

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Siklus Pertama

Siklus pertama yang berlangsung selama 3 minggu ditampilkan tema "pekerjaan" yang terdiri dari 2 kegiatan utama yaitu (1) kegiatan di dalam kelas (*in door*) meliputi mengeja huruf, mengenal huruf, membaca tulisan, dan mengulang kembali bacaan tersebut (2) kegiatan di luar kelas (*out door*) yaitu kegiatan motorik atau fisik seperti melafalkan (mengucapkan), mengungkapkan, mengulang-ngulang bacaan tersebut hingga siswa mengenal dan sebagainya.

Kegiatan kreativitas anak berlangsung dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru melalui kegiatan membaca secara bergantian, sedangkan kegiatan membaca Alquran dilakukan dengan memperhatikan setiap ejaan/kalimat yang akan dibaca yaitu memperhatikan tajwid, makhrjul buruf dengan tulisannya dan sebagainya.

Tujuan tindakan pada siklus pertama ini adalah memperoleh data tentang kemampuan anak yang ingin dicapai melalui indikator pengamatan kreativitas meliputi: (1) menjawab pertanyaan guru, (2) mengajukan pertanyaan, (3) mengucapkan sesuatu yang didengar dan dilihatnya, (4) menulis dan membaca huruf yang dibuatnya dan (5) menirukan tulisan/huruf dan kata. Untuk kemampuan membaca Alquran, tujuan yang ingin dicapai pada siklus pertama ini adalah data kemampuan membaca Alquran yang meliputi kemampuan: (1) melafalkan bunyi huruf hijaiyyah dengan fashih, (2) menuliskan huruf hijaiyyah, (3) menggabungkan hukum tajwid dengan bacaan dalam sebuah kalimat, dan (4) membaca Alquran dengan cara sederhana.

Sesuai dengan permasalahan yang ada pada saat praobservasi yaitu kemampuan membaca anak, maka sebelum siklus pertama ini dilaksanakan terlebih dahulu dilaksanakan tes kreativitas anak dan tes

kemampuan membaca Alquran yang dilakukan peneliti bekerjasama dengan satu guru. Anak dikatakan telah berkembang kreativitasnya dan meningkatkan kemampuan membaca Alqurannya ditunjukkan dengan ciri-ciri antara lain: (1) rajin mengulang bacaannya, (2) mengetahui jenis dan bentuk huruf, (3) banyak bertanya tentang arti dan maksud ayat yang dibacanya, (4) berusaha menirukan tulisan huruf atau kata dan (5) berusaha mengeja atau membaca Alquran sesuai dengan tulisan huruf atau kata.

Kegiatan pada siklus pertama meliputi: (a) rencana tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi dan (d) refleksi.

#### **a. Rencana Tindakan**

Rencana tindakan pada siklus pertama meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

*Pertama*, pelaksanaan tindakan direncanakan dengan melibatkan satu guru mitra dan satu guru bantu sebagai kolaborator yang bersama-sama dengan peneliti bertindak sebagai pengamat di dalam kelas. Guru mitra berfungsi melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan kolaborator dan peneliti bertugas melakukan pengamatan, mencatat segala proses kegiatan yang terjadi di dalam kelas, untuk selanjutnya hasil pengamatan didiskusikan bersama sebagai bahan masukan bagi pelaksanaan yang kemudian akan direfleksikan kembali. Hasil refleksi ini dapat disimpulkan bahwa dari 37 siswa diketahui 13 siswa kurang mampu membaca Alquran dengan baik.

*Kedua*, penataan kelas dan lingkungan kelas disesuaikan dengan tema yang diusung yaitu tema "membaca" maka dalam hal ini didesainlah kelas dan lingkungan kelas dengan menempelkan atau menggantungkan berbagai poster/gambar huruf Alquran, hijaiyyah dan kalimat-kalimat dari berbagai tulisan, contoh gambar orang salat dan mengambil wuduk, gambar ayat kursi dan tulisan lainnya demikian seterusnya. Penataan kelas ini juga berkaitan dengan posisi tempat duduk anak. Posisi tempat duduk diatur dan didesain bervariasi, terkadang berbentuk melingkar,

berbentuk U dan sewaktu-waktu anak belajar beralaskan karpet. Bervariasinya posisi duduk ini diharapkan dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran dan permainan yang dilaksanakan. Tujuan dari penataan kelas ini adalah untuk memusatkan perhatian anak pada tema yang dibahas sehingga pada akhirnya nanti diharapkan tumbuh kreativitas anak dan kemampuan membaca Alqurannya.

*Ketiga*, kegiatan pembelajaran direncanakan dalam 3 tahap yaitu (1) kegiatan awal atau pembuka, (2) kegiatan inti dan (3) kegiatan akhir atau penutup.

Kegiatan awal meliputi kegiatan sebelum masuk ke kelas dengan berbaris dan masuk kelas menyalami tangan guru, kemudian setelah di dalam kelas, guru menyapa murid, memulai kegiatan dengan berdo'a selanjutnya diawali kegiatan pembelajaran dengan membaca ayat-ayat Alquran sesuai dengan yang disuruh guru.

Kegiatan inti merupakan gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehari-hari baik pada bidang pengembangan kreativitas maupun kemampuan membaca Alquran. Dalam hal ini sebelum masuk ke tema yang diusung guru terlebih dahulu melakukan penjajakan terhadap kemampuan anak mengenai tema yang akan dipelajari. Dalam pelaksanaannya dilakukan sambil membaca Alquran dengan permainan yang bervariasi. Pada siklus pertama pembelajaran dilaksanakan melalui permainan-permainan variasi yaitu: (1) permainan mengingat jenis huruf yang telah dibaca, (2) permainan prestasi, (3) permainan gerak dan (4) permainan konstruksi. Permainan mengingat jenis huruf yang dibaca diterapkan dengan mengajak anak untuk mengamati bacaan-bacaan Alquran, juz amma tau bentuk tulisan dengan tema "membaca", guru mitra meminta kepada anak untuk menyebutkan kalimat yang telah dibaca, dilihat atau didengar yang berkenaan dengan tema "membaca" sebanyak-banyaknya selain yang ditampilkan guru mitra.

Hal ini dilakukan untuk melatih daya ingat anak dan memunculkan banyak ide dan gagasan tentang tulisan-tulisan tersebut. Permainan

prestasi dimaksudkan untuk menciptakan kompetisi sehat antar anak yang dilakukan dengan mengadakan perlombaan secara individual maupun kelompok. Hal ini dimaksudkan untuk anak lebih termotivasi dan berkembang kreativitasnya. Permainan gerak dimaksudkan untuk mengkoordinasikan antara daya serap, pendengaran dan motorik anak. Kreativitas dan kemampuan membaca Alquran ditekankan pada permainan gerak ini. Kegiatan permainan gerak dapat dilakukan dengan menggunakan peralatan audio atau cukup dengan bunyi kaset yang menampilkan bacaan Alquran/hijaiyyah dari guru mitra. Permainan konstruksi dimaksudkan untuk melatih kreativitas anak untuk berimajinasi dalam membentuk huruf atau menuliskan kalimat/kata dari kertas karton yang diberikan guru mitra, selanjutnya setelah kertas karton ditulis maka kemampuan anak untuk memainkan hasil karyanya juga ditekankan pada permainan konstruksi ini.

Kegiatan akhir/penutup, kegiatan ini merupakan kegiatan penutup dengan mengadakan penilaian terhadap kegiatan yang dilaksanakan sehari-hari berupa portofolio anak seperti hasil karya anak berupa gambar, tulisan, maupun ungkapan lainnya. Pada kegiatan penutup kesehariannya diakhir dengan do'a bersama.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun maka pelaksanaan tindakan mengikuti alur dari rencana tindakan. Dalam hal ini kegiatan dalam pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

*Pertama*, guru mitra, kolaborator dan peneliti masuk ke kelas. Guru mitra melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan, guru bantu dan peneliti bertindak sebagai pengamat. *Kedua*, kelas telah didesain sesuai dengan tema yang ditampilkan demikian juga dengan posisi tempat duduk anak. *Ketiga*, sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di bagi atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan perincian pelaksanaannya sebagai berikut:

Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan berbaris sebelum masuk kelas, sebelum masuk kelas guru mitra menanyakan huruf-huruf hijayyah atau kalimat-kalimat yang sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Siapa yang bisa menjawab maka anak tersebut akan masuk terlebih dahulu ke dalam kelas seraya menyalami tangan guru. Di dalam kelas guru mitra akan mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mitra mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan "hadir bu". Kegiatan dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum pelajaran, selanjutnya guru membaca surat-surat pendek yang dipilih. Pelaksanaan kegiatan awal ini dilaksanakan sehari-hari, dengan dipimpin oleh anak secara bergantian. Guru mitra mendampingi anak sambil mengingatkan/membetulkan bacaan yang salah.

Kegiatan inti dilakukan guru mitra dengan menerapkan permainan bervariasi sesuai dengan tema yang diusung dan diarahkan kepada area-area yang telah ditentukan. Kegiatan permainan bervariasi ini sebelumnya telah direncanakan bersama kolaborator dan peneliti pada setiap tatap muka. Permainan yang bervariasi yaitu (1) permainan mengingat tulisan, (2) permainan prestasi, (3) permainan gerak dan (4) permainan konstruksi.

Permainan mengingat tulisan dimaksudkan untuk menggali kemampuan daya ingat anak. Permainan dilakukan melalui mengingat tulisan-tulisan yang telah dibuat dan sekaligus juga membacanya. Kejadiannya diawal dengan guru mitra memberikan beberapa gambar yang telah ditulisi sesuai dengan tema yang diusung sambil memberi tahu nama-nama benda/orang yang terdapat dalam gambar tersebut. Misalnya gambar kitab maka guru menyebutkan bentuk tulisannya dan melafalkannya secara bersama, gambar pulpen maka guru melafalkannya secara bersama dan demikian seterusnya. Penyebutan kata-kata dan contoh tulisannya dilakukan guru berulang-ulang dan anak juga disuruh untuk menyebutkannya bersama-sama. Setelah penyebutan tersebut, guru

mitra meminta anak untuk menyebutkan kembali kata atau nama gambar dan tulisan. Selama kegiatan permainan ini, guru mitra dapat mengambil gambar yang sesuai dan anak diminta untuk menebak apa namanya dan selanjutnya guru mitra menunjukkan tulisannya untuk kemudian dibaca oleh anak.

Selanjutnya permainan mengingat nama ini dilanjutkan dengan melakukan beberapa modifikasi. Modifikasi yang dilakukan guru mitra adalah dengan meminta anak untuk mencari kata yang sesuai dengan gambar yang diperlihatkan dan menempelkan/meletakkannya pada posisi dibawah gambar tersebut. Modifikasi lain yang dilakukan guru mitra adalah meminta anak untuk mengingat nama dan posisi gambar yang diletakkan secara tertutup di lantai dan selanjutnya guru mitra meminta anak untuk menyebutkan satu nama atau kata kemudian anak mengambil gambar yang dimaksud.

Kegiatan permainan mengingat nama dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, meskipun ada beberapa anak yang salah dalam menebak nama benda dan posisinya. Pada awal pelaksanaannya guru mitra masih kurang menggali keinginan anak untuk aktif ber bantu, sehingga dipelaksanaan permainan selanjutnya diperbaiki dengan lebih menekankan pada keaktifan anak melalui kegiatan tanya jawab.

Di samping itu terlihat juga ada beberapa anak yang kurang berpartisipasi pada permainan ini, oleh guru mitra diberikan tindakan khusus bagi mereka dengan berupaya menampilkan gambar tulisan sambil membacanya dengan cara yang menarik dan bahannya diambil dari lingkungan sekitar anak sehingga anak tidak merasa asing, demikian juga tulisan bergambar yang dipergunakan merupakan gambar yang familiar dan sederhana yang mudah dikenal anak. Pada permainan ini terkadang anak mengalami kendala dalam membaca Alquran kata yang diberikan dengan tidak menunjukkan gambarnya, demikian juga terlihat anak masih lemah kemampuannya dalam mengingat posisi dan menyusun kalimat yang akan dibaca.

Permainan mengingat nama ini dilaksanakan dengan membentuk lingkaran dengan posisi duduk beralaskan karpet sehingga suasana terasa lebih akrab. Posisi melingkar beralaskan karpet ini dipilih agar anak mudah mengakses kegiatan menutup kata/gambar dilantai. Sedangkan media yang digunakan dalam kegiatan permainan mengingat nama adalah gambar-gambar yang telah ditulisi dan papan panel.

Permainan prestasi dilakukan pada setiap pertemuan tatap muka, dimana permainan prestasi ini selalu mengiringi pelaksanaan permainan lainnya. Permainan prestasi diterapkan dalam bentuk perlombaan atau kompetisi. Pada saat guru mitra menampilkan permainan mengingat nama, permainan gerak maupun permainan konstruksi maka anak diminta untuk menebak atau menirukan gerakan yang diminta guru secara kompetitif dikalangan anak, misalnya guru mitra berkata: "ayo siapa yang mau duluan mencoba" lain waktu guru mitra berkata: "siapa yang bisa membacanya". Dengan demikian anak tertantang dan terpacu untuk menjawab atau melakukan perintah guru.

Selama kegiatan permainan prestasi ini guru mitra tetap memberikan pujian dan sanjungan serta dorongan kepada setiap anak. Untuk lebih mendorong anak guru menambahkan pemberian penghargaan (*reward*) pada permainan prestasi ini berupa pulpen, buku dan penggaris. Pemberian ini hanya diberikan kepada anak yang benar dan tepat melaksanakan atau menjawab pertanyaan, walaupun pada akhirnya seluruh anak diberikan penghargaan tersebut setelah tatap muka selesai.

Permainan prestasi ini dilaksanakan secara berkelompok yang terdiri 4 –5 siswa dengan posisi duduk pada bangku yang membentuk segi empat namun terkadang guru mitra juga melakukan permainan prestasi ini secara individual. Peralatan atau media yang dipergunakan untuk menunjang kegiatan permainan prestasi ini adalah tulisan bergambar dan benda-benda lainnya sesuai dengan kebutuhan.

Permainan gerak dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa baik menulis maupun membaca Alquran. Permainan gerak dilaksanakan dengan cara antara lain berbisik, peraga dan tebak.

Pelaksanaannya yaitu membisikkan sesuatu ketelinga salah satu anak kemudian anak tersebut memperagakan perintah guru mitra, sedangkan anak yang lain menebak gerakan apa yang dilakukan temannya, jika tebak benar maka guru mitra meminta anak untuk menirukan suara dari tebakan yang benar tersebut misalnya tebakan yang benar adalah yang sering dibaca yaitu buku, maka anak disuruh menirukan bentuk buku. Permainan ini menjadi menarik karena guru mitra telah menyiapkan alat-alat peraga sebelumnya.

Pada pertemuan pertama berlangsung, permainan bergerak terlihat masih terdapat kelemahan yang tidak diperhitungkan sebelumnya yaitu ketika pelaksanaan permainan bergerak berlangsung untuk dimulai anak tetap duduk pada kursinya masing-masing. Posisi duduk seperti itu menghalangi kebebasan anak dalam bergerak. Masalah yang tidak diperhitungkan sebelumnya untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya diperbaiki oleh guru mitra atau saran dan kolaborator dan peneliti sehingga untuk tatap muka selanjutnya hal seperti itu tidak terjadi lagi.

Permainan kontruksi dilakukan oleh guru mitra dengan membagikan gambar-gambar yang telah ditulisnya dengan huruf hijaiyyah dengan ukuran yang berbeda dan warna yang beda pula. Guru mitra meminta kepada anak untuk berkreasi sendiri membentuk bangun atau konstruksi menurut imajinasi anak sehingga terbentuk sebuah konstruksi bangunan yang bermakna. Setelah konstruksi terbentuk, guru mitra meminta kepada anak untuk membaca tentang konstruksi atau bangunan yang dibentuknya. Permainan ini dilakukan dalam beberapa kali tatap muka sampai semua anak mendapat kesempatan untuk menunjukkan kreasinya. Permainan konstruksi ini selain

menggunakan kertas karton juga digunakan gambar yang terbuat dari plastik.

Modifikasi lain pada permainan konstruksi ini adalah anak diberikan potongan-potongan huruf untuk membentuk sebuah gambar utuh yang diberikan guru mitra. Setelah ditemukan atau terbentuk huruf sesuai dengan gambar maka guru mitra meminta anak untuk memerankan proses kerja yang dilalui anak.

Kegiatan akhir, guru mitra mengadakan evaluasi untuk melihat perkembangan kreativitas dan kemampuan membaca Alquran yang diperoleh melalui pengamatan berkelanjutan, penilaian terhadap portofolio karya anak dan tes akhir yang dilakukan seluruh anak.

### **c. Pengamatan**

Peneliti dan kolaborator melaksanakan pengamatan terhadap proses pelaksanaan tindakan selama berlangsungnya siklus pertama. Pengamatan dibatasi pada fokus penelitian yang ada meliputi permainan bervariasi yang diterapkan untuk mengembangkan kreativitas anak serta meningkatkan kemampuan membaca Alquran. Selama proses tindakan, peneliti dan kolaborator mengamati reaksi yang timbul ketika proses kegiatan tersebut berlangsung dan guru mitra memberikan penilaian terhadap portofolio dan tes akhir yang dilakukan.

Penekanan peningkatan kreativitas dan pengembangan kemampuan membaca Alquran telah dilakukan sebelum tindakan diterapkan dan didukung pula keinginan dari orang tua agar anak mereka dapat membaca Alquran dan menulis sebagai bekal masuk madrasah Tsanawiyah.

Hasil praobservasi menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca Alquran guru cenderung tidak mengembangkan kreativitas anak dan jarang memanfaatkan permainan, sehingga konsep belajar sambil sering terabaikan, pembelajaran terasa monoton dan anak terlihat pasif karena penerapan pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik anak.

Pelaksanaan tindakan yang berlangsung dilakukan pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, penerapan pembelajaran didesain sedemikian rupa sehingga pembelajaran yang dilakukan sambil membaca Alquran yang membawa anak suasana yang menyenangkan dan mengembangkan kreativitas anak. Permainan yang diterapkan adalah permainan bervariasi yang didalamnya terdapat kegiatan menulis dan membaca Alquran.

Guru mitra menerapkan berbagai permainan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, seperti permainan prestasi mengingat nama, permainan prestasi, permainan gerak, dan permainan konstruksi. Pelaksanaannya bervariasi sehingga anak tidak jenuh menghadapi situasi yang monoton. Beberapa hal yang diamati pada pelaksanaannya, seperti permainan gerak, guru mitra tidak hanya menirukan beberapa suara dan gerakan tetapi juga menggunakan bantuan peralatan audio. Tujuannya adalah untuk melihat kemampuan anak terutama penguasaan bahasa.

Pada awal kegiatan anak belum terbiasa dengan permainan-permainan yang dilakukan guru mitra, namun pada pertemuan selanjutnya mereka telah terbiasa. Pada pelaksanaannya beberapa anak terlihat senang terutama jika diminta untuk menirukan berbagai gerakan seperti melompat, mencuci, menirukan suara-suara yang didengarkan, tetapi masih ada anak yang terlihat malas ketika diminta untuk menebak dan menirukan suara-suara yang didengarnya.

Terkesan Guru mitra mengalami kesulitan di dalam mengkoordinasikan karena banyaknya anak, akibatnya tidak semua anak berhasil dipantau dengan baik. Kesulitan juga dialami ketika anak mempraktikkan beberapa gerakan karena masih saja ada anak yang bersenggolan dengan temannya. Untuk mengembangkan kreativitas anak, maka siklus selanjutnya kolaborator dan peneliti melihat ada baiknya jika anak dilibatkan dalam pembuatan rekaman audio, sehingga anak aktif dan dapat memunculkan ide-ide serta gagasan yang baru.

Pelaksanaan permainan mengingat nama dilakukan melalui berkeliling di dalam ruang kelas dan juga menunjukkan setiap benda yang ada di dalam kelas sambil disebutkan nama dan selanjutnya ditulis dan kemudian secara periodik guru mitra menyuruh anak untuk membaca Alqurannya. Permainan mengingat nama ini juga menggunakan media kertas gambar dan papan panel. Ketika ditunjukkan benda yang disebutkan guru mitra beberapa anak secara spontan maju ke depan untuk melihat gambar atau ke tempat benda tersebut berada. Hal tersebut dapat dimaklumi sesuai dengan karakteristik anak yang senantiasa ingin tahu. Permainan ini dimaksudkan untuk mengali kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan berkeliling sambil bermain dan meningkatkan daya ingat anak. Ketika guru mitra bermain dan menyebutkan benda dan kata dengan berkeliling serta menggunakan kertas gambar yang ditempelkan di papan panel maka perhatian anak timbul dan anak tertarik memperhatikan gambar dan terkadang antar mereka menebak gambar yang ada tersebut. Tetapi memang masih terlihat beberapa anak yang hanya menjadi pendengar pasif ketika kegiatan permainan ini dilaksanakan.

Pelaksanaan permainan konstruksi dilaksanakan secara berkelompok dan individual, penerapannya dengan menciptakan kompetisi yang sehat diantara anak. Kegiatan pelaksanaan permainan konstruksi selalu mengiringi permainan yang lainnya, misalnya anak berlomba menirukan suara dan gerakan-gerakan tubuh. Guru mitra memberikan pujian dan sanjungan kepada anak yang melakukan perintah dan gerakan yang benar, selanjutnya kolaborator dan peneliti menambahkan pemberian penghargaan (*reward*) pada anak yang berhasil dengan benar melakukannya.

Pelaksanaan permainan gerak dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan pelaksanaan permainan gerak yang dilakukan guru mitra adalah membisikan sesuatu perintah ketelinga salah satu anak kemudian anak tersebut memperagakannya, anak yang lain menebak

gerakan apa yang dilakukan temannya, jika tebak benar maka guru mitra meminta anak untuk menirukan suara dari tebakan yang benar tersebut. Permainan gerakan ini diiringi dengan musik.

Pelaksanaan permainan konstruksi dilakukan dengan menggunakan peralatan berupa gambar-gambar yang telah dituliskannya dengan huruf hijaiyyah yang terbuat dari balok dan plestisin. Kegiatan pelaksanaan permainan konstruksi di awal dari perintah guru mitra untuk membentuk bangunan atau benda yang sesuai dengan gambar yang diperlihatkan guru mitra. Kemudian setelah gambar-gambar yang telah dituliskannya dengan huruf hijaiyyah terbentuk sesuai dengan gambar maka guru mitra meminta anak untuk membaca tentang hasil karya yang dibuatnya. Pada awalnya ditemukan ada anak yang enggan menerangkan hasil karyanya. Pelaksanaan permainan konstruksi ini dilakukan beberapa kali sehingga anak mendapat kesempatan untuk berpartisipasi.

Dari hasil pengamatan kolaborator dan peneliti kegiatan-kegiatan permainan yang dilakukan guru mitra memiliki beberapa keterbatasan dan kelemahan sebagai berikut: (1) keterbatasan waktu dalam permainan sehingga ketika sebuah permainan dilakukan tidak keseluruhan anak dapat melakukannya kegiatan tersebut pada hari itu juga, sehingga dilanjutkan esok harinya, hal ini menjadi kendala sendiri yaitu keterlibatan anak yang sudah melakukan kegiatan sebelumnya menjadi berkurang, hal ini terjadi baik pada permainan mengingat nama, permainan gerak maupun permainan konstruksi (2) pada pelaksanaan permainan konstruksi guru mitra memberikan peralatan yang sama untuk semua anak sehingga ketika diminta untuk bermain tentang hasil karyanya anak kelihatan bosan karena anak mendengarkan yang sama secara berulang, (3) pada kegiatan permainan yang berbentuk kelompok dan peralatan atau media yang dipergunakan terbatas dalam arti kata tidak seluruh anggota kelompok memegang peralatan sehingga mengakibatkan terdapat anak yang kurang berpartisipasi pada kegiatan tersebut.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan mengenai pelaksanaan permainan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kreativitas anak hal ini dapat dilihat dari ciri-ciri antara lain anak mulai banyak bertanya, bergairah ketika membaca sesuai yang dilihatnya maupun yang dikerjakannya, antusias bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar yang dilihatnya. Selanjutnya dari sisi kemampuan berbahasa dan membaca Alquran maka anak-anak mulai berusaha menirukan tulisan huruf, atau kata yang ada kemudian berusaha membaca Alqurannya dengan mengeja dan sebagian ada yang sudah lancar dalam arti tidak mengeja lagi, tetapi karena belum mencapai 80% dari seluruh siswa yang tingkat penguasaan kemampuan membaca Alquran nya baik, maka tindakan akan dilanjutnya ke siklus ke kedua.

#### **d. Refleksi**

Sebelum dilakukan tindakan pada siklus pertama ini, pembelajaran pada fase praobservasi menunjukkan anak pasif terutama yang berkaitan dengan penggalian potensi kreativitas anak dan pelaksanaan pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas guru dan demikian juga kegiatan pembelajaran membaca Alquran dan berbahasa secara umum. Hal ini dicoba diperbaiki pada pelaksanaan siklus pertama sehingga aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca Alquran dapat ditampilkan.

Berdasarkan pengamatan bahwa permainan yang bervariasi yang ditelah diterapkan oleh guru mitra berperan dalam menunjang kreativitas dan kemampuan membaca Alquran hal ini dapat terlihat dari ciri-ciri antara lain: (1) anak bertanya, (2) anak gemar membaca sesuatu yang dilihatnya maupun membaca tentang gambar atau hasil karya lainnya yang dibuatnya, (3) banyak bertanya tentang arti dan maksud sesuatu gambar atau benda yang dilihatnya dan (4) berusaha untuk menirukan dan membaca Alquran tulisan berupa kata atau kalimat sederhana.

Namun demikian pada siklus pertama ini masih ditemui adanya beberapa kendala yaitu (1) keterbatasan waktu dalam permainan sehingga ketika sebuah permainan dilakukan tidak keseluruhan anak dapat melakukannya kegiatan tersebut pada hari itu juga, sehingga dilanjutkan esok harinya, hal ini menjadi kendala sendiri yaitu keterlibatan anak yang sudah melakukan kegiatan sebelumnya menjadi berkurang, hal ini terjadi baik pada permainan mengingat nama, permainan gerak maupun permainan konstruksi (2) pada pelaksanaan permainan konstruksi guru mitra memberikan peralatan yang sama untuk semua anak sehingga ketika diminta untuk ber tentang hasil karyanya anak kelihatan bosan karena anak mendengarkan yang sama secara berulang, (3) pada kegiatan permainan yang berbentuk kelompok dan peralatan atau media yang dipergunakan terbatas dalam arti kata tidak seluruh anggota kelompok memegang peralatan sehingga mengakibatkan terdapat anak yang kurang berpartisipasi pada kegiatan tersebut.

Demikian juga dengan pencapaian ketuntasan belajar pada siklus pertama ini belum tercapai sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 80% anak secara keseluruhan. Berdasarkan catatan lapangan dan hasil diskusi guru mitra, kolaborator dan guru mitra terdapat 13 anak atau 56% telah menunjukkan kreativitas tinggi dan ketuntasan membaca Alquran. Oleh karena belum mencapai target ideal maka tindakan perlu dilanjutkan ke siklus kedua.

Berdasarkan kendala yang ditemui pada siklus pertama dan hasil diskusi guru mitra, kolaborator dan peneliti, maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus kedua sebagai tahapan lanjutan dari siklus pertama. Beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk siklus lanjutan (siklus kedua) meliputi metode, peralatan dan waktu. Tindakan-tindakan yang direncanakan pada siklus kedua yang direncanakan guru mitra, kolaborator dan peneliti adalah:

*Pertama*, pada aktivitas permainan mengingat nama direncanakan: (1) nama benda dan kata yang akan diperkenalkan disederhanakan dan

jelas sehingga anak tidak mengalami kesulitan jika harus mengulang kembali kata tersebut, (2) pemilihan peralatan permainan disesuaikan dengan kriteria yaitu mulai dari permainan yang mudah bertahap ke permainan sukar, (3) permainan kertas karton yang akan dipilih meningkat dari 4, 6, 8 sampai 10 suku kata tetapi pemberiannya bertahap dan (4) penambahan waktu disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.

*Kedua*, pada aktivitas permainan prestasi direncanakan: (1) memperbaiki peralatan yang menunjang pelaksanaan permainan sehingga semua anak dapat berpartisipasi dalam permainan, (2) penghargaan (*reward*) bukan hanya diberikan pada anak yang berhasil melaksanakan tugas/perintah atau anak yang berprestasi saja tetapi juga untuk menghargai hasil karya, dimana setiap anak diberikan penghargaan berupa pujian dan hadiah kecil (pencil, rautan dan penghapus).

*Ketiga*, pada aktivitas permainan gerak direncanakan: (1) mengkordinasikan permainan gerak tidak secara individual tetapi permainan dilaksanakan secara berkelompok yang terdiri dari 3-4 anak dan (2) melibatkan beberapa anak dalam permainan tersebut.

*Keempat*, pada aktivitas permainan konstruksi direncanakan: (1) memperbaiki pemilihan peralatan permainan dengan melihat kriteria jumlah gambar-gambar yang telah dituliskannya dengan huruf hijaiyyah dari jumlah sedikit atau terbatas menjadi banyak dan kriteria bentuk gambar-gambar yang telah dituliskannya dengan huruf hijaiyyah dari sederhana menjadi lebih kompleks, (2) memvariasikan peralatan permainan sehingga anak lebih berkembang kreativitasnya karena informasi yang akan disampaikan tersebut berbeda pada tiap anak.

Selain perencanaan tindakan-tindakan pada permainan yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran siklus kedua nantinya, juga direncanakan beberapa hal meliputi:

*Pertama*, guru mitra berupaya semaksimal mungkin mengembangkan kreativitas dan kemampuan anak membaca Alquran.

Anak dimotivasi untuk mengembangkan kreativitas dengan cara guru mitra mengaktifkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran.

*Kedua*, pelaksanaan tindakan tidak hanya dilakukan dalam ruang kelas tetapi juga memanfaatkan ruang membaca Alquran di luar kelas dan lingkungan sekitar sekolah.

*Ketiga*, pada pelaksanaan kegiatan permainan bervariasi agar suasana lebih menggairahkan suasana kelas secara sayup-sayup diputarakan beberapa lagu anak-anak.

### **1. Siklus Kedua**

Siklus kedua berlangsung selama 2 minggu ditampilkan tema "membaca dan menulis" yang terdiri dari 2 kegiatan utama yaitu (1) kegiatan di dalam kelas (*in door*) meliputi area membaca, menulis (2) kegiatan di luar kelas (*out door*) yaitu kegiatan motorik atau fisik seperti melafalkan, mengulang, melagukan dan sebagainya.

Hasil diskusi guru mitra, kolaborator dan peneliti maka disusun langkah-langkah yang akan diterapkan pada pembelajaran siklus kedua yang meliputi:

*Pertama*, perbaikan permainan antara lain: (a) memilih permainan dengan memperhatikan kriteria dalam pemilihan peralatan permainan yaitu sesuai dengan tingkatan dari yang sederhana ke kompleks dan pemberiannya secara bertahap, (b) pelaksanaan permainan gerak anak akan dibagi dalam kelompok-kelompok sehingga mempermudah guru mitra dan kolaborator memantau perkembangan dan aktivitas anak, (c) lebih memvariasikan peralatan permainan terutama untuk permainan konstruksi dan mengingat nama, (d) mengelompokkan kata dan nama benda pada permainan mengingat nama sehingga anak tidak mengalami kesukaran jika harus mengulang kembali kata atau nama benda, (e) memberi kebebasan pada anak untuk berkreasi dengan memilih sendiri jenis permainan terutama pada permainan konstruksi, (f) melengkapi peralatan permainan sehingga semua anak dapat berpartisipasi dalam

pelaksanaannya, (g) memanfaatkan ruang membaca Alquran dan lingkungan sekolah untuk pelaksanaan permainan.

*Kedua*, pemberian penghargaan tidak hanya diberikan pada anak yang berprestasi saja tetapi semua anak hal ini dilakukan agar setiap anak memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

*Ketiga*, mengembangkan kreativitas dan keberanian anak untuk bertanya, sehingga bukan hanya guru yang aktif mengajukan pertanyaan, tetapi anakpun dibiarkan untuk bertanya apapun agar kreativitasnya lebih meningkat.

*Keempat*, kegiatan membaca Alquran dilakukan dengan menambah kan perbendaharaan kata yang lebih banyak memiliki kosa kata dan juga memberikan bacaan-bacaan sederhana.

*Kelima*, kegiatan pembelajaran diiringi dengan suara sayup-sayup musik dan lagu anak-anak terutama ketika kegiatan permainan konstruksi, menulis di buku, membuat gambar huruf hijaiyyah, hal ini dilakukan untuk lebih menggairahkan dan menghidupkan suasana kelas dan anak dapat bersenandung kecil ketika belajar dan bekerja.

#### a. Rencana Tindakan

Pada siklus kedua ini tema yang diusung adalah menulis dan mengeja yang dilaksanakan selama 2 (dua) minggu. Fokus utama pembelajaran adalah meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca Alquran melalui kegiatan permainan bervariasi. Tujuan tindakan pada siklus kedua ini secara umum adalah untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca Alquran. Peningkatan kreativitas yang ditandai dengan ciri-ciri meliputi: (1) anak banyak bertanya, (2) gemar membaca sesuatu yang dilihatnya, (3) banyak bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar yang dilihatnya, (4) membaca dengan bahasanya sendiri tentang sesuatu hasil karya yang dibuatnya, (5) anak banyak menjawab pertanyaan yang diberikan guru mitra. Sedangkan untuk peningkatan kemampuan membaca Alquran ditandai dengan ciri-ciri meliputi: (1)

melafalkan bunyi huruf hijaiyyah , (2) melafalkan huruf konsonan, (3) pengabungan bunyi huruf dalam sebuah kata, dan (4) membaca Alquran kalimat sederhana.

Kegiatan pembelajaran siklus kedua, lebih ditekankan pada keaktifan anak yang dilakukan melalui penerapan permainan bervariasi. Permainan mengingat nama misalnya, anak dirangsang untuk aktif bertanya apa saja yang dilihatnya dan menjawab beberapa pertanyaan guru mitra walaupun jawabannya masih salah sehingga dengan demikian bukan hanya guru mitra yang aktif. Berdasarkan atas kelemahan yang terdapat pada siklus pertama, maka permainan mengingat nama pada siklus kedua diperbaiki dengan cara guru mitra mengelompokkan nama benda atau kata sesuai dengan tema sehingga anak lebih mudah mengingatnya sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Penambahan waktu permainan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Demikian juga pada permainan konstruksi, dimana berdasarkan siklus pertama pada permainan konstruksi antusias anak untuk ber dan membaca hanya bersifat sementara, karena peralatan permainan maupun yang mereka dengar hanya satu objek saja. Kelemahan tersebut pada siklus kedua diperbaiki dengan pemberian alat permainan yang bervariasi untuk tiap anak, sehingga diharapkan melalui pemberian alat permainan yang bervariasi perhatian anak tidak hanya tercurah pada satu benda yang dibentuk dan dikan.

Bervariasi kegiatan dan peralatan permainan akan memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada anak, keingintahuannya mendengarkan dan membaca pengalaman pribadi masing-masing anak akan semakin tinggi. Pemilihan peralatan permainan yang dilakukan pada siklus kedua disesuaikan dengan kriteria yang di desain dengan konsep peralatan permainan sederhana sampai peralatan permainan yang lebih kompleks. Pada siklus kedua permainan konstruksi dilakukan dengan membentuk susunan gambar-gambar yang telah ditulisnya dengan huruf hijaiyyah dan diberi warna, dimana pada tahap awal akan diberikan 5

sampai 8 kertas yang bergambar yang telah dituliskannya dengan huruf hijaiyyah yang ditulis sebanyak 15 sampai 20 kertas. Untuk permainan konstruksi yang terbuat dari bahan kardus dan kertas dilakukan hal yang sama.

Permainan gerak, pada siklus kedua dilakukan dengan melibatkan anak-anak dalam pembuatan rekaman. Dalam pelaksanaannya jika ditemukan hambatan dalam memantau perkembangan anak karena jumlah anak cukup banyak maka guru mitra setelah berkoordinasi dengan kolaborator dan peneliti membentuk kelompok-kelompok anak yang terdiri 7 – 8 anak.

Permainan prestasi pada siklus kedua dilengkapi dengan kertas bergambar huruf, membentuk bacaan basmalah, surat al Kafirun dan sebagainya. Permainan prestasi dilakukan secara individu maupun secara berkelompok. Pada pelaksanaannya nanti ketika guru mitra telah memberikan arahan dan petunjuk untuk permainan prestasi dan anak-anak mulai bekerja maka kolaborator akan memutarakan secara sayup-sayup lagu anak-anak yang bernafaskan Islam sehingga anak akan berdendang seiring dengan aktivitas bekerjanya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus kedua diketahui bahwasanya siswa yang kurang mampu membaca Alquran sesuai dengan fasahah dan tajwidnya sebanyak 9 siswa dari 37 siswa.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Rencana tindakan yang dibagi atas tiga tahapan kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan ini dan kegiatan akhir diimplementasikan pada pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Kegiatan awal dilakukan sebelum anak masuk ke kelas seperti berbaris, dilanjutkan dengan menyalami tangan guru mitra. Di dalam guru mitra mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mitra mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan "hadir bu", setelah selesai dilakukan do'a bersama.

Kegiatan inti merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui permainan bervariasi yang berbentuk permainan gerak, permainan prestasi, permainan mengingat nama dan permainan konstruksi. Tujuan pembelajaran melalui permainan bervariasi ini adalah untuk mengembang

kan kreativitas anak dan kemampuan membaca Alquran. Pelaksanaan permainan bervariasi dilakukan di dalam ruang dan di luar ruang. Permainan di luar ruang dilakukan terutama jika anak mendemonstrasikan beberapa gerakan yang memerlukan ruang luas untuk pelaksanaannya misal gerakan-gerakan memantulkan, mengiringi bola dan membaca Alquran ketangkasan lainnya.

Permainan mengingat nama pada siklus kedua dilakukan guru mitra dengan kegiatan eksplorasi ke lingkungan sekolah karena tema yang diusung memang signifikan untuk itu yaitu “menulis dan membaca” yaitu dengan cara menyampaikan nama-nama benda yang ada kemudian di eja dan selanjutnya dibaca sesuai dengan fasahahnya. Kegiatan permainan mengingat nama juga dilakukan dengan memanfaatkan alat papan panel dan kertas karton, dengan memperhatikan kriteria pemilihan media tentunya. Pada tahap awal kegiatan permainan mengingat nama, guru mitra memberikan 4 – 5 kertas karton yang harus dipilih anak berdasarkan kata-kata yang diberikan guru mitra. Selanjutnya guru mitra menunjukkan kepada anak kertas -karton gambar dan anak diminta untuk mengingatnya.

Setelah itu guru mitra membalikkan kata-kata tersebut dan meletakkannya di atas karpet dan anak-anak diminta untuk menentukan posisi seraya menyebutkan nama benda yang ada di kertas gambar tersebut. Kemudian secara bertahap guru mitra mulai menggunakan kertas 6 – 10 dan dilanjutkan 10 – 15 kertas jika terlihat anak mengalami kemajuan dalam kegiatan permainan mengingat nama ini. Jika proses ini selesai maka guru mitra membimbing anak untuk aktivitas atau kegiatan

membaca Alquran dengan bermaterikan kata atau kalimat sederhana yang baru saja dilakukan dalam kegiatan permainan mengingat nama.

Permainan prestasi diterapkan guru mitra secara individual maupun berkelompok. Hampir disetiap permainan bervariasi selalu diiringi dengan permainan prestasi. Dalam permainan prestasi pada siklus kedua, guru mitra mencukupi peralatan permainan terutama jika permainan dilakukan secara berkelompok sehingga setiap anak dapat berpartisipasi aktif. Sebagai contoh ketika dilaksanakan memasukkan kertas bergambar berbagai kegiatan yang menggunakan media kertas seperti kegiatan menulis, membaca, mengeja, mengulang-ngulang, maka anak mengelompokkan dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan dan kegiatan yang dilakukan di luar ruangan. Setiap anak memegang kertas karton sehingga anak keikutsertaan dan partisipasinya semakin tinggi.

Permainan prestasi ini dimaksudkan untuk menciptakan kompetisi sehat diantara anak. Peran guru mitra dalam kegiatan permainan prestasi selain membimbing adalah memberikan pujian dan penghargaan bagi anak yang dapat mengerjakan secara cepat dan benar maupun kepada anak yang mengalami kesulitan.

Permainan gerak pada siklus kedua didesain dengan melibatkan anak dalam proses pembuatan audionya dengan meminta anak menirukan dan memainkan hukum bacaan Idgham bilghunnah dan direkam seperti bunyi nun mati, waw mati dan ya mati. Setelah itu diperdengarkan hasil rekaman, untuk selanjutnya anak-anak secara berkelompok menebak suara bacaan tersebut atau aktivitas apa yang terdengar tersebut, hal ini dilakukan secara bergilir untuk setiap kelompok.

Oleh karena kegiatan permainan gerak pada siklus kedua ini melibatkan anak dalam perekaman audio maka terlihat setiap anak dalam kelompoknya berkomentar dan membetulkan bacaan yang salah. Pelaksanaan permainan gerak pada siklus kedua lebih banyak dilakukan di

ruang permainan dan diluar ruang kelas terutama jika akan disuruh mendemonstrasikan gerakan yang telah benar ditebaknya.

Permainan konstruksi pada siklus kedua, guru mitra berupaya memperbaiki pelaksanaannya dengan membagi-bagikan kertas karton pada setiap anaknya, ada anak yang memegang kertas yang telah dituliskannya dengan huruf hijaiyyah, kardus dan huruf yang langsung dibuat dari kertas. Setelah diberikan bimbingan oleh guru mitra, maka anak bekerja dengan peralatan mainnya dan selanjutnya anak diminta untuk membaca mengenai hasil karya yang dibuatnya dari gambar-gambar tersebut.

Kegiatan akhir dilakukan evaluasi secara bersama antara guru mitra, kolaborator dan peneliti. Tujuan dari kegiatan evaluasi ini untuk melihat perkembangan kreativitas dan kemampuan membaca Alquran yang diperoleh melalui melalui pengamatan berkelanjutan. Penilaian atau evaluasi yang dilakukan juga dengan melihat portofolio dari hasil karya anak, disamping itu juga dilakukan tes akhir berupa tes lisan.

### **c. Pengamatan**

Selama proses tindakan siklus kedua dilaksanakan maka dilakukan pengamatan secara berkelanjutan. Pengamatan dilakukan dengan mencatat beberapa hal penting untuk menjadi acuan perbaikan selanjutnya. Sesuai dengan hasil refleksi pada siklus pertama maka ada beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus kedua seperti dari segi metode/cara pembelajaran, waktu dan peralatan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua ini secara umum anak sudah terbiasa dengan tindakan-tindakan yang dilakukan guru mitra dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan bervariasi karena telah diperkenalkan sebelumnya pada siklus kedua dan beberapa hal yang menjadi kendala dalam siklus pertama dapat diatasi, sehingga kolaborator dan peneliti tidak menemui kesulitan yang berarti dalam memantau perkembangan kreativitas dan kemampuan membaca Alquran.

Kreativitas dan kemampuan membaca Alquran mengalami peningkatan dari sebelumnya (siklus pertama), hal ini dapat diamati dari hasil evaluasi siklus kedua yaitu anak tidak terlihat malu-malu lagi bertanya atau menjawab pertanyaan guru mitra.

Permainan mengingat nama dilakukan guru mitra dengan melakukan eksplorasi lingkungan sekolah, dalam hal ini guru mitra melakukan kegiatan berkeliling di lingkungan sekolah dan juga menunjukkan setiap benda ataupun bentuk aktivitas yang dapat dilakukan berdasarkan tema yang diusung yaitu “menulis dan membaca” guru mitra meminta anak untuk menyebutkan nama dari aktivitas-aktivitas atau kegiatan yang memerlukan kertas, buku dan spidol, maka beberapa anak ada yang menjawab bisa menulisnya langsung, ada yang malu-malu, merasa takut/khawatir dan sebagainya. Setelah anak menyebutkan beberapa nama dan bentuk aktivitasnya maka guru mitra menyuruh anak untuk membaca Alquran yang telah bertuliskan surat al Kafirun tersebut.

Permainan mengingat nama ini juga menggunakan media kertas gambar dan papan panel. Ketika ditunjukkan benda yang disebutkan guru mitra beberapa anak secara spontan maju ke depan untuk melihat gambar atau ke tempat benda tersebut berada. Hal tersebut dapat dimaklumi sesuai dengan karakteristik anak yang senantiasa ingin tahu. Permainan ini dimaksudkan untuk mengali kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan berkeliling sambil bermain dan meningkatkan daya ingat anak. Ketika guru mitra menunjukkan kertas yang telah ditulisi dan menyebutkan benda dan kata dengan berkeliling serta menggunakan kertas yang ditempelkan di papan panel maka perhatian anak timbul dan anak tertarik memperhatikan gambar dan terkadang antar mereka menebak gambar yang ada tersebut.

Permainan prestasi dilaksanakan mengiringi permainan yang lain. Permainan ini dilakukan dengan menciptakan kompetisi pada anak yang dilakukan secara individual maupun berkelompok. Anak-anak pada

kegiatan permainan prestasi memegang alat permainan sendiri, sehingga ketika permainan ini diterapkan mereka dapat berpartisipasi.

Tema yang diusung pada siklus kedua ini adalah menulis dan mengeja, maka guru mitra memberikan kesempatan kepada anak untuk menulis surat al Kafirun. Contoh lain adalah anak diminta untuk mengulang tulisan tersebut atau menulis dan mewarnainya kemudian membawanya ke ruang kelas maupun di luar kelas (halaman sekolah) dan sebagainya setelah itu kemudian guru mitra menyuruh anak untuk menuliskan huruf-hurufnya pada lembaran yang telah disiapkan kemudian secara bertukar dengan temannya disuruh membaca surat Alquran yang ditulisnya tersebut.

Di akhir kegiatan permainan prestasi ini guru mitra memberikan pujian dan penghargaan bagi seluruh anak meskipun terdapat anak yang kurang tepat dan mampu menyelesaikan tugasnya. Tujuan kegiatan permainan prestasi ini anak tumbuh kreativitasnya dan kemandiriannya di dalam menemukan sesuatu yang diperintah oleh guru mitra.

Permainan gerak pada siklus kedua dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan pelaksanaan permainan gerak yang dilakukan guru mitra adalah dengan memperdengarkan rekaman yang pembuatannya melibatkan beberapa anak-anak pada masing-masing kelompok, kelompok anak yang lain menebak aktivitas apa yang dilakukan dari hasil rekaman audio tersebut. Apabila tebakannya benar, maka guru mitra meminta anak untuk menirukan suara dari hasil rekaman audio tersebut dan membaca dengan bahasa sendiri tentang suara yang dilakukannya.

Permainan gerak dilakukan secara merata sehingga setiap anak dalam kelompoknya mendapat giliran untuk melakukan perekaman audio maupun aktivitas menebak dan memperagakan hasil tebakannya. Permainan konstruksi dilakukan guru mitra dengan cara membagi-bagikan peralatan permainan kepada setiap anak dengan permainan yang berbeda satu sama lain.

Pada awalnya terdapat permasalahan sedikit yaitu anak berebut mainan, tetapi pertemuan selanjutnya diperbaiki dengan memberi kebebasan pada untuk memilih sendiri peralatan yang disukainya tetapi dilakukan dengan cara satu persatu maju ke depan (mendekati guru mitra) untuk mengambil mainannya sehingga “kericuhan kecil” tidak terulang kembali. Peralatan permainan pada masing-masing anak berbeda sehingga satu anak dengan anak lainnya dapat mengembangkan kreativitasnya sendiri dan pada akhirnya nanti lebih termotivasi untuk hasil karyanya. Penambahan waktu dalam permainan konstruksi disesuaikan dengan tingkat kesukaran materi yang dibentuknya. Pemilihan peralatan permainan dilakukan dari bentuk permainan sederhana sampai kepada bentuk permainan yang lebih kompleks. Penerapannya juga dilakukan secara bertahap mulai dari jumlah kertas yang sedikit sampai kepada jumlah kertas yang lebih banyak. Permainan konstruksi ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dan kemampuan berbahasa anak.

Pembelajaran di siklus kedua ini, guru mitra memanfaatkan kelas dan segenap isi di dalamnya yang telah di desain sedemikian rupa yang sesuai dan berkaitan dengan tema membaca dan menulis. Kertas gambar dan kertas kata yang berwarna-warni digantung dan ditempelkan di papan panel yang diletakkan di sisi kiri, sisi kanan, di depan dan belakang kelas. Guru mitra meminta anak untuk menyebutkan bentuk tulisan secara individu kemudian anak disuruh untuk membaca tulisan tersebut sesuai dengan fasahah dan hukum tajwidnya.

Jika terdapat anak yang tidak mengetahui membaca atau masih lama mengeja huruf tersebut maka guru mitra tidak langsung memberitahukan tetapi meminta anak lainnya untuk membantu temannya tersebut. Guru mitra memperbaiki pengucapan kata yang kurang tepat sehingga kemampuan membaca Alquran anak tercapai. Guru mitra juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang bacaan, anak-anak diberikan kesempatan untuk bertanya tentang kebenaran apa yang

dibacanya sehingga dengan demikian kreativitas anak semakin berkembang.

Data yang dihimpun di lapangan dan juga berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan kolaborator dan peneliti maka tingkat kreativitas anak semakin meningkat jika dibandingkan dengan siklus pertama. Peningkatan kreativitas itu ditandai dengan jumlah anak yang melakukan kegiatan bertanya, membaca sesuatu yang dilihatnya, membaca hasil karya dan bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar lebih banyak dibandingkan siklus pertama. Demikian juga kemampuan membaca Alquran terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi kemampuan individual anak membaca Alquran maupun jumlah anak yang meningkatkan kemampuan membaca Alqurannya dibandingkan siklus pertama.

Namun apabila diperhatikan secara global bahwa kreativitas anak dan kemampuan membaca Alquran belum mencapai target ideal yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu 80% dari keseluruhan anak. Berdasarkan catatan lapangan dan hasil diskusi guru mitra, kolaborator dan guru mitra terdapat 16 anak atau 70% telah meningkat kreativitas dan kemampuan membaca Alqurannya. Oleh karena belum mencapai target ideal maka diperlukan diadakannya tindakan untuk siklus ketiga.

#### **d. Refleksi**

Aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran pada siklus kedua lebih banyak dibandingkan pada siklus pertama. Jika pada siklus pertama anak lebih banyak menjawab pertanyaan dari guru mitra maka pada siklus kedua kreativitas dan kemampuan anak untuk lebih banyak bertanya semakin meningkat. Dialog-dialog antara anak dan guru mitra sering terjadi. Anak antusias untuk menanyakan sesuatu benda yang dilihat dan didengarnya.

Pelaksanaan permainan pada siklus kedua lebih banyak dilakukan di ruang permainan dan di luar kelas jika dibandingkan dengan siklus pertama. Permainan di luar permainan dan di luar kelas memberikan

situasi yang berbeda sehingga kreativitas dan kemampuan membaca Alquran juga berkembang. Dengan dilakukan permainan di luar kelas anak lebih dekat dengan situasi yang sebenarnya apalagi tema yang diusung pada siklus kedua ini adalah “menulis dan membaca” sehingga lebih mendorong anak untuk bereksplorasi dengan teman sekelasnya.

Pemberian pujian dan penghargaan memberikan dampak positif pada anak, dari hasil pengamatan terlihat bahwa anak yang diberi pujian dan penghargaan akan keberhasilannya menimbulkan semangat untuk berkreasi lebih baik lagi, sedangkan mereka yang belum berhasil tetap diberikan dorongan berupa pujian dan penghargaan oleh guru mitra

Di samping itu, peralatan permainan yang bervariasi dan juga sesuai dengan minat anak lebih menambah keinginan untuk berkreasi dan bersewa lebih aktif. Keinginan anak untuk bersewa gambar yang dibuatnya cukup tinggi hal tersebut dapat dilihat dari antusias anak untuk saling berebut dalam membaca gambar yang dilihatnya maupun dibuatnya, antusias anak cukup tinggi ketika beberapa gambar yang didesain di ruang kelas sesuai dengan tema yang diusung.

Anak-anak saling bertanya maupun menerangkan pada guru mitra dan temannya tentang apa yang dilihatnya. Keinginan anak untuk berusaha menirukan huruf dan kata juga keinginan untuk mengetahui bacaan kata dan kalimat sederhana jelas sekali terlihat.

Namun demikian pencapaian ketuntasan belajar pada siklus kedua ini belum tercapai sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 80% anak dalam kelompoknya (kelas) telah menunjukkan kreativitas dan ketuntasan membaca Alquran, maka tindakan perlu dilanjutkan ke siklus ketiga

Berdasarkan hasil diskusi guru mitra, kolaborator dan peneliti, maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus ketiga sebagai tahapan lanjutan dari siklus kedua. Beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk siklus ketiga adalah tindakan-tindakan yang direncanakan pada siklus ketiga yang direncanakan guru mitra, kolaborator dan peneliti yaitu: *Pertama*,

pada aktivitas permainan mengingat nama direncanakan: (a) pemilihan peralatan permainan disesuaikan dengan kriteria yaitu mulai dari permainan yang mudah bertahap ke permainan sukar, (b) permainan kertas karton yang akan dipilih meningkat dari 10 - 15 menjadi 15 - 20. *Kedua*, pada aktivitas permainan prestasi direncanakan melalui permainan sains yaitu melakukan percobaan sederhana. *Ketiga*, pada aktivitas permainan gerak direncanakan dengan membaca Alquran peran. *Keempat*, pada aktivitas permainan konstruksi direncanakan pemilihan peralatan permainan dengan melihat kriteria gambar-gambar yang telah dituliskannya dengan huruf hijaiyyah yang lebih kompleks dibandingkan pada siklus kedua.

### **3. Siklus ketiga**

Siklus ketiga berlangsung selama 2 minggu tema yang ditampilkan adalah "alat bantu" yang terdiri dari 2 kegiatan utama yaitu (1) kegiatan di dalam kelas (*in door*) meliputi area membaca dan menulis (2) kegiatan di luar kelas (*out door*) yaitu kegiatan motorik atau fisik.

Seperti halnya dengan siklus pertama dan kedua, maka pada siklus ketiga ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru melalui kegiatan membaca Alquran secara bergantian, sedangkan kegiatan menulis huruf Alquran dilakukan dengan menulis pada buku gambar yaitu menghubungkan bacaan dan tulisannya.

Tujuan tindakan pada siklus ketiga secara umum tidaklah berbeda dengan tujuan tindakan pada siklus pertama maupun pada siklus kedua yaitu memperoleh data tentang kreativitas anak yang ingin dicapai melalui indikator pengamatan kreativitas meliputi: (1) menjawab pertanyaan guru, (2) mengajukan pertanyaan, (3) membaca sesuatu yang didengar dan dilihatnya, (4) ber tentang gambar yang dibuatnya dan (5) menirukan tulisan/huruf dan kata. Sedangkan untuk kemampuan membaca Alquran, tujuan yang ingin dicapai pada siklus pertama ini adalah data kemampuan membaca Alquran yang meliputi kemampuan: (1) melafalkan bunyi huruf

hijaiyyah, (2) melafalkan huruf konsonan, (3) penggabungan bunyi huruf dalam sebuah kata, dan (4) membaca Alquran kalimat sederhana.

Kegiatan pada siklus ketiga meliputi: (a) rencana tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) pengamatan dan (d) refleksi.

**a. Rencana Tindakan**

Rencana tindakan pada siklus ketiga meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

*Pertama*, pelaksanaan tindakan direncanakan dengan melibatkan satu guru mitra dan satu guru bantu sebagai kolaborator yang bersama-sama dengan peneliti bertindak sebagai pengamat di dalam kelas. Guru mitra berfungsi melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan kolaborator dan peneliti bertugas melakukan pengamatan, mencatat segala proses kegiatan yang terjadi di dalam kelas, untuk selanjutnya hasil pengamatan didiskusikan bersama sebagai bahan masukan bagi pelaksanaan yang kemudian akan direfleksikan kembali. Hasil refleksi tersebut disimpulkan dan direvisi untuk selanjutnya diambil tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

*Kedua*, penataan kelas dan lingkungan kelas disesuaikan dengan tema yang diusung yaitu tema "alat bantu" maka dalam hal ini didesainlah kelas dan lingkungan kelas dengan menempelkan atau menggantungkan berbagai poster/gambar, dan nama-nama dari jenis alat bantu seperti gambar poster, dan sebagainya. Penataan kelas ini juga berkaitan dengan posisi tempat duduk anak. Posisi tempat duduk diatur dan didesain bervariasi, terkadang berbentuk melingkar, berbentuk U dan sewaktu-waktu anak belajar beralaskan karpet. Bervariasinya posisi duduk ini diharapkan dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran dan permainan yang dilaksanakan.

*Ketiga*, kegiatan pembelajaran direncanakan dalam 3 tahap yaitu (1) kegiatan awal atau pembuka, (2) kegiatan inti dan (3) kegiatan akhir atau penutup.

Kegiatan awal meliputi kegiatan sebelum masuk ke kelas dengan berbaris dan masuk kelas menyalami tangan guru, kemudian setelah di dalam kelas, guru menyapa murid, memulai kegiatan dengan berdo'a selanjutnya di awal kegiatan pembelajaran siswa dibimbing untuk membaca dan menulis surat al Kafirun dengan benar.

Kegiatan inti merupakan gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehari-hari baik pada bidang pengembangan kreativitas maupun kemampuan membaca Alquran . Dalam hal ini sebelum masuk ke tema yang diusung guru terlebih dahulu melakukan penjajakan terhadap kemampuan anak mengenai tema yang akan dipelajari. Dalam pelaksanaannya dilakukan sambil membaca Alquran dengan permainan yang bervariasi meliputi: (1) permainan mengingat nama, (2) permainan prestasi, (3) permainan gerak dan (4) permainan konstruksi. Permainan mengingat nama diterapkan dengan mengajak anak untuk mengamati nama benda, orang atau peristiwa yang berkenaan dengan tema "alat bantu". Permainan prestasi dimaksudkan untuk menciptakan kompetisi sehat antar anak yang dilakukan dengan mengadakan perlombaan secara individual maupun kelompok. Hal ini dimaksudkan untuk anak lebih termotivasi dan berkembang kreativitasnya. Permainan gerak dimaksudkan untuk mengkoordinasikan antara hijaiyyah, pendengaran dan motorik anak. Kreativitas dan kemampuan membaca Alquran ditekankan pada permainan gerak ini. Kegiatan permainan gerak dapat dilakukan dengan menggunakan peralatan audio atau cukup dengan hijaiyyah dari guru mitra. Permainan konstruksi dimaksudkan untuk melatih kreativitas anak untuk berimajinasi dalam membentuk konstruksi atau bangunan dari gambar-gambar yang diberikan guru mitra, selanjutnya setelah gambar-gambar yang telah ditulisnya dengan huruf hijaiyyah terbentuk maka kemampuan anak untuk menunjukkan hasil karyanya.

Kegiatan akhir/penutup, kegiatan ini merupakan kegiatan penutup dengan mengadakan penilaian terhadap kegiatan yang dilaksanakan

sehari-hari berupa portofolio anak seperti hasil karya anak berupa gambar, tulisan, maupun ungkapan lainnya. Pada kegiatan penutup kesehariannya diakhir dengan do'a bersama.

### **b. Pengamatan**

Pengamatan dilakukan selama tindakan siklus ketiga yang dilakukan secara berkelanjutan. Sesuai dengan hasil refleksi pada siklus kedua maka ada beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus ketiga terutama penekanannya pada keterlibatan anak secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada siklus ketiga ini secara umum terlihat anak sudah terbiasa dengan tindakan-tindakan yang dilakukan guru mitra dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan bervariasi karena telah diperkenalkan sebelumnya baik pada siklus pertama maupun pada siklus kedua. Kreativitas dan kemampuan membaca Alquran mengalami peningkatan dari sebelumnya (siklus kedua), hal ini dapat diamati dari hasil evaluasi siklus kedua yaitu anak tidak terlihat malu-malu lagi menulis atau membaca Alquran.

Permainan mengingat nama dilakukan guru dengan menggunakan jumlah kertas nama yang lebih banyak dibandingkan pada siklus kedua menjadi 15 – 20. Kegiatan pembelajarannya tidak jauh berbeda dengan siklus pertama maupun siklus kedua, yaitu anak menyebutkan beberapa nama dan bentuk aktivitasnya maka guru mitra menyuruh anak untuk membaca Alquran yang telah dituliskan pada buku gambar tersebut. Permainan mengingat nama ini juga menggunakan media kertas gambar dan papan panel. Ketika guru mitra menyebutkan benda dan kata dengan berkeliling serta menggunakan kertas gambar yang ditempelkan di papan panel maka perhatian anak timbul dan anak tertarik memperhatikan gambar dan terkadang antar mereka menebak tulisan yang ada pada gambar tersebut.

Permainan prestasi pada siklus ketiga dilakukan guru mitra melalui kegiatan permainan yaitu melakukan percobaan sederhana seperti

melakukan percobaan membaca, menulis yang amati oleh guru. Anak-anak pada kegiatan permainan prestasi memegang alat percobaan sendiri, sehingga ketika permainan ini diterapkan mereka dapat berpartisipasi.

Di akhir kegiatan permainan prestasi ini guru mitra memberikan pujian dan penghargaan bagi seluruh anak meskipun terdapat anak yang kurang tepat dan mampu menyelesaikan tugasnya. Tujuan kegiatan permainan prestasi ini anak tumbuh kreativitasnya dan kemandiriannya di dalam menemukan sesuatu yang diperintahkan guru mitra.

Permainan gerak pada siklus ketiga dilakukan guru mitra dengan membaca Alquran, dalam hal ini guru mitra meminta anak untuk membaca Alquran sesuai dengan tema yang diusung yaitu membaca. Membaca Alquran peran yang dilakukan adalah "menjadi peserta MTQ", "mengikuti kegiatan Israk Mikraj, maulid Nabi dan lain sebagainya. Dalam kegiatan membaca Alquran peran tersebut anak dapat menyebutkan nama-nama benda sehubungan dengan yang ditemui dalam beraktivitas membaca Alquran peran.

Permainan konstruksi dilakukan guru mitra dengan cara membagi-bagikan peralatan permainan kepada setiap anak dengan permainan yang berbeda satu sama lain sehingga satu anak dengan anak lainnya dapat mengembangkan kreativitasnya sendiri dan pada akhirnya nanti lebih termotivasi untuk ber tentang hasil karyanya. Penambahan waktu dalam permainan kostruksi disesuaikan dengan tingkat kesukaran materi yang dibentuknya.

Pemilihan peralatan permainan dilakukan dari bentuk permainan sederhana sampai kepada bentuk permainan yang lebih kompleks. Penerapannya juga dilakukan secara bertahap mulai dari jumlah keping yang sedikit sampai kepada jumlah keping yang lebih banyak. Permainan konstruksi ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dan kemampuan berbahasa anak.

Kegiatan pembelajaran di siklus ketiga ini, guru mitra memanfaatkan kelas dan segenap isi di dalamnya yang telah di desain

sedemikian rupa yang sesuai dan berkaitan dengan tema alat bantu. Kertas gambar dan kertas kata yang berwarna-warni digantung dan ditempelkan di papan panel yang diletakkan di sisi kiri, sisi kanan, di depan dan belakang kelas.

Data yang dihimpun dilapangan dan juga berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan kolaborator dan peneliti maka tingkat kreativitas anak semakin meningkat jika dibandingkan dengan siklus kedua. Peningkatan kreativitas itu ditandai dengan jumlah anak yang melakukan kegiatan bertanya, membaca sesuatu yang dilihatnya, membaca hasil karya dan bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar lebih banyak dibandingkan siklus kedua. Demikian juga kemampuan membaca Alquran terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi kemampuan individual anak membaca Alquran maupun jumlah anak yang meningkatkan kemampuan membaca Alquran nya dibandingkan siklus kedua.

Pada siklus ketiga ini kreativitas anak dan kemampuan membaca Alquran telah mencapai target ideal yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu 98,95% dari keseluruhan anak telah meningkat kreativitas dan kemampuan membaca Alqurannya.

### **c. Refleksi**

Pada siklus ketiga dialog-dialog antara anak dan guru mitra sering terjadi. Anak antusias untuk menanyakan sesuatu benda yang dilihat dan didengarnya, demikian juga pada pelaksanaan permainan pada siklus ketiga anak-anak antusias mengikutinya. Pemberian pujian dan penghargaan memberikan dampak positif pada anak, dari hasil pengamatan terlihat bahwa anak yang diberi pujian dan penghargaan akan keberhasilannya menimbulkan semangat untuk berkreasi lebih baik lagi.

Hal yang berbeda dilakukan guru mitra pada siklus ketiga dibandingkan dengan siklus pertama maupun siklus kedua adalah membaca Alquran. Membaca Alquran pada siklus ketiga disesuaikan dengan tema "huruf hijiyah" yaitu "melafalkan bentuk huruf",

”menjelaskan bentuk huruf” dan ”membaca huruf hijaiyyah dengan benar”. Demikian juga dengan peralatan huruf yang dibuat dalam permainan yang bervariasi disesuaikan dengan minat anak.

Keinginan anak berkreaitivitas dan secara lebih aktif di kelas baik tentang tulisan yang dilihatnya maupun tentang gambar yang dibuatnya. Anak-anak saling bertanya maupun menerangkan pada guru mitra dan temannya tentang apa yang dilihatnya. Kemampuan anak untuk berusaha menirukan huruf dan kata serta keinginan untuk mengetahui bacaan kata dan kalimat sederhana semakin tinggi.

Berdasarkan catatan lapangan dan hasil diskusi guru mitra, kolaborator dan peneliti, maka penelitian ini telah mencapai target ideal yang ingin dicapai yaitu 100% dimana terdapat hanya 2 anak yang belum biasa atau 98,95% dari 37 anak secara keseluruhan anak telah menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dan kemampuannya membaca Alquran dengan fasahah secara baik sehingga dengan demikian tindakan sudah selesai dan tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## **B. Diskusi Hasil Penelitian**

Pelaksanaan kegiatan awal pembelajaran dimulai pada pukul 7.30 namun sebelumnya pada pukul 07.15 anak sudah berbaris di depan kelas masing-masing. Sebelum masuk ke kelas, guru mitra menyapa anak satu persatu kemudian anak-anak berjalan mendatangi guru mitra seraya menyalami tangan guru mitra kemudian dengan tertib satu persatu masuk ke kelas. Di dalam kelas guru mitra melakukan pengabsenan kehadiran anak satu persatu, apabila nama anak yang disebutkan guru mitra hadir maka anak mengangkat tangan atau telunjuknya seraya berkata “hadir bu”. Selanjutnya kegiatan berlanjut dengan berdo’a dan membaca alquran.

Sebelum materi pembelajaran disampaikan guru mitra, maka guru mitra memandu anak untuk berdoa sesuai dengan kebiasaan sebelum memulai pelajaran. Pada siklus pertama tema yang diusung adalah

“membaca” maka anak-anak disuruh untuk membuka Alquran masing-masing, siklus kedua tema yang diusung adalah “Tulisan” maka anak-anak diperintahkan untuk membuka buku tulis dan menulis huruf hijaiyyah yang telah ditentukan, sedangkan siklus ketiga tema yang diusung adalah “membaca dan menulis” maka anak-anak diperintahkan untuk membaca Alquran satu persatu dan begitu juga dengan menulis.

Kegiatan ini dilakukan juga diakhir pertemuan pada hari itu, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan anak mengingat pelajaran tersebut. Apabila membaca dan menulis telah dihapalkan anak, maka pada hari-hari berikutnya guru mitra meminta anak-anak secara bergiliran untuk memimpin baca Alquran dan menulisnya.

Kegiatan awal pembelajaran yang dilakukan sedemikian rupa dengan melibatkan anak ternyata mendorong anak untuk percaya diri dan lebih bersemangat belajar. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan demikian itu tidak didominasi oleh guru mitra tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi, berinisiatif dan mengekspresikan idenya melalui do'a dan lagu yang mereka hapal sesuai dengan karakter anak. Pengajaran seperti ini menurut *Joyce* dan *Weil* merupakan model belajar yang sangat bermanfaat dalam membantu memperoleh informasi, ide-ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan mengangkat potens yang ada pada diri anak.

Pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran disesuaikan dengan tema yang diusung melalui kegiatan permainan dengan mengambil area-area yang telah ditentukan dalam kurikulum di madrasah Tsanawiyah. Pada pelaksanaannya, guru mitra menghubungkan pengetahuan anak dengan teman yang akan dipelajari sehingga dapat diketahui tingkat pemahaman anak mengenai tema yang dipelajari. Kegiatan pembelajaran menekankan pada aktivitas anak sedangkan guru mitra berperan memfasilitasi, mendorong dan mengarahkan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak dan kemampuan membaca Alquran, guru mitra melakukannya dengan permainan bervariasi, karena melalui cara ini tanpa disadari kreativitas dan kemampuan membaca Alquran dirangsang. Pelaksanaan pembelajaran bervariasi meliputi: (1) pembelajaran mengingat huruf, (2) pembelajaran mengenal huruf, (3) pembelajaran menulis dan (4) pembelajaran membaca dan menulis.

Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di ruang kelas melainkan juga memanfaatkan ruang permainan dan lingkungan sekolah. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang bervariasi dan menghindari kejenuhan anak dan sekaligus untuk memperkenalkan anak pada objek/visual yang sebenarnya.

Peran guru mitra adalah berupaya menghadirkan objek/visual dalam bentuk asli, apabila tidak memungkinkan digunakan miniatur atau gambar sesuai dengan objek yang dibahas. Selama kegiatan pembelajaran, guru mitra memberikan reward kepada anak berupa pujian, penghargaan. Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini maka reward yang diberikan juga berupa hadiah kecil seperti Alquran, pensil, penghapus, rautan dan permen.

Bagian akhir kegiatan pembelajaran guru mitra mengadakan evaluasi untuk melihat perkembangan kemajuan kreativitas dan kemampuan membaca Alquran. Penilaian tersebut diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan kolaborator dan peneliti selama tindakan berlangsung. Disamping itu juga dilakukan penilaian terhadap portofolio anak berupa hasil membaca dan hasil tulisan.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran bervariasi, sebagaimana disebutkan di atas bahwa pembelajaran bervariasi yang dilaksanakan guru mitra adalah: (1) pembelajaran mengingat huruf, (2) pembelajaran mengenal huruf, (3) pembelajaran menulis dan (4) pembelajaran membaca dan menulis.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui permainan bervariasi diawali dengan penjelasan guru mitra mengenai petunjuk-petunjuk praktis aktivitas yang dilakukan siswa yang disesuaikan dengan tema yang diusung, di samping itu guru mitra mengadakan apersepsi untuk melihat sejauhmana pemahaman anak terhadap tema. Pertanyaan diajukan terbuka dan guru mitra memberi kebebasan pada anak untuk menyampaikan pendapatnya, setiap jawaban anak diberi reward oleh guru mitra berupa pujian.

Kegiatan pembelajaran bervariasi dikondisikan dalam suasana yang riang, anak-anak bersama guru mitra belajar, memperlihatkan hasil tulisan yang sesuai dengan huruf hijaiyyah. Sebelum kegiatan pembelajaran bervariasi dilakukan guru mitra memberikan contoh pembelajaran yang akan dilaksanakan dan selama kegiatan guru mitra bersama kolaborator dan peneliti memberikan bantuan kepada anak yang membutuhkan misalnya menyiapkan Alquran, menyiapkan kertas, pensil dan sebagainya.

Cara lain yang dilakukan guru mitra adalah anak diajak mendengarkan bacaan kawannya dan melihat tulisan yang ada, kemudian anak diminta membaca lagi serta memahami bacaan tersebut dengan antusias. Pembelajaran bervariasi seperti ini dilakukan guru mitra dimaksudkan untuk menggali kreativitas dan kemampuan membaca Alquran anak. Sedangkan tempat atau lokasi pembelajaran bervariasi dapat berlangsung di kelas dan di lingkungan madrasah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran bervariasi dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan baik dalam satuan kegiatan harian maupun satuan kegiatan mingguan. Urutan pelaksanaannya dilakukan secara fleksibel dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bervariasi dilaksanakan dengan melihat tahap perkembangan emosi, dan fisik anak sehingga tanpa disadari anak sebenarnya mereka sedang dirangsang kreativitas dan

kemampuan membaca Alqurannya tetapi dilaksanakan sambil menulis dan dalam situasi yang menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diterapkan lebih menekankan pada aktivitas anak, guru mitra berperan membimbing dan mengamati sehingga yang aktif adalah anak yang sedang mengalami proses pembelajaran.

Permainan konstruksi dilakukan guru mitra dengan membagikan peralatan permainan berupa potongan-potongan gambar-gambar yang telah dituliskannya dengan huruf hijaiyyah yang terbuat dari kertas gambar. Setiap anak memperoleh jenis bacaan yang berbeda dan apabila telah tercipta suatu bentuk tulisan, anak-anak dapat saling bertukar gambar. Anak diberi kebebasan untuk memilih sendiri tulisan yang disukainya dan guru mitra mengawasi agar tidak terjadi saling rebutan di antara anak. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan anak diminta menuliskan hasil karyanya mulai proses penulisan sampai tercipta tulisan huruf hijaiyyah yang bagus.

Oleh karya hasil karya anak-anak berbeda bentuknya maka anak akan lebih berkembang kreativitasnya dan anak lebih termotivasi untuk berkarya. Penambahan waktu dalam pembelajaran ini disesuaikan dengan tingkat kesukaran materi yang dibentuk. Pemilihan penulisan huruf hijaiyyah disesuaikan dengan kriteria yang sederhana sampai kepada yang kompleks, penerapannya juga dilakukan secara bertahap dari jumlah tulisan yang sedikit kepada jumlah tulisan yang agak banyak.

Pada bagian kajian teoritis penelitian ini telah digambarkan bahwa kreativitas anak yang dikaji adalah ditandai dengan karakteristik sebagai berikut: 1) anak banyak bertanya, (2) gemar menirukan sesuatu yang dilihatnya, (3) banyak bertanya tentang arti ayat yang ditulsi dan maksud suatu tulisan yang dilihatnya, (4) menulis dengan caranya sendiri tentang sesuatu kalimat yang dibuatnya, (5) anak banyak menjawab pertanyaan yang diberikan guru mitra. Sedangkan untuk peningkatan kemampuan membaca Alquran ditandai dengan karakteristik sebagai berikut: (1)

menirukan urutan kata ataupun kalimat, (2) mengucapkan kata-kata/kalimat yang ditulis, (3) menuliskan huruf dan kata dan (4) memahami arti dari kata-kata yang disebutkan guru.

Kreativitas anak tergambar dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari kegairahan dan keaktifan anak ketika pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran, sebagai contoh terlihat dari mimik anak yang berseri-seri dan bersemangatnya anak-anak mengikuti pembelajaran yang diberikan sambil menyebutkan kalimat yang ditulis satu persatu, kemudian terlihat juga semangat mereka ketika mengeja huruf dan membaca Alquran dengan kata-kata dan kalimat sederhana.

Dalam kegiatan seperti ini anak lebih banyak memperoleh perbendaharaan kata yang baru baik informasi yang diperolehnya dari guru mitra maupun yang digalinya sendiri juga dari teman-temannya. Hal yang sama terjadi juga ketika anak-anak dengan semangatnya menulis tentang sesuatu hal yang dilihat/didengarnya ataupun yang sengaja diperlihatkan guru mitra, demikian juga ketika menjawab pertanyaan yang diajukan guru mitra.

Pengembangan kreativitas anak dilakukan guru mitra dengan mendesain kelas sesuai dengan tema yang diusung, tulisan-tulisan dan gambar di gantung di dalam kelas dan di tempelkan di papan panel, termasuk juga menghadirkan huruf-huruf hijaiyyah dalam bentuk aslinya maupun dalam bentuk kardus. Kreativitas anak meningkat manakala anak dapat turut aktif, anak tidak hanya dapat melihat bentuk tulisan dan kertas karton yang bergambar, tetapi dapat mengamati, memegang dan sekaligus membaca Alquran. Anak terlihat antusias mengamati, dan membaca Alquran, bekerja dengan alat bantu tersebut dan menanyakan kepada guru mitra dan berdiskusi dengan temannya tentang tulisan-tulisan diamatinya. Kemudian anak diminta memberikan pendapatnya mengenai tulisan-tulisan tersebut dan mungkin saja terdapat diantara anak mempunyai pengalaman langsung yang berkaitan dengan tulisan tersebut.

Kreativitas anak juga berkembang ketika anak melakukan pembelajaran konstruksi seperti membentuk tulisan yang berasal dari kertas yang di tulis. Anak yang terlebih dahulu menemukan bentuk tulisan yang indah akan terus memberikan kepada guru mitra untuk di nilai dan di beri reward atas hasil tulisan yang paling bagus. Dengan demikian kreativitas anak terbentuk dan kemampuan berbahasa anak sekaligus juga terbentuk.

Kemampuan membaca Alquran terbentuk dan meningkat dari siklus ke siklus terlihat dari penguasaan anak terhadap kata-kata yang sederhana pada siklus pertama menuju kata yang lebih kompleks pada siklus ketiga. Pada siklus pertama, anak antusias mengenal huruf, menuliskan huruf, kemudian mengejanya, kemudian pada siklus kedua kemampuan membaca Alquran meningkatkan dengan jumlah anak yang mulai lancar membaca Alquran kata-kata semakin meningkatkan persentase dan selanjutnya pada siklus ketiga telah tercapai 87% anak yang mampu membaca Alquran.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengukuran dengan menerapkan model pretest dan post. Pre tes dilaksanakan sebelum tindakan siklus pertama dilakukan sedangkan post test dilaksanakan setelah tindakan selesai pada siklus ke tiga.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah diusahakan dengan sebaik dan sesempurna mungkin dengan menggunakan prosedur metode ilmiah, akan tetapi tidak menutup kemungkinan terdapatnya keterbatasan-keterbatasan. Keterbatasan tersebut antara lain adalah:

*Pertama*, ketika menjaring data kreativitas anak, peneliti memiliki keterbatasan pengetahuan dalam penentuan tingkat atau skor kreativitas anak. Oleh karena itu peneliti menggunakan tenaga psikolog untuk melakukan pengujian kreativitas anak.

*Kedua*, penelitian ini hanya dilakukan terhadap satu kelas pembelajaran saja yaitu kelas VII-7, sehingga penelitian ini belum

digeneralisasikan ke dalam ruang lingkup yang lebih luas, karena karakteristik pembelajaran dan materi pelajarannya sesuai dengan karakteristik penelitian ini.