

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM PENINGKATAN
KOMPETENSI PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN BAHASA ANAK
DI RAUDHATUL ATHFAL RAHMAT ISLAMİYAH MEDAN**

TESIS



Oleh :

**JAMILAH
NIM : 0331183010**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan Agama Islam
Konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM PENINGKATAN
KOMPETENSI PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN BAHASA ANAK
DI RAUDHATUL ATHFAL RAHMAT ISLAMİYAH MEDAN**

TESIS



Oleh :

JAMILAH
NIM : 0331183010

Pembimbing I

Dr. Rusydi Ananda, M.Pd
NIP. 197201012000031003

Pembimbing II

Prof. Dr. Tien Rafida, M, Hum
NIP. 197011101997032004

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) perencanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, (2) pelaksanaan pembelajaran tematik dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, (3) evaluasi pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, dan (4) faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

Metode penelitian ini adalah kualitatif yang dilakukan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Temuan penelitian menunjukkan: (1) perencanaan pembelajaran tematik yang dilakukan guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) pada awal semester dengan mengacu kepada kurikulum Raudhatul Athfal yang berlaku, (2) pelaksanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dilakukan dengan metode pembelajaran bervariasi dengan menggunakan berbagai macam permainan seperti permainan mengingat nama, permainan prestasi, permainan gerak, permainan konstruksi dan juga bermain peran, (3) evaluasi pembelajaran terhadap pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dengan pemberian portofolio, dalam hal ini dievaluasi perubahan tingkah laku, anak juga dapat mengalami peningkatan kognitif dan bahasa setelah mengikuti proses pembelajaran tematik, dan (4) terdapat faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran tematik namun hambatan masih dapat diatasi secara baik.

ABSTRACT

The objectives of this study are: (1) thematic learning planning in Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, (2) implementation of thematic learning in improving children's cognitive and language development in Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, (3) evaluation of thematic learning in Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan , and (4) supporting and inhibiting factors for the implementation of thematic learning in Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

This research method is qualitative conducted at Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan. Instrument data collection is done by interview, observation, and documentation. Data analysis techniques used Miles and Huberman models, namely data reduction, data presentation and conclusion.

The research findings show: (1) Thematic learning planning conducted by Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan teacher by preparing the learning implementation plan (RPPH) at the beginning of the semester by referring to the applicable Raudhatul Athfal curriculum, (2) implementing thematic learning at Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah The terrain is done with varied learning methods by using various kinds of games such as remembering names, achievement games, motion games, construction games and also playing roles, (3) evaluation of learning on thematic learning at Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan by giving a portfolio, in this case evaluated changes in behavior, children can also experience cognitive and language improvement after participating in the thematic learning process, and (4) there are supporting and inhibiting factors for the implementation of thematic learning but the obstacles can still be well addressed.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabbi'l'alamiin, segala puji dan syukur penulis persembahkan pada Allah swt yangtelah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam dihadiahkan kepada Rasulullah saw, nabi pembawa rahmat dan pemimpin umat untuk memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat.

Penulisan tesis ini dilakukan untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat memperoleh gelar Master Pendidikan (M.Pd) jenjang pendidikan strata 2 (S2) pada Program Magister Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, penulis menyusun tesis berjudul “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM PENINGKATAN KOMPETENSI PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN BAHASA ANAK DI RAUDHATUL ATHFAL TRAHMAT ISLAMİYAH MEDAN”.

Penulis menyadari keterbatasan yang dimiliki sehingga menemukan berbagai kendala selama menyelesaikan penulisan dan tesis ini tidak akan selesai tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung. Rasa hormat yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan demi terselesaikannya penulisan tesis ini.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan, Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag, yang telah memberikan kemudahan selama peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program magister.

Bapak Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti dalam menjalani perkuliahan.

Bapak Dr. Ali Imran Sinaga, M.Ag dan Bapak Dr. Rusydi Ananda, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Bapak Dr. Rusydi Ananda, M.Pd dan Ibu Prof. Dr. Tien Rafida, M.Hum sebagai pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan pada penyelesaian tesis ini.

Ucapan terima kasih yang mendalam juga penulis haturkan kepada Ibu Kepala dan Guru-Guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan yang telah memberikan kesempatan dan bantuan baik secara moril maupun materil kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2018 yang selalu memberikan motivasi dalam menjalani perkuliahan dan penyelesaian studi di Program Magister Pendidikan Agama Islam Konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Ayahanda, Ibunda, Mertua, Suami dan Anak-Anakku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan selalu mendo'akan peneliti dalam menjalani perkuliahan ini.

Penulis menyadari penulisan tesis ini masih banyak kekurangan, keterbatasan serta kesederhanaan analisis masih perlu disempurnakan. Untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan dalam penyempurnaan penulisan tesis ini. Akhirnya kepada Allah swt jualah berserah diri. Kepada semua pihak yang telah memberikan partisipasi dalam penyelesaian penulisan tesis ini, penulis menyampaikan semoga seluruh amalan yang dilakukan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan kebaikan dari Allah swt. Amin ya Rabbal 'alamin.

Medan, Januari 2020

Penulis,

Jamilah

NIM. 0331183010

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam dari Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, Januari 2020

Jamilah
NIM. 0331183010

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak.....	i
Abstract.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Lampiran.....	viii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Deskripsi Konseptual.....	8
1. Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
2. Pembelajaran Tematik.....	18
3. Perkembangan Kognitif Anak.....	26
4. Perkembangan Bahasa Anak.....	36

	B.	Penelitian Yang Relevan	41
BAB III	:	METODOLOGI PENELITIAN.....	44
	A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
	B.	Latar Penelitian.....	44
	C.	Metode Dan Prosedur Penelitian	45
	D.	Data Dan Sumber Data.....	45
	E.	Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data	46
	F.	Prosedur Analisis Data.....	47
	G.	Pemeriksaan Keabsahan Data.....	49
BAB IV	:	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
	A.	Hasil Penelitian.....	52
		1. Temuan Umum.....	52
		2. Temuan Khusus.....	64
	B.	Pembahasan.....	83
	C.	Keterbatasan Penelitian.....	97
BAB V	:	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A.	Kesimpulan.....	99
	B.	Implikasi.....	100
	C.	Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel. 3.1 Latar Penelitian.....	46
Tabel. 4.1 Data Tenaga Pendidik Raudhatul Atfhal Rahmat Islamiyah Medan.....	54
Tabel. 4.2 Data Siswa Raudhatul Atfhal Rahmat Islamiyah Medan.....	55
Tabel. 4.3 Data Sarana Dan Prasarana Raudhatul Atfhal Rahmat Islamiyah Medan.....	55
Tabel. 4.4 Struktur Kurikulum Raudhatul Atfhal Rahmat Islamiyah Medan.....	61
Tabel. 4.5 Tema Yang Digunakan Dalam Pembelajaran.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Penelitian.....	107
Lampiran 2 Catatan Lapangan.....	108
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	117
Lampiran 4 Dokumentasi.....	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang diberikan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Selanjutnya pada pasal 28 ayat 1 sampai 5 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini: (1) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal, (3) pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat, (4) pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, dan (5) pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Implementasi nyata dari amanat Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tersebut adalah pemerintah bersama kelompok masyarakat mendirikan lembaga pendidikan baik taman kanak-kanak, raudahtaul athfal dan lainnya hampir di seluruh Indonesia. Dalam hal ini capaian satu desa minimal satu lembaga pendidikan anak usia dini adalah 72,29 persen atau 58.174 Desa di seluruh pelosok Indonesia telah memiliki paling tidak satu lembaga pendidikan anak usia dini. Capaian ini merupakan suatu hal yang menggembarakan, sekaligus menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini telah menjadi sebuah gerakan masyarakat (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016).

Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentangan waktu sejak anak lahir hingga usia 6 tahun (Mutiah, 2010:2). Pada fase usia tersebut, anak mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dalam dalam keterampilan bermain. Seluruh sistem geraknya sudah lentur, sering mengulang-ulang perbuatan yang diminatinya dan melakukannya

secara wajar. Anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa, ingin mandiri dan tak mau banyak lagi tergantung pada orang lain (Riyanto dan Handoko, 2004:14)

Anak usia dini merupakan masa *golden age* (usia emas) yaitu periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan spiritual sebagai bekal untuk kehidupan selanjutnya. Periode *golden age* ini merupakan masa kritis di mana anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Makna kritis di sini adalah sangat mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya, dengan kata lain apabila masa kritis ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajarnya maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial dan moral dan sebagainya yang merupakan masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa ini merupakan masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Sedemikian pentingnya usia tersebut, maka memahami karakteristik anak usia dini menjadi mutlak adanya bila ingin memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal.

Beberapa hal yang menjadi alasan pentingnya memahami karakteristik anak usia dini yaitu: (1) usia dini merupakan usia yang paling penting dalam perkembangan manusia, sebab usia tersebut merupakan periode diletakkannya dasar struktur kepribadian yang dibangun untuk sepanjang hidupnya. Oleh karena itu perlu pendidikan dan pelayanan yang tepat, (2) pengalaman awal sangat penting, sebab dasar awal cenderung bertahan dan akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya, di samping itu dasar awal akan cepat berkembang menjadi kebiasaan. Oleh karena itu, perlu pemberian pengalaman awal yang positif, dan (3) perkembangan fisik dan mental mengalami kecepatan yang luar biasa, dibanding dengan sepanjang usianya, bahkan perkembangan otak pada usia dini berkembang pesat dibandingkan usia setelahnya.

Anak usia ini merupakan individu yang unik yang sampai dengan hari ini tiada duanya. Namun sebagai seorang individu, manusia sekaligus adalah makhluk sosial, karena perkembangan sosialnya menceritakan perjuangannya untuk menjadi individu dengan haknya sendiri yaitu sebagai individu yang menyatakan dirinya sebagai makhluk mandiri. Salah satu kemandirian manusia adalah dalam kehidupannya tidak terlepas dari kegiatan berpikir, bahkan dari sejak kecil sudah

biasa dilakukan. Berpikir bagi manusia adalah alat untuk mengapresiasi, mengeksplorasi dan merubah isi dunia serta merencanakan tindakan yang dapat merubah dunia luar.

Kemampuan kognitif merupakan proses bekerjanya akal dalam menelaah sesuatu yang merupakan ciri hakiki dari manusia, dan hasil bekerjanya tidak dapat diketahui oleh orang lain jika tidak dinyatakan dalam bentuk bahasa. Melalui bahasa manusia dapat memberi nama kepada segala sesuatu baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan. Dengan demikian segala sesuatu yang pernah diamati dan dialami disimpan menjadi tanggapan-tanggapan dan pengalaman-pengalaman kemudian diolahnya melalui berpikir menjadi pengertian-pengertian.

Kemampuan kognitif terkait dengan kemampuan untuk mengumpulkan informasi dan menggunakan informasi bersangkutan sebaik mungkin, karena cara pikiran bekerja untuk menciptakan pola-pola konsep yang tetap, manusia tidak dapat menggunakan informasi baru sebaik mungkin kecuali jika mempunyai sejumlah cara untuk menyusun ulang pola-pola yang lama dan membuatnya mutakhir.

Perkembangan kognitif anak terkait dengan perkembangan berpikirnya. Berpikir dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat ankeputusan, berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Salah satu sarana yang dapat dipakai dalam berpikir ilmiah/logis yaitu bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi verbal yang dipakai dalam seluruh proses berpikir logis.

Bahasa merupakan alat berpikir dan alat komunikasi untuk menyampaikan jalan pikiran tersebut kepada orang lain. Bahasa merupakan alat berpikir dan alat komunikasi untuk menyampaikan jalan pikiran seluruh proses berpikir logis kepada orang lain. Penggunaan bahasa secara terorganisir melalui pengombinasian kata-kata untuk berkomunikasi dengan orang lain serta memungkinkan untuk memikirkan tentang hal-hal dan proses-proses yang saat ini tidak dilihat, didengar, dirasakan, dan disentuh.

Di samping itu untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak diperlukan kesadaran dan perhatian dari semua pihak yang berkepentingan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran di taman kanak-kanak, masalahnya apakah guru dapat melaksanakan pendidikan dan pembelajaran yang berorientasi kepada peningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak.

Beberapa penelitian terkait dengan perkembangan kognitif dan bahasa anak dan pembelajaran tematik di antaranya adalah: (1) penelitian Hijriati (2016) menunjukkan faktor yang

mempengaruhi perkembangan kognitif anak diantaranya adalah faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor kebebasan dan faktor minat dan bakat, (2) penelitian Fitri dan Sembiring (2018) menunjukkan perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi faktor latar belakang pendidikan orang tua, di mana temuan penelitian menunjukkan latar belakang pendidikan orang tua berkaitan erat dengan optimalisasi perkembangan kognitif anak, dan (3) penelitian Sa'ida (2018) menunjukkan kemampuan berbahasa anak dipengaruhi oleh kapasitas kemampuan kognitifnya. Dalam hal ini besarnya kesempatan yang diperoleh untuk melakukan proses belajar dari lingkungannya mempengaruhi kemampuan berbahasa anak, (4) penelitian Kartini dan Waridah (2018) tentang implementasi pembelajaran tematik pada pendidikan anak usia dini menunjukkan lembaga pendidikan anak usia dini di Melawi mengimplementasikan pembelajaran tematik sudah cukup baik, hal ini dapat dilihat dari penyusunan perangkat pembelajaran, selain itu penerapan pembelajaran tematik sudah sesuai dengan prinsip-prinsip tematik, dan (5) penelitian Nasution dkk (2018) menunjukkan implementasi pembelajaran tematik kelompok B sudah berjalan dengan baik. Faktor yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran tematik yaitu kecerdasan emosional anak usia dini sudah sesuai seperti yang diharapkan.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan "terkesan bebas tapi mencontoh" dalam hal perkembangan kognitif dan bahasa anak. Hal ini disebabkan anak harus selalu mencontoh dan tidak boleh berbeda dengan apa yang dilakukan guru. Misalnya guru memberi contoh warna buah apel adalah merah, ketika terdapat ada anak yang mewarnai buah apelnnya dengan warna hijau dan sebagainya guru memberikan respon dengan pertanyaan 'kenapa warnanya itu?' kan warnanya merah.". Bila hal ini terjadi dan berlangsung terus menerus maka berdampak kepada anak, anak tidak mau "berbeda" dari apa-apa yang diarahkan guru bahkan tidak menutup kemungkinan anak tidak mau mencoba dan pada gilirannya akan mematikan kreativitas anak.

Berdasarkan observasi awal terkait dengan pelaksanaan pembelajaran Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan terkait perkembangan kognitif dan bahasa anak masih rendah. Kenyataan inilah yang penting mendapat perhatian, agar tenaga pengajar di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan terbantu dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Dalam hal ini upaya

yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak adalah melalui kegiatan pembelajaran tematik.

Karakteristik utama pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran tanpa memberi beban kepada anak, sehingga konsep belajar pada usia dini yang dominan dengan bermain tetap dipegang teguh dan kegiatan-kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada kreativitas anak. Pembelajaran tematik adalah pengemasan pelajaran dalam sebuah tema yang memuat beberapa bidang kompetensi yang dipelajari anak, sehingga kemampuan yang diperoleh anak bisa jadi beragam, tidak harus sama pada setiap anak. Keunikan masing-masing anak harus dihargai. Beberapa anak mungkin bisa membaca lebih dahulu dari anak lain dan hal itu bukanlah hal yang mengkhawatirkan. Setiap anak tidaklah harus menempuh jalur yang sama dalam mempelajari sesuatu.

Pembelajaran tematik adalah sebuah cara untuk tidak membatasi anak dalam sebuah “mata pelajaran”, dalam mempelajari sesuatu. Misalnya, sambil belajar menyanyi seseorang anak belajar alfabet. Atau sambil belajar mengenal hewan ia juga belajar mewarnai. Belajar mengenal tumbuhan liar dilakukan sambil *hiking*. Belajar banyak hal sekaligus dalam satu tema besar melatih untuk mengaitkan apa yang telah dipelajarinya menjadi sebuah gambar besar yang utuh. Selain itu kebosanan anak akan suatu mata pelajaran dapat dikurangi karena banyaknya variasi. Mungkin seseorang anak tidak suka berhitung, tetapi karena berhitung dikemas dalam sebuah permainan, anak jadi tertarik pada permainannya. Kebebasan berekspresi anak juga lebih mendapat tempat (Mappasoro, 2008:66).

Pembelajaran tematik juga dimaksudkan untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak, karena dalam pembelajaran tematik, anak dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep yang telah dikuasainya tanpa menghilangkan unsur bermain yang memang ”duniannya” anak.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah implementasi pembelajaran tematik sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian maka rumusan masalah dapat diperinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran tematik dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan?
3. Bagaimanakah evaluasi pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan?
4. Apasajakah faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Perencanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.
3. Evaluasi pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.
4. Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini secara teoritis sebagai berikut:

1. Bahan informasi dan masukan khususnya bagi Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan untuk lebih meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak.
2. Sebagai pengalaman dan menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang penelitian pendidikan anak usia dini.

Kegunaan penelitian ini secara praktis adalah diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi:

1. Kepala Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai pemimpin pendidikan dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif dan bahasa anak secara berkelanjutan.
2. Guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Penamaan pendidikan anak usia dini sering diberikan dengan nama yang berbeda-beda oleh beberapa lembaga. UNESCO menyebutkan dengan istilah *early childhood care and education* (ECCE), Bank Dunia dan UNICEF menggunakan istilah *early childhood development* (ECD). Yaumi dan Sirate (2014:109) menyatakan bahwa walaupun namanya sedikit berbeda, tetapi filosofi terkait dengan pendidikan anak usia dini adalah sama yaitu pendidikan yang terjadi sebelum usia wajib belajar yang dilakukan dengan berbagai bentuk seperti penitipan anak, penitipan bayi, pusat perawatan anak, taman kanak-kanak, *play group*, prasekolah dan lembaga yang sejenis lainnya.

Pendidikan anak usia dini dalam konteks Indonesia, di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang diberikan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pasal 28 ayat 1 sampai 5 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan: (1) pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal, (3) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat, (4) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, dan (5) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Merujuk kepada pernyataan di atas maka dalam fokus kajian penelitian ini yang dimaksudkan dengan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan di lembaga pendidikan taman kanak-kanak. Pembelajaran di taman kanak-kanak atau prasekolah berbeda dengan pembelajaran yang diperuntukkan bagi tingkatan anak usia sekolah dasar sampai tingkat atas. Dalam hal ini *The National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) menegaskan bahwa program kegiatan untuk anak usia dini adalah kegiatan perkembangan anak baik fisik, sosial, emosional dan kognitif yang dilakukan melalui pendekatan bermain (Bredekamp, 2007:1).

Sementara itu, Hawadi (2004:4) menegaskan bahwa masa prasekolah adalah masa belajar, tetapi bukan dalam dunia dua dimensi (pensil dan kertas) melainkan belajar pada dunia nyata yaitu dunia tiga dimensi yaitu dengan perkataan karena masa prasekolah merupakan *time for play*.

Mencermati penjelasan di atas maka pengajar hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dalam melaksanakan pembelajaran bagi anak usia dini. Terkait dengan hal tersebut, Hainstock (2008:38-40) mengutip pemaparan Montessori mengenai prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini dinyatakan sebagai berikut:

1) Prinsip dari sederhana ke kompleks.

Penyajian materi dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran hendaknya mengikuti prinsip dari urutan sederhana hingga ke yang rumit atau kompleks. Memperkenalkan tema baru secara umum terlebih dahulu kemudian pelan-pelan masuk ke hal yang spesifik dan dilanjutkan dengan latihan yang agak rumit tahap demi tahap.

Pendekatan ini membuat anak bertambah pengetahuan dan kemampuannya perlahan-lahan. Dalam memperluas pemahaman dan kemampuan anak, tantangan belajar tidak membebani atau melelahkan anak, tetapi menghemat energi anak untuk dialokasikan buat kegiatan berikutnya.

2) Prinsip belajar mandiri.

Anak diberikan kebebasan untuk mengevaluasi sendiri dan mengoreksi kesalahan sendiri. Anak dimotivasi untuk mencari jawaban sendiri melalui kegiatan eksplorasi dan penemuan, hal ini mencegah anak malu berbuat salah di depan teman-temannya dan dikoreksi orang lain. Pendidik juga diharapkan dapat memastikan bahwa setiap anak mampu mencapai standar yang memadai dan mendapatkan keuntungan dari kerja kelompok.

3) Prinsip kejelasan dan fleksibel.

Pembelajaran yang dilakukan hendaknya memiliki tujuan dan struktur yang jelas sehingga anak dapat mengidentifikasi dan mengikuti kegiatan dengan baik. Meskipun pendidik melaksanakan program di lingkungan yang telah ditetapkan, namun pendidik tidak memaksakan kurikulum kepada anak didik. Materi disusun dalam rangkaian yang logis buat anak sehingga anak bisa memilih ketika siap. Latihan-latihan dapat dikerjakan senyaman mungkin bagi anak. Pendidik tetap terbuka dan sensitif terhadap setiap anak dan mengakomodasikan perbedaan karakter dan kehendak anak. Melalui observasi, ujicoba, dan aktifitas berulang-ulang, guru dan siswa berkolaborasi menyadari kepribadian dan potensi unik setiap anak.

4) Prinsip menekankan pada pengalaman nyata.

Pentingnya melakukan kegiatan luar ruangan dan hubungan manusia dengan alam sekitar. Anak dimotivasi untuk mengeksplorasi dan menemukan keajaiban alam, baik melalui kontak langsung dengan tumbuh-tumbuhan atau binatang.

Anak juga diajak mengunjungi museum, pameran dan tempat-tempat lainnya agar memiliki pengalaman dunia luar menurut perspektif anak. Pengalaman nyata memberikan landasan belajar astrak, jadi ketika anak mulai belajar bahasa, maka anak telah memiliki pengetahuan konkrit sehingga dapat mengkorelasikan kata yang digunakan dengan benda disekitarnya.

5) Prinsip perkembangan alamiah.

Mendidik anak haruslah menurut perkembangan secara alamiah. Pendidik bekerja mengenal periode sensitif anak dan mengkondisikan lingkungan belajar yang mendukung anak berkembang optimal, khususnya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang dikerjakan anak.

Pendidik hendaknya aktif merangsang anak untuk ikut berpartisipasi, hal ini akan membantu anak berkembang optimal secara alamiah.

Vos sebagaimana dikutip Musfiroh (2008:27) menjelaskan 13 (tiga belas) prinsip yang perlu dipahami guru tentang bagaimana anak belajar, prinsip tersebut mengacu pada cara belajar yang memungkinkan anak mengetahui, paham dan menguasai hal-hal secara langsung. Ketiga belas prinsip pembelajaran tersebut yaitu: (1) *learning by doing*, (2) *reinforce with picture and sounds*, (3) *learning should be fun*, (4) *learn relaxed but challenging state*, (5) *learn with music and rhythm*, (6) *learn with lots of movement use the body and the mind together*, (7) *learning by talking to each other*, (8) *learn by reflecting*, (9) *link numbers and words in a playful way*, (10) *learn by touching*, (11) *learn by tasting*, (12) *learn by smelling* dan (13) *use the whole world*.

Selanjutnya prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini dijelaskan Yus (2011:67-69) sebagai berikut:

- 1) Berorientasi kepada kebutuhan anak.

Kegiatan diarahkan pada pemenuhan kebutuhan anak untuk memperoleh layanan pendidikan, kesehatan, dan gizi yang dilaksanakan secara integratif dan holistik.

- 2) Belajar melalui bermain.

Bermain sebagai pendekatan dan strategi untuk melaksanakan kegiatan belajar. Materi/bahan, metode, dan media dikemas sesuai dengan kecenderungan minat anak dan kebutuhan anak sehingga menarik perhatian anak dan kegiatan belajar dapat diikuti anak dengan gembira.

- 3) Kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu.

Kegiatan belajar memberi peluang kepada anak untuk berkomunikasi (bahasa), berpikir (logika-matematis), bergerak (kinestetis), berekspresi (visual, spasial dan musik), berinteraksi (interpersonal), merenung/ refleksi (interpersonal) dan mengamati, menelusuri/bereksplorasi dan menemukan/discovery (naturalis). Kegiatan ini dilakukan dalam satu seri /rangkaian kegiatan.

- 4) Menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual.

Ketiga pendekatan digunakan secara bergantian dan/atau bersamaan sesuai kebutuhan perkembangan dan belajar anak secara individual.

- 5) Lingkungan kondusif.

Lingkungan di dalam ruangan (*indoor*) dan di luar ruangan (*outdoor*) ditata menjadi bersih, aman, sehat, menarik, dan nyaman bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan belajar.

- 6) Menggunakan berbagai model pembelajaran.

Mengadopsi berbagai model yang sudah ada dengan memperhatikan perkembangan dan karakteristik anak dan lembaga sehingga kebutuhan perkembangan belajar anak.

- 7) Mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama. Kegiatan belajar mengembangkan keterampilan hidup melalui pembiasaan untuk bisa menolong diri sendiri, disiplin, bersosialisasi, mempercayai adanya Allah dan kekuasaan-Nya, serta membiasakan

berdo'a setiap kali melaksanakan kegiatan. Membiasakan membaca ayat-ayat pendek dan belajar shalat.

8) Menggunakan media dan sumber belajar.

Semua yang terdapat di lingkungan sekitar menjadi media dan sumber belajar dalam berbagai kegiatan belajar. Selain itu media pabrikaan dan buatan guru sesuai dengan jumlah, minat dan kebutuhan anak serta tema dan materi pembelajaran.

9) Berorientasi kepada perkembangan dan belajar anak.

Pembelajaran dilakukan dengan memerhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Seluruh aspek perkembangan anak saling terkait satu dengan lainnya dan saling mempengaruhi.
- b. Perkembangan memiliki urutan yang runtut.
- c. Setiap anak memiliki proses perkembangan yang berbeda oleh karena itu perlu memperhatikan perbedaan individual.
- d. Pengalaman yang dimiliki anak sebelumnya mempengaruhi perkembangan berikutnya.
- e. Proses perkembangan sesuatu yang dapat diperkirakan menuju ke arah yang lebih kompleks, teroganisir, dan terinternalisasi, anak belajar dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke rumit/kompleks, dari gerakan ke verbal, dari keakuan ke sosial.
- f. Perkembangan dan pembelajaran dipengaruhi oleh konteks budaya dan sosial yang beragam dan anak belajar melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa serta semua yang ada di lingkungannya.
- g. Anak sebagai pembelajar aktif dan anak belajar dengan siklus berulang observasi, eksplorasi dan diskoveri.
- h. Perkembangan dan pembelajaran dipengaruhi kematangan secara biologis dan lingkungan.
- i. Bermain sebagai strategi bagi anak dalam menunjukkan tahap perkembangannya,
- j. Perkembangan anak akan lebih meningkat, jika anak diberikan kesempatan untuk melatih keterampilan yang baru dan meningkatkan keterampilan yang sudah dimilikinya sekarang.
- k. Anak memiliki beragam cara untuk belajar dan mencari tahu serta memiliki berbagai cara untuk menunjukkan apa yang diketahuinya.
- l. Anak akan lebih mudah belajar jika anak merasa aman dan nyaman, motivasi belajar anak muncul bila kegiatan sesuai dengan minat dan mendorong keingintahuannya.

Hal senada dijelaskan Isjoni (2010:58-60) bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di taman kanak-kanak harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran berikut:

1) Berangkat dari yang dimiliki anak.

Setiap anak membawa segala pengetahuan yang telah dimilikinya terhadap pengalaman-pengalaman barunya. Jika suatu pengalaman belajar tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan pengetahuan baru, maka pembelajaran itu akan membosankan. Pengalaman belajar hendaknya mengandung sebagian unsur yang sudah dikenal oleh anak dan sebagian lainnya merupakan pengalaman yang baru.

2) Belajar harus menantang pemahaman anak.

Untuk memastikan terjadinya pengembangan pada anak, aktivitas pembelajaran yang dirancang harus menantang anak untuk mengembangkan pemahaman sesuai dengan apa yang dialaminya.

3) Belajar dilakukan sambil bermain.

Untuk memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan maka dilakukan melalui bermain. Bermain juga dapat membantu anak mengenal diri sendiri, dengan siapa ia hidup dan di lingkungan mana ia hidup. Bermain merupakan sarana belajar, muncul dari dalam diri anak, bebas dan terbebas dari aturan yang mengikat, aktivitas nyata atau sesungguhnya, berfokus pada proses daripada hasil.

4) Menggunakan alam sebagai sarana pembelajaran.

Alam merupakan sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dalam membangun pengetahuannya. Anak diajarkan dapat membangun ikatan emosional di antara temannya, menciptakan kesenangan belajar, menjalin hubungan serta mempengaruhi memori dan ingatan yang cukup lama akan bahan-bahan yang dipelajari.

5) Belajar dilakukan melalui sensorinya.

Anak memperoleh pengetahuan melalui sensori atau inderawinya. Setiap sensori anak akan merespon stimulan atau rangsangan yang diterima. Oleh karenanya pembelajaran hendaknya memberikan stimulan yang dapat merangsang setiap sensori yang dimiliki anak.

6) Belajar membekali keterampilan hidup.

Belajar harus dapat membekali anak untuk memiliki keterampilan hidup (*life skill*) sesuai dengan kemampuan anak, dengan demikian anak diajarkan untuk memiliki kemandirian dan rasa tanggung jawab terhadap dirinya.

7) Belajar sambil melakukan.

Pembelajaran yang dilakukan hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, mau bekerja dan menemukan berbagai pengetahuan baru melalui aktivitas melakukan atau berbuat (*learning by doing*).

Pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dijelaskan Trianto (2011:25-26) hendaknya menggunakan prinsip-prinsip berikut:

- 1) Berorientasi kepada kebutuhan anak.

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yaitu intelektual, bahasa, motoric dan sosio-emosional.

- 2) Belajar melalui bermain.

Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

- 3) Lingkungan yang kondusif.

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu.

Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup.

Melalui pembiasaan dapat dikembangkan berbagai kecakapan hidup, hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri.

- 6) Menggunakan berbagai media edukatif, dan sumber belajar.

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan yang sengaja disiapkan oleh guru.

- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Pembelajaran dilakukan secara bertahap, mulai dari konsep sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikannya secara berulang.

- 8) Aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh guru melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

- 9) Pemanfaatan teknologi informasi.

Pelaksanaan stimulasi pada anak usia ini dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan. Pemanfaatan teknologi informasi dilakukan untuk memudahkan anak memenuhi rasa ingin tahunya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Peraturan Menteri nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (2014:1-2) menyatakan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran anak usia dini menerapkan 10 (sepuluh) prinsip yaitu:

1) Belajar melalui bermain.

Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

2) Berorientasi pada perkembangan anak.

Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak.

3) Berorientasi pada kebutuhan anak.

Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus.

4) Berpusat pada anak.

Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.

5) Pembelajaran aktif.

Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.

6) Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter.

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak. Pengembangan nilai-nilai karakter tidak dengan pembelajaran langsung, akan tetapi melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan melalui pembiasaan dan keteladanan.

7) Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup.

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.

8) Didukung oleh lingkungan yang kondusif.

Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuh, dan anak lain.

9) Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis.

Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.

10) Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber.

Penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran.

2. Pembelajaran Tematik

Tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran terkadang menghadapi berbagai permasalahan mengenai bagaimana cara mengajar yaitu memilih strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik pebelajar dan materi ajar sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

Perspektif Islam terkait dengan penerapan strategi atau metode pembelajaran dapat dilihat pada surah An-Nahl ayat 125 sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِآيَاتِي هَيَّ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ



Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk (QS. An-Nahl:125).

Terkait dengan Surat An-Nahl ayat 125, Quthb (2003:224) dalam Tafsir Fi Zhilali Qur'an Jilid 7 menjelaskan kaidah-kaidah dalam berdakwah dan prinsip-prinsipnya yang menentukan wasilah-wasilah (sarana-sarana) dan metode-metodenya, sesungguhnya dakwah itu adalah dakwah kepada jalan Allah. Oleh karena itu dilakukan: (1) dengan cara *hikmah* (bijaksana), (2) dengan cara *mau'izhotil hasanah* (pelajaran yang baik). Islam di ajarkan hendaklah dengan didikan yang baik, mudah dipahami dan mudah dimengerti dan harus sesuai dengan kemampuan dari siswa, dan (3.) dengan cara *mujadalah billati hiya ahsan* yaitu bertukar pikiran dan berdiskusi dengan cara yang baik.

Merujuk kepada penjelasan di atas sesungguhnya seorang guru juga menyeru kepada kebajikan atau ke jalan Allah pada peserta didiknya lebih lebih kajian penelitian ini adalah matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang dimaksudkna peserta didik dapat mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa terkait dengan Islam yang tercatat dalam sejarah. Mengikuti surah An-Nahl di atas, maka seorang guru dalam menyampaikan materi ajarnya kepada peserta didik dengan cara hikmah, pelajaran yang baik dan bertukar pikiran dan berdiskusi.

Upaya pengajar mencari solusi atas permasalahannya disebut pendekatan (*approach*), sebagaimana dinyatakan Sunarya (2000:76) bahwa pendekatan berfungsi mendeskripsikan apa yang akan dilakukan dalam pemecahan suatu masalah. Pendekatan dapat berwujud cara pandang, filsafat atau kepercayaan yang diyakini kebenarannya.

Suherman dan Winatapura (2003:42) menyatakan bahwa pada dasarnya cara mengajar (memilih strategi pembelajaran) dapat dibedakan menjadi metode, teknik dan pendekatan. Berikut penjelasannya:

- 1) Metode pembelajaran adalah cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan tiap bahan pelajaran. Misalnya metode ceramah, metode tanya jawab, dan metode penemuan.
- 2) Teknik pembelajaran merupakan cara mengajar yang memerlukan keahlian khusus atau bakat khusus, misalnya untuk mengajarkan sains dan matematika maka seorang pengajar harus memiliki pengetahuan mengenai sains dan matematika sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajarannya tercapai. Jadi metode pembelajaran yang dilaksanakan atas dasar keahlian dan bakat khusus merupakan teknik pembelajaran.
- 3) Pendekatan pembelajaran dapat merupakan suatu konsep atau prosedur yang digunakan dalam membahas suatu bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran ada urutan dan pola strategi pembelajaran yang memenuhi prinsip-

prinsip tertentu, dalam hal ini ciri-ciri yang mendasari pendekatan pembelajaran itu digunakan. Selanjutnya dalam penelitian ini dikaji pendekatan pembelajaran tematik.

Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi dalam melaksanakan pendidikan di tingkat prasekolah atau taman kanak-kanak, ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak didik akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar lebih bermakna jika anak didik “mengalami” apa yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya”.

Selama ini pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi “mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Jadi cara mengajar merupakan salah satu sisi yang perlu dikaji ulang untuk memperbaiki proses dalam pendidikan. Dengan demikian perlu suatu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan-tujuan pendidikan yang akan dicapai.

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak didik di taman kanak-kanak sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

Kementerian Pendidikan Nasional (2006:6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sungkono (2006:76) menyatakan bahwa pembelajaran tematik diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan. Hal senada juga diungkapkan oleh Sutirjo dan Mamik (2004:40) menyatakan pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, ketrampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Tukimo dkk (2005:18) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu melalui tema sebagai pemersatu dengan memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus yang bisa dikaitkan satu sama lain. Selanjutnya dijelaskan oleh Tukimo dkk bahwa pembelajaran tematik dimaksudkan untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak didik, karena dalam didik dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep yang telah dikuasainya.

Landasan pembelajaran tematik mencakup: (1) landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: (a) progresivisme, (b) konstruktivisme, dan (c) humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang

berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pembelajaran tematik juga menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan

pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

Karakteristik pembelajaran tematik sebagaimana diungkapkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional Diknas (2006:12) adalah:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama,
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat sebagaimana diungkapkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional (2006:15) yaitu:

- 1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan.
- 2) Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- 3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah.
- 4) Dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat,

Tukimo dkk (2005:18) menyatakan keuntungan pembelajaran tematik adalah:

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada tema atau topik tertentu.

- 2) Siswa dapat mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran atau topik tertentu.
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi berbahasa bisa dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan berbagai aspek kemampuan dan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Siswa lebih merasakan dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Siswa lebih bergairah belajar karena mereka bisa berkomunikasi dalam situasi yang nyata untuk mengembangkan ketrampilan berbahasa sekaligus untuk mempelajari mata pelajaran lain, misalnya bertanya, bercerita, menggambar.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga kali pertemuan. Kelebihan waktu dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan dan pengayaan.
- 8) Mengembangkan kemampuan dan ketrampilan mental dan fisik secara terpadu dan optimal.
- 9) Budi pekerti dan moral siswa bisa ditanamkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pembelajaran tematik memberi implikasi kepada guru agar kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Selanjutnya implikasi pembelajaran tematik terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media yaitu:

- 1) Pembelajaran tematik pada hakekatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar.
- 2) Pembelajaran ini perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar baik yang sifatnya didisain secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran (*by design*), maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*).
- 3) Pembelajaran ini juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

- 4) Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar masih dapat menggunakan buku ajar yang sudah ada saat ini untuk masing-masing mata pelajaran dan dimungkinkan pula untuk menggunakan buku suplemen khusus yang memuat bahan ajar yang terintegrasi

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Pengaturan ruang tersebut meliputi:

- 1) Ruang perlu ditata disesuaikan dengan tema yang sedang dilaksanakan.
- 2) Susunan bangku peserta didik dapat berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Peserta didik tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk di tikar/karpet.
- 4) Kegiatan hendaknya bervariasi dan dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas,
- 5) Dinding kelas dapat dimanfaatkan untuk memajang hasil karya peserta didik dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar.
- 6) Alat, sarana dan sumber belajar hendaknya dikelola sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan menyimpannya kembali. Demikian juga hal dengan pemilihan metode, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

Pelaksanaan pembelajaran tematik dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan pembukaan atau pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut penjelasannya:

- 1) Kegiatan pembukaan dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong siswa menfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sifat dari kegiatan pembukaan adalah kegiatan untuk pemanasan. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalan terhadap pengalaman anak tentang tema yang akan disajikan. Beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan adalah bercerita, kegiatan fisik/jasmani, dan menyanyi.
- 2) Kegiatan inti difokuskan pada kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan baca, tulis dan hitung. Penyajian bahan pembelajaran dilakukan dengan

menggunakan berbagai strategi/metode yang bervariasi dan dapat dilakukan secara klasikal, kelompok kecil, ataupun perorangan.

- 3) Kegiatan penutup/akhir dan tindak lanjut adalah untuk menenangkan. Beberapa contoh kegiatan akhir/penutup yang dapat dilakukan adalah menyimpulkan/mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, mendongeng, membacakan cerita dari buku, pantomim, pesan-pesan moral, musik/apresiasi musik.

Berkaitan dengan dengan pendekatan pembelajaran tematik yang dilaksanakan di taman kanak-kanak maka pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat anak, hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Tema-tema yang dapat dipergunakan adalah: panca indra, keluargaku, rumah, sekolah, makanan dan minuman, pakaian, binatang, tanaman, kendaraan, air, udara dan api, alat-alat komunikasi dan sebagainya.

3. Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan anak secara khusus maupun perkembangan manusia secara umum menjadi bagian kajian Islam. Perspektif Islam terkait dengan perkembangan kognitif anak dapat dilihat pada surah berikut ini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl ayat 78).

Ibnu Katsir menafsirkan ayat di atas bahwa kemampuan mendengar, melihat dan berpikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuan mendengar, melihat dan akalnya akan semakin mampu membedakan yang bai dan buruk, benar dan salah. Hikmah diciptakan kemampuan berpikir manusia secara bertahap agar manusia mampu menjalankan ketaatannya kepada Tuhan.

Pada surah Al-Mulk ayat 23 dinyatakan Allah SWT sebagai berikut:

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٢٣﴾

Artinya: Katakanlah: "Dia-lah Yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati." (Tetapi) amat sedikit kamu bersyukur (QS Al-Mulk ayat 23).

Ibnu Katsir menafsirkan ayat ini dengan menyatakan bahwa hanya sedikit sekali manusia yang menggunakan kemampuan mendengar, melihat dan hatinya untuk berbuat kebaikan dan ketaatan kepada Allah.

Santrock (2008:214) menjelaskan pola perkembangan anak adalah pola yang kompleks karena merupakan hasil dari beberapa proses yaitu:

- 1) Proses biologis adalah perubahan-perubahan dalam tubuh anak. Proses biologis melandasi perkembangan otak, berat dan tinggi badan, perubahan dalam kemampuan bergerak dan perubahan hormonal di masa puber.
- 2) Proses kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif terkait dengan aktivitas memungkinkan anak untuk mengingat puisi, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal matematika, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna.
- 3) Proses sosioemosional adalah perubahan dalam hubungan anak dengan orang lain, perubahan dalam emosi dan perubahan dalam kepribadian. Pengasuhan, perkelahian, perkembangan ketegasan anak perempuan, dan perasaan gembira remaja saat mendapatkan nilai yang baik semuanya itu mencerminkan proses perkembangan sosioemosional.

Selanjutnya terkait dengan periode perkembangan anak dijelaskan oleh Santrock (2008:215) meliputi:

- 1) Periode *infancy* (bayi) adalah periode dari kelahiran sampai usia 24 bulan. Pada masa ini anak sangat tergantung kepada orangtuanya. Aktivitas perkembangan bahasa, pemikiran simbolis, koordinasi sensorimotor dan pembelajaran sosial baru dimulai.
- 2) Periode *early childhood* (prasekolah) adalah dari akhir masa bayi sampai umur 5 – 6 tahun. Selama periode ini, anak menjadi makin mandiri, siap untuk bersekolah dan banyak menghabiskan waktu bersama teman.
- 3) Periode *middle, dan late childhood* (masa sekolah dasar) periode usia 6 – 12 tahun. Pada periode ini anak mulai menguasai keahlian membaca, menulis dan menghitung, pada periode ini juga anak berinteraksi dengan dunia sosial yang lebih luas di luar keluarganya.
- 4) Periode *adolescence* (remaja) adalah periode usia 12 – 18 tahun. Periode ini merupakan transisi dari masa anak-anak ke usia dewasa. Di masa periode ini semakin ingin bebas dan mencari identitas diri, pemikiran menjadi semakin abstrak, logis dan idealistis.
- 5) Periode *early adulthood* dimulai di akhir remaja atau awal usia 20-an sampai ke usia 30-an. Periode ini adalah masa ketika kerja dan cinta menjadi tema utama dalam kehidupan.

Otak manusia terdiri dari sekitar 78% air, 12% protein dan 10% lemak. Otak orang dewasa beratnya sekitar 1,4 kg atau sekitar 2% dari total berat tubuh. Otak wanita sedikit lebih ringan 100 – 150 gram dari otak laki-laki. Otak bekerja secara nonstop walaupun sedang tidur (Gunawan, 2004:123). Walaupun berat otak hanya sekitar 2% dari berat tubuh keseluruhan, namun otak ternyata mengkonsumsi sekitar 20% dari suplai oksigen tubuh dan 20% dari kalori yang dibutuhkan tubuh. Semakin keras, otak digunakan untuk berpikir, maka akan semakin banyak kalori yang dibakar.

Saat dilahirkan, manusia dilengkapi otak yang luar biasa. Otak merupakan satu organ yang terdiri dari 1 triliun sel otak. Dari 1 triliun sel otak ini, maka \pm 100 milyar adalah sel otak aktif dan \pm 900 milyar sel otak pendukung. Santrock (2008:220) menjelaskan jumlah dan ukuran saraf otak terus bertambah setidaknya sampai usia remaja. Beberapa penambahan ukuran otak disebabkan oleh *myelination* (proses di mana banyak sel otak dan sistem syaraf diselubungi oleh lapisan lemak yang bersekat-sekat yang berfungsi menambah kecepatan informasi di dalam sistem syaraf).

Semua manusia lahir dibekali jumlah sel otak yang sama banyak. Tidak ada yang diberi lebih banyak atau lebih sedikit. Namun yang harus disadari adalah jumlah yang sedemikian banyak hanyalah berupa potensi yang harus dikembangkan. Sebagai perbandingan, jumlah sel lebih \pm

6.000 sel, lalat buah \pm 100.000 sel, tikus \pm 5 juta sel dan primata seperti orang utan, monyet \pm 10 milyar sel.

Sel-sel otak yang sedemikian banyak ternyata hanya membutuhkan dua komponen sebagai bahan bakar yaitu oksigen dan glukosa. Semakin berat kerja yang dilakukan otak dalam proses berpikir, semakin banyak otak membutuhkan bahan bakar. Oleh sebab itu, untuk bisa mendapatkan hasil kerja yang optimal, jumlah kedua komponen ini, oksigen dan glukosa harus cukup. Jumlah oksigen dan glukosa yang minim dalam darah akan mengakibatkan rasa lelah dan mengantuk. Makan makanan yang mengandung glukosa (terutama buah) dalam jumlah yang memadai akan sangat membantu meningkatkan kemampuan dan akurasi memori kerja, perhatian dan fungsi motorik.

Selain oksigen dan glukosa, juga harus diperhatikan jumlah air putih yang dikonsumsi. Air putih berguna untuk menjaga kesehatan otak karena otak terdiri dari 78% adalah air dan air dibutuhkan untuk transmisi sinyal neuron dalam otak. Bila kekurangan air (cairan) kecepatan transmisi dan efisiensinya juga akan menurun. Di sisi lain, jumlah air yang cukup dalam tubuh akan membantu paru-paru dalam proses mentransfer oksigen ke dalam aliran darah.

Gazzaniga, Ivry dan Mangun sebagaimana dikutip Santrock (2008:235) menjelaskan bahwa manusia dengan otak yang utuh terdapat spesialisasi fungsi di beberapa area yaitu:

- 1) Pemrosesan verbal. Pada terdapat dua belahan otak yang berhubungan bahasa, belahan otak kiri terkait dengan ucapan dan tata bahasa, sedangkan otak kanan terkat dengan penggunaan bahasa yang tepat dalam konteks yang berbeda-beda, metafora dan humor.
- 2) Pemrosesan nonverbal. Belahan kanan otak biasanya lebih dominan dalam pemrosesan informasi nonverbal seperti persepsi ruang (spasial), pengenalan visual dan emosi.

Setidaknya terdapat dua teori terkait dengan perkembangan kognitif yaitu:

a. Teori Piaget (1896- 1980).

Piaget telah melakukan penelitian kepada tiga anaknya Laurent, Lucienne dan Jacqueline, melalui penelitian ini Piaget menjelaskan teori kognitif berdasarkan kepada tiga anaknya (Masganti, 2015:101). Teori Piaget menyatakan bahwa seseorang membangun sendiri skemanya serta membangun konsep-konsep melalui pengalaman-pengalamannya. Skema adalah konsep atau

kerangka yang eksis di dalam pikiran individu yang dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi.

Piaget menyatakan terdapat dua proses yang mempengaruhi skema yaitu: (1) asimilasi, dan (2) akomodasi. *Asimilasi* adalah suatu proses mental yang terjadi ketika anak memasukkan pengetahuan baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada. *Akomodasi* adalah suatu proses mental yang terjadi ketika anak menyesuaikan diri dengan informasi baru.

Piaget menyakini bahwa ada gerakan kuat antara keadaan ekuilibrium kognitif dan disequilibrium saat asimilasi dan akomodasi bekerja sama dalam menghasilkan perubahan kognitif. *Ekuilibrium* adalah suatu mekanisme bagaimana anak bergerak dari satu tahap pemikiran ke tahap selanjutnya, pergeseran ini terjadi saat anak mengalami konflik kognitif atau disequilibrium dalam usahanya memahami dunianya dan pada akhirnya anak memecahkan konflik itu dan mendapatkan keseimbangan pemikiran.

Selanjutnya Piaget menyatakan bahwa untuk memahami dunianya, anak secara kognitif mengorganisasikan pengalaman mereka. Organisasi adalah usaha mengelompokkan perilaku-prilaku yang terpisah-pisah ke dalam urutan yang lebih teratur, ke dalam sistem fungsi kognitif. Dengan cara yang sama anak-anak terus mengintegrasikan dan mengoordinasikan banyak pengetahuan lainnya yang sering berkembang secara independen.

Terkait dengan perkembangan kognitif, Piaget membedakannya atas empat tahap, yaitu (1) tahap sensorimotor, (2) tahap pra operasional, (3) tahap operasional konkret, dan (4) tahap operasional formal.

Tahap sensorimotor (usia 0 – 2 tahun) adalah tahap di mana bayi membangun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indrawi dan tindakan fisik. Bayi melangkah maju dari tindakan instingtual dan refleksif saat baru saja lahir ke pemikiran simbolis menjelang akhir tahap ini.

Tahap pra operasional (usia 2 – 7 tahun) adalah tahap di mana anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata dan gambar. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi indrawi dan tindakan fisik. Pada tahap pra operasional ini anak menunjukkan karakteristik pemikiran yang disebut *centration*

(pemfokusan/ pemusatan perhatian pada satu karakteristik dengan mengabaikan karakteristik lainnya).

Tahap pra operasional dibedakan atas dua subtahap yaitu: (a) subtahap simbolis, dan (b) subtahap pemikiran intuitif. Subtahap simbolis (usia 2 – 4 tahun) adalah tahap di mana anak secara mental mulai dapat merepresentasikan objek yang tak hadir. Subtahap pemikiran intuitif (usia 4 – 7 tahun) adalah tahap di mana anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan.

Tahap operasional konkrit (usia 7 – 11 tahun) adalah tahap di mana anak bisa bernalar secara logis tentang kejadian-kejadian konkret dan mampu mengklasifikasi objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

Tahap operasional formal (11 tahun – sampai dewasa) adalah tahap anak berpikir secara lebih abstrak, idealistis dan logis. Pada tahap ini anak menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya, dalam hal ini Piaget menyebutnya dengan istilah penalaran hipotesis deduktif (*hypothetical deductive reasoning*).

Selanjutnya terkait dengan penerapan teori Piaget untuk pendidikan anak adalah sebagai berikut:

- a. Gunakan pendekatan konstruktivis.
- b. Fasilitasi anak untuk belajar.
- c. Pertimbangkan pengetahuan dan tingkat pemikiran anak.
- d. Gunakan penilaian secara terus menerus.
- e. Tingkatkan kemampuan intelektual anak.
- f. Jadikan ruang kelas menjadi ruang eksplorasi dan penemuan.

Teori yang dikemukakan oleh Piaget, tidak lepas dari beberapa kritikan sebagai berikut:

- a. Estimasi kompetensi anak.

Beberapa kemampuan kognitif muncul lebih awal ketimbang yang diyakini Piaget. Bahkan pada anak usia 2 tahun dalam beberapa konteks tertentu bersifat non-egosentris.

- b. Tahap-tahap perkembangan.

Piaget memandang bahwa tahapan perkembangan kognitif sebagai struktur pemikiran yang seragam sehingga teori Piaget ini mengasumsikan perkembangan yang sinkron yakni berbagai aspek dari satu tahap akan muncul pada saat yang sama.

Namun saat ini teori terkini terkait dengan teori developmental kontemporer sepakat bahwa perkembangan kognitif anak tidak bertahap sebagaimana diyakini Piaget.

c. Melatih anak untuk melakukan penalaran pada level yang lebih tinggi.
Beberapa anak yang pada tahap kognitif (misalnya pra operasional) dapat dilatih untuk bernalar seperti pada tahap kognitif yang lebih tinggi (misalnya operasional konkrit).

d. Kultur dan pendidikan.

Kultur dan pendidikan lebih banyak mempengaruhi perkembangan anak, yang dalam hal ini kurang diperhatikan Piaget. Misalnya pengajar yang hebat dalam logika matematika dan sains dapat meningkatkan kemampuan pemikiran operasional formal dan konkret anak.

Walaupun cukup banyak kritikan terhadap teori Piaget namun ahli psikologi perkembangan (terkenal dengan aliran neo-Piagetian) percaya bahwa kita tidak boleh meninggalkan semua teori Piaget, karena sesungguhnya teori Piaget ada yang benar tetapi ada yang perlu direvisi. Revisi tersebut terkait dengan bagaimana anak memproses informasi melalui perhatian, memori dan strategi.

b. Teori Vygotsky (1896 – 1934).

Terdapat tiga inti pandangan Vygotsky yaitu: (1) keahlian kognitif anak dapat dipahami apabila dianalisis dan diinterpretasikan secara *developmental*, (2) kemampuan kognitif di mediasi dengan kata, bahasa dan bentuk diskursus yang berfungsi sebagai alat psikologis untuk membantu dan mentransformasi aktivitas mental, dan (3) kemampuan kognitif berasal dari relasi sosial dan dipengaruhi oleh latar belakang sosiokultural.

Di dalam ketiga klaim tersebut Vygotsky mengajukan konsep *zone of proximal development* (ZPD). Dalam hal ini ZPD adalah batas kemampuan anak secara sendiri dalam mempelajari sesuatu yang sulit tetapi dapat dipelajari dengan bantuan orang dewasa atau anak yang lebih mampu. Batas

bawah dari ZPD adalah tingkat problem yang dapat dipecahkan anak sedangkan batas atas ZPD adalah tingkat tanggung jawab atau tugas tambahan yang dapat diterima anak dengan bantuan dari instruktur yang mampu. Melalui konsep ZPD ini Vygotsky menekankan arti pentingnya pengaruh instruksi atau pengajaran terhadap perkembangan kognitif anak.

Terkait dengan gagasan ZPD, Vygotsky mengungkapkan konsep *scaffolding*. Dalam hal ini *scaffolding* adalah teknik untuk mengubah level dukungan, yaitu selama pengajaran, instruktur/ahli/pengajar menyesuaikan jumlah bimbingannya dengan level kinerja siswa yang telah dicapainya. Ketika tugas yang akan dipelajari siswa adalah tugas baru, maka instruktur/ahli/pengajar dapat menggunakan teknik instruksi langsung dan di saat kemampuan siswa meningkat maka semakin sedikit bimbingan yang diberikan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, Vygotsky menekankan pada konteks sosial di mana pengetahuan dibangun dan dikonstruksi secara bersama. Gagasan ini dikenal dengan istilah *pendekatan konstruktivis sosial*. Oleh karena itu menurut Vygotsky dalam pembelajaran, pengajar harus memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan pengajar atau siswa lainnya.

Untuk lebih detailnya penerapan teori Vygotsky dalam pendidikan dan pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

a. Gunakan ZPD.

Mengajar harus dimulai pada batas zona, di mana siswa mampu untuk mencapai tujuan dengan kerjasama erat dengan pengajar.

b. Gunakan teknik *scaffolding*.

Di saat yang tepat yaitu ketika anak membutuhkan bantuan untuk aktivitas yang merupakan inisiatif sendiri maka gunakan teknik *scaffolding* untuk membantu siswa untuk pengetahuan yang lebih tinggi.

c. Gunakan siswa yang lebih ahli sebagai guru bagi siswa lainnya.

Dalam hal ini siswa dapat digunakan untuk membantu siswa lainnya yang mengalami kesulitan.

- d. Dorong pembelajaran kolaboratif dan sadari bahwa pembelajaran melibatkan suatu komunitas orang yang belajar.
- e. Pertimbangkan konteks kultural dalam pembelajaran.
 Dalam hal ini fungsi penting dari pendidikan adalah membimbing siswa dalam mempelajari keahlian yang penting bagi kultur tempat di mana mereka berada.
- f. Pantau dan dorong anak-anak dalam menggunakan *private speech*.
 Dalam hal ini memperhatikan perubahan perkembangan berbicara pada diri siswa.
- g. Nilai ZPD-nya bukan IQ.
 Vygotsky menyarankan kepada pengajar untuk memberikan tugas dengan tingkat kesulitan bervariasi untuk menentukan level memulai pelajaran, oleh karena itu ZPD adalah pengukur potensi belajar siswa.

Bagian akhir dari penjelasan terkait dengan perkembangan kognitif anak dari perspektif dua ahli yaitu Piaget dan Vygotsky adalah melihat perbandingan di antara keduanya sebagaimana terlihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 2.1 Perbandingan Teori Piaget Dan Vygotsky

Topik	 Jean Piaget	 LEV VYGOTSKY
Konteks sosialkultural	Sedikit penekanan	Penekanan kuat
Konstruktivisme	Kostruktivis kognitif	Konstruktivis sosial
Tahapan	Penekanan pada tahapan (sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, dan operasional	Tidak ada pandangan tentang tahapan umum perkembangan

	formal).	
Proses Utama	Skema, asimilasi, akomodasi, operasi, konservasi, penalaran hipotesis deduktif.	Zone of proximal development, bahasa, dialog, alat dari kultur
Peran Bahasa	Minimal, kognisi terutama mengatur bahasa	Bahasa memainkan peranan kuat dalam membentuk pemikiran
Pandangan tentang pendidikan	Pendidikan hanya memperbaiki keahlian kognitif anak	Pendidikan memainkan peran sentral, membantu anak mempelajari alat-alat kultur
Implikasi pengajaran	Guru sebagai fasilitator dan pembimbing, bukan pengatur, memberikan dukungan mengeksplorasi dunia mereka dan menemukan pengetahuan.	Guru ada adalah fasilitator dan pembimbing, bukan pengatur, memberikan banyak kesempatan untuk belajar bersama guru dan teman yang lebih ahli

4. Perkembangan Bahasa Anak

Bahasa menurut Owens (Abdurrahman, 2009:183) adalah kode atau sistem konvensional yang disepakati secara sosial untuk menyajikan berbagai pengertian melalui penggunaan simbol-simbol sembarang dan tersusun berdasarkan aturan yang telah ditentukan, dalam hal ini mencakup bahasa isyarat, kode morse, bahasa ujaran, dan bahasa tulis.

Selanjutnya bahasa dalam pemaknaan Nopriansyah (2016:25) adalah merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, di dalamnya tercakup semua cara untuk berkomunikasi di mana pikiran, dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lama atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka

Perspektif Islam terkait dengan kemampuan berbahasa secara tegas dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Hyusuf ayat 2 yang menegaskan bahwa perlu penguasaan bahasa dalam hal ini bahasa Arab karena diperlukan untuk memahami al-Qur'an. Berikut ini ayatnya:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٢﴾

Artinya: Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya (QS Yusuf ayat 2).

Fungsi bahasa pada anak menurut Smilansky (Rachmawati dan Kurniati, 2010:65) adalah: (1) meniru ucapan orang dewasa, (2) membayangkan situasi, terutama dialog, dan (3) mengatur permainan.

Perkembangan bahasa anak menurut Lenneberg sebagaimana dikutip Yamin dan Sanan (2010:137) mengikuti dan sesuai dengan perkembangan biologisnya yang tidak dapat ditawar-tawar. Seorang anak tidak dapat dipaksa atau dipicu sekuat apapun untuk dapat mengujarkan/mengucapkan sesuatu, bila saja kemajuan biologisnya belum memungkinkan untuk mengujarkan suatu lata. Sebaliknya, bila saja seorang anak secara biologis telah dapat mengucapkan/ mengujarkan sesuatu, maka dia tidak akan dapat dicegah/ditahan untuk tidak mengujarkan/mengucapkannya.

Perkembangan bahasa anak menurut Vygotsky (Moeslichatoen, 2004:18) dalam 3 tahapan yaitu: (1) tahap pertama yaitu tahap eksternal merupakan tahap berpikir dengan bahasa yang disebut berbicara secara eksternal, dalam hal ini sumber berpikir anak datang dari luar dirinya dengan sumber utamanya berasal dari orang dewasa, (2) tahap kedua yaitu tahap egosentris merupakan tahapan di mana pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan, dengan suara khasnya anak berbicara seperti jalan pikirannya sendiri, dan (3) tahap ketiga merupakan tahap berbicara secara internal di mana anak menghayati sepenuhnya proses berpikirnya.

Komptensi atau kemampuan bahasa merupakan kemampuan bahasa untuk menyatakan gagasan tentang dirinya dan memahami orang lain serta mempelajari kata-kata baru atau bahasa lain (Yus, 2011:70). Sementara itu menurut Yamin dan Sanan (2010;137) memaparkan bahwa perkembangan bahasa, kompetensi dan hasil yang diharapkan adalah anak mampu menggunakan bahasa sebagai pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar dengan baik.

Allen dan Marotz (2010:151) memaparkan karakteristik perkembangan bahasa anak usia 5 tahun adalah: menguasai 1500 kosakata atau lebih, menceritakan cerita yang sudah dia kenal ketika melihat gambar pada buku, menyebutkan kegunaan sesuatu, mengenali dan menyebutkan empat sampai delapan warna, memahami lelucon sederhana, mengarang teka-teki, mengucapkan kalimat dengan 5-7 kata, bisa juga kalimat yang lebih panjang, menyebutkan nama kota di mana tinggal, tanggal ulang tahun dan nama orang tua, menjawab telepon, mengucapkan kalimat-kalimat yang hampir bisa dimengerti secara keseluruhan dan menggunakan kata dengan tepat.

Selanjutnya dijelaskan perkembangan bahasa anak usia 6 tahun menurut Allen dan Marotz (2010:166) adalah: berbicara tanpa henti, bercakap-cakap seperti orang dewasa, mempelajari 5-10 kata baru setiap harinya, menggunakan bentuk kata kerja, urutan kata dan struktur kalimat yang tepat, menggunakan bahasa dan bukan tanggisan dan teriakan agresi fisik untuk mengungkapkan ketidaksenangannya, berbicara sendiri sambil menentukan langkah-langkah yang diperlukan untuk

memecahkan masalah sederhana, menirukan ucapan populer dan kata-kata kotor, dan senang menceritakan lelucon dan teka-teki.

Sujiono dan Sujiono (2010:26) melihat karakteristik anak usia dini pada dimensi perkembangan bahasa, di mana karakteristik perkembangannya dapat dilihat dari dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata, mampu melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami, menyebut nama, jenis kelamin dan umurnya, menyebut nama panggilan orang lain yang dikenalnya, mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan kata apa, mengapa dan bagaimana, dapat mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata, apa, siapa, mengapa, dapat menggunakan kata depan, dapat mengulang lagu-lagu dan menyanyikan lagu sederhana, dapat menjawab telepon dan menyampaikan pesan sederhana, dapat berperan serta dalam suatu percakapan serta tidak mendominasi untuk selalu ingin didengar.

Yus (2011:23) menjelaskan indikator perkembangan bahasa dengan tahapan usia sebagai berikut:

1. Anak usia 3-4 tahun adalah: menirukan suara dari sumber disekitarnya, penguasaan kosa kata, mulai banyak bercerita dengan kalimat pendek yaitu 1-2 kata, melaksanakan dua perintah sekaligus, menyebutkan nama benda di sekitarnya, menirukan kembali kata-kata dengan pengucapan yang benar termasuk bahasa asing, membaca dengan menyebutkan objek gambar.
2. Usia 4-5 tahun adalah: membedakan suara dari beberapa sumber, bercerita menggunakan kalimat yang terdiri dari 3-6 kata dengan ekspresi, melaksanakan 3-5 perintah sekaligus, perbendaharaan kata semakin meningkat, mengajukan pertanyaan dengan kata tanya yang lebih kompleks, membaca gambar dengan susunan kalimat yang benar, mulai dapat berdialog dan beradu argumentasi.
3. Usia 5-6 tahun adalah: menentukan bunyi dengan menggunakan huruf (k-ring-r), penggunaan kata penghubung, penggunaan keterangan objek/subjek, penggunaan kata kerja dasar, penggunaan kata keterangan, penggunaan kalimat yang menunjukkan tingkat perbandingan, mendengarkan cerita yang panjang, mengajukan pertanyaan sesuai dengan topik, penggunaan kata kerja bantu, mulai membaca tulisan, mulai menulis kata dan kalimat pendek.

Dalam perspektif yang lebih luas terkait dengan perkembangan bahasa anak, maka tidaklah dapat dilepaskan dari pembahasan mengenai kesulitan berbahasa anak khususnya terkait dengan kesulitan membaca dan kesulitan menulis.

Kesulitan membaca atau *disleksia* adalah suatu sindroma atau gangguan dalam mempelajari komponen-komponen kata dan kalimat, mengintegrasikan komponen-komponen kata dan kalimat dan belajar segala sesuatu yang berkenaan dengan waktu (Bryan dan Bryan dalam Mulyadi, 2010:153).

Sementara itu *disleksia* menurut Snowling (Mulyadi, 2010:153) adalah gangguan kemampuan dan kesulitan yang memberikan efek terhadap proses belajar, diantaranya adalah gangguan dalam proses membaca, mengucapkan, menulis dan terkadang sulit untuk memberikan kode angka ataupun huruf.

Anak-anak yang mengalami *disleksia* ditandai dengan ciri-ciri mengalami kesulitan sebagaimana dijelaskan Thomson dan Watkins (Mulyadi, 2010:154) sebagai berikut: membaca dan menulis, mengorganisir dan memahami waktu, mengingat urutan nomor dan berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama, belajar dan memahami ucapan dan tulisan, mengenali dan mengulang kembali tulisan atau ucapan, dan menemukan dan mengolah informasi tekstual.

Anak-anak yang mengalami kesulitan belajar bahasa menurut Loviit (Abdurrahman, 2009:190) adalah disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu:

- 1) Kekurangan kognitif meliputi memahami dan membedakan makna bunyi wicara, pembentukan konsep dan pengembangannya ke dalam unit-unit semantik, mengklasifikasi kata, mencari dan menetapkan kata yang ada hubungannya dengan kata lain (hubungan semantik), memahami saling keterkaitan antara masalah, proses dan aplikasinya, perubahan makna atau transformasi semantik, dan menangkap makna secara penuh.
- 2) Kekurangan dalam memori.
- 3) Kekurangan kemampuan melakukan evaluasi.
- 4) Kekurangan kemampuan memproduksi bahasa.
- 5) Kekurangan dalam bidang pragmatik atau penggunaan fungsional bahasa.

Selanjutnya mengenai kesulitan belajar menulis atau *disgrafia* menurut National Center for Learning Disabilities sebagaimana dikutip Agustin (2011:66) adalah kesulitan belajar yang berhubungan dengan kemampuan menulis. Hal ini dapat dilihat dari kesulitan menulis, tulisan tangan yang buruk dan bermasalah saat menuliskan pemikiran di atas kertas. *Disgrafi* juga merujuk pada adanya ketidakmampuan mengingat cara membuat huruf atau simbol-simbol matematika. *Disgrafia* dapat dibedakan menjadi 3 jenis sebagai berikut:

- 1) *Dyslexia-dysgraphia* yaitu mampu bekerja dengan baik namun menulis dengan tulisan yang tidak terbaca dan mengeja dengan buruk. Penderitanya memiliki kemampuan motorik halus yang normal.

- 2) *Dysgraphia motor* yaitu kurangnya kemampuan motorik halus menyebabkan munculnya *disgrafia* motorik dan menurunnya kemampuan gerakan otot. Pada umumnya tulisan tidak terbaca, bentuk dan ukuran huruf dan konsistensi, tulisan sering miring karena kesalahan dalam memegang pensil, namun memiliki keterampilan dalam hal mengeja.
- 3) *Spatial dysgraphia* terjadi akibat ketidakmampuan individu dalam memahami ruang dalam menulis, tetapi kecepatan menulis dan mengeja masih normal.

Karakteristik anak yang mengalami *disgrafia* adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat ketidakkonsistenan bentuk huruf dalam tulisannya.
- 2) Saat menulis, penggunaan huruf besar dan huruf kecil masih tercampur.
- 3) Ukuran dan bentuk huruf dalam tulisannya tidak proporsional.
- 4) Anak tampak harus berusaha keras saat mengomunikasikan suatu ide, pengetahuan, atau pemahamannya lewat tulisan.
- 5) Sulit memegang pensil, caranya memegang alat tulis sering kali terlalu dekat bahkan hampir menempel dengan kertas.
- 6) Berbicara pada diri sendiri ketika sedang menulis, atau malah terlalu memerhatikan tangan yang dipakai untuk menulis.
- 7) Cara menulis tidak konsisten, tidak mengikuti alur garis yang tepat dan proporsional.
- 8) Tetap mengalami kesulitan meskipun hanya diminta menyalin contoh tulisan yang sudah ada.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terkait dengan penelitian ini yang dapat dihimpun antara lain:

1. Penelitian Kartini dan Waridah (2018) tentang implementasi pembelajaran tematik pada pendidikan anak usia dini menunjukkan hasil yang baik bagi anak dari aspek perkembangan kognitif. Pembelajaran tematik ini hal ini dapat dilihat dari penyusunan perangkat pembelajaran, selain itu penerapan pembelajaran tematik sudah sesuai dengan prinsip-prinsip tematik.
2. Penelitian Nasution dkk (2018) menunjukkan implementasi pembelajaran tematik kelompok B sudah berjalan dengan baik. Faktor yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran tematik yaitu kecerdasan emosional anak usia dini sudah sesuai seperti yang diharapkan.

3. Penelitian Ananda (2017) menunjukkan teknis pelaksanaan pengembangan nilai moral dan agama pada anak secara formal dilakukan 15-20 menit setiap hari sebelum kegiatan belajar dimulai dengan bentuk kegiatan menggunakan metode ceramah (menerangkan konsep), melalui permainan, bercerita, bernyanyi, keteladanan, bermain peran, karyawisata.
4. Penelitian Jawati (2013) menunjukkan permainan Ludo yang dilakukan dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Habibul Ummi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan dan mengelompokkan warna.
5. Penelitian Karim dan Wifroh (2014) menunjukkan perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan melalui bermain peran demikian juga peningkatan terjadi pada kemampuan anak mengelola emosi, termasuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah. Di samping itu juga peningkatan kreativitas dan disiplin, anak akan mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari-hari dan kebiasaan anak untuk meniru orang dewasa di lingkungan terdekatnya.
6. Penelitian Nurcahayani dkk (2016) menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan kemampuan keaksaraan anak melalui metode permainan menjepit kartu kata bergambar yang dilaksanakan pada pembelajaran kelompok B di TK Astiti Dharma.
7. Penelitian Setyawan (2016) menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya dengan menggunakan bahasa yang baru diperolehnya, keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran juga mengalami peningkatan secara signifikan melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran audio visual berbasis android.
8. Penelitian Retnaningrum (2016) menunjukkan perkembangan kognitif anak sebelum tindakan masih dalam kategori mulai berkembang yakni 58,55%, hasil penelitian siklus I mencapai 69,62% dalam kategori berkembang dan siklus II mencapai mencapai 80,99% dalam kategori sangat berkembang melalui penerapan pembelajaran yang menggunakan media bermain memancing.
9. Penelitian Hayati dkk (2017) menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, anak mengalami peningkatan pada ketiga materi yang diberikan yaitu identifikasi ketrampilan matematika anak usia dini, identifikasi ketrampilan anak usia dini dan identifikasi ketrampilan bahan anak usia dini.

10. Penelitian Suwarti (2018) menunjukkan melalui permainan *rainbowling* dapat mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak didik kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kota Kediri, peningkatan terjadi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I sebesar 66,70% meningkat pada pelaksanaan pembelajaran siklus II yaitu 85,70%.
11. Penelitian Suryaningsih dan Rimpiati (2018) menunjukkan peningkatan ketuntasan kognitif anak terjadi pada siklus I menjadi 70,83% dan kembali meningkat di siklus II menjadi 91,67% melalui pelaksanaan pembelajaran tematik sains berbasis permainan.
12. Penelitian Erlina (2018) menunjukkan melalui pembelajaran menggunakan media pohon hitung terbukti berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak kelompok B.
13. Penelitian Salnita dkk (2019) menunjukkan pada tataran fonologi, anak belum bisa mengujarkan fonem /r/ dan /s/ dengan benar. Pada tataran sintaksis, anak sudah mampu mengujarkan empat jenis kalimat yaitu kalimat deklaratif, imperatuf, interogatif, dan eksklamatif. Kata yang dikuasai anak adalah kata-kata yang dengan lingkungan anak. Pada tataran semantik, semua ujaran anak mengandung makna denotatif.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah beralamat di Jl. Gaperta/Bakti no. 25 Medan. Sehubungan dengan penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif maka penelitian ini tidak ditentukan batas waktu secara jelas sampai peneliti memperoleh pemahaman yang benar-benar mendalam tentang objek yang diteliti, namun karena berbagai pertimbangan seperti keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga maka penelitian ini dapat diakhiri dan dibuat laporannya, jika dianggap telah mencapai data dan analisis data sesuai dengan rancangan. Dengan demikian penelitian ini tetap dibatasi waktunya, yang diperkirakan bulan November 2019 sampai dengan Pebruari 2020.

B. Latar Penelitian

Latar yang dipilih dalam penelitian ini adalah Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan mencakup konteks yang luas, melibatkan pelaku yang banyak, waktu yang berbeda, tempat yang berbeda, dan proses yang bervariasi.

Di dalam latar sosial inilah nantinya akan ditemukan berbagai informasi yang bersumber dari subjek dan informan penelitian yang diteliti. Penentuan sumber informasi dalam penelitian ini berpegang pada empat parameter yang dikemukakan oleh Huberman dan Miles (2002:38) yaitu: konteks (suasana, keadaan, atau latar), pelaku, dan peristiwa. Untuk memudahkan pemahaman terhadap kompleksitas situasi sosial sebagai sumber informasi, di bawah ini dikelompokkan semua sumber informasi yang ada sebagai berikut:

Tabel 3.1 Latar Penelitian

Parameter	Situasi Sosial di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah
Konteks	Ruang perkantoran, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang belajar, dan lingkungan sekolah lainnya
Pelaku	Kepala Sekolah, Wali Kelas, Guru, Peserta Didik

Peristiwa	Kegiatan di ruang perkantoran, kegiatan di ruang kepala sekolah, kegiatan di ruang belajar, dan kegiatan di lingkungan sekolah lainnya
-----------	--

C. Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Dikatakan deskriptif karena dalam penelitian ini data primernya menggunakan data yang bersifat data verbal yaitu berupa deskriptif yang diperoleh dari pengamatan terhadap penerapan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak. Moeleong (2005:4) menjelaskan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian deskriptif yang digunakan peneliti antara lain mendeskripsikan secara sistematis tentang suatu bidang tertentu yang berkaitan dengan situasi dari proses pembelajaran yang dilakukan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data skunder.

1. Sumber data Primer

Menurut Suryabrata (2008:93) menjelaskan data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Data primer ini merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri atau dirinya sendiri. Informasi yang diperoleh langsung dari pelaku yang melihat dan terlibat langsung dalam penelitian yang dilakukan peneliti.

2. Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dalam penelitian ini yang termasuk data Skunder antara lain yaitu, dokumen-dokumen seperti kurikulum, program tahunan, program semester, perangkat pembelajaran dan dokumen lain yang berkaitan .

E. Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Peneliti adalah perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data dan pelapor hasil data penelitian (Moleong, 2005:168). Peneliti dikatakan instrumen penelitian karena seluruh rangkaian penelitian tidak dapat dipisahkan dari peran serta peneliti itu sendiri.

Pada pelaksanaannya, peneliti ikut berinteraksi secara langsung dalam kegiatan yang berlangsung di sekolah sekaligus mengamati apa yang sedang terjadi, selain itu peneliti juga mengajak guru dan siswa berdialog sebagai upaya untuk memperoleh data berupa pernyataan-pernyataan atau pendapat. Selanjutnya peneliti juga meminta beberapa bentuk dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dan dikumpulkan melalui pengamatan langsung ditempat penelitian. Agar memperoleh situasi wajar atau natural pengamat menjadi bagian dari konteks sosial yang sedang diamati. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif yaitu mengamati guru mengajar di kelas, ikut dalam proses pembelajaran bersama siswa, serta mengamati lingkungan belajar di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

2. Wawancara

Wawancara adalah mengadakan tanya jawab secara langsung dengan responden tentang hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini. Agar mendapatkan data sesuai dengan yang diinginkan, peneliti melakukan wawancara dengan guru bidang studi sebagai sumber data.

Pelaksanaan wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara tidak terstruktur dan tidak didasarkan pada sistem atau daftar pertanyaan yang ditetapkan sebelumnya. Pewawancara tidak memberikan arahan kepada narasumber tetapi narasumber diberi kebebasan untuk memberikan penjelasan menurut keinginannya sendiri, hal ini dilakukan agar peneliti dapat memperoleh data secara langsung dari obyek yang diteliti.

3. Studi dokumen

Dokumen merupakan catatan tentang peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang. Studi dokumen maksudnya adalah peneliti menggunakan dokumen yang berkaitan dengan obyek yang diteliti untuk mendapatkan data-data dan informasi untuk melengkapi data dalam penelitian.

Dalam hal ini peneliti meminta kepada bagian administrasi sekolah untuk menunjukkan dokumen yang diinginkan seperti, visi dan misi, data siswa, hasil belajar siswa, serta dokumen lain yang dibutuhkan.

F. Prosedur Analisis Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema. Dalam menganalisis data yang telah terkumpul peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Sedangkan analisa data dari hasil penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis deskriptif, sebagaimana dikembangkan oleh Mile dan Huberman. Analisis tersebut terdiri dari tiga alur analisis yang berinteraksi yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Proses analisis data berlangsung secara terus menerus sejak data dikumpulkan dari lapangan penelitian. Analisis data dari hasil wawancara yang telah ditranskrip akan melalui pengkodean. Pengkodean adalah pengumpulan data yang sejenis diberi nomor agar tidak terjadi pencampuran data. Kemudian data yang ada dianalisis dengan memproses, menyusun atau mengolah data agar dapat ditafsirkan lebih lanjut. Kegiatan memproses, menyusun dan mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan studi dokumen dimaksudkan untuk menemukan unsur-unsur atau bagian-bagian yang berisikan kategori yang lebih kecil dari data penelitian.

Data yang baru diperoleh dari informan penelitian terdiri dari catatan lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi dokumen pada sekolah harus dianalisis dulu agar dapat diketahui maknanya dengan cara menyusun data, menghubungkan data, mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi selama dan sesudah pengumpulan data. Analisis ini berlangsung secara sirkuler dan dilakukan sepanjang penelitian. Spradley (2008:49), menjelaskan bahwa untuk menemukan pola budaya dari setiap situasi sosial, maka dilakukan analisis intensif terhadap data. Oleh Karena itu sejak awal penelitian, peneliti sudah memulai pencarian arti pola-pola tingkah laku aktor, penjelasan-penjelasan, konfirmasi-konfirmasi yang mungkin terjadi, alur kausal dan mencatat keteraturan.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu proses untuk pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar, yang muncul dari catatan-catatan tertulis dari lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan data verifikasi.

Data yang didapat dalam penelitian dilapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi peneliti dengan bentuk yang sederhana. Pertama peneliti melakukan pemilihan terhadap data sesuai dengan jenis dan sifatnya, kedua peneliti menggolongkan data yang telah diperoleh sesuai dengan bentuk dan sifatnya sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses pemberian sekumpulan informasi yang sudah disusun yang memungkinkan untuk penarikan kesimpulan. Penyajian data yang peneliti lakukan disini dibatasi sebagai sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam tesis ini merupakan penggambaran seluruh informasi tentang bagaimana pembelajaran sains dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Data pada penelitian ini disajikan

sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan dan telah digolongkan menurut jenis dan sifatnya, kemudian disajikan berdasarkan tujuan dari penelitian ini.

3. Kesimpulan

Berdasarkan data awal yang berwujud kata-kata, tulisan dan tingkah laku oleh para aktor yang terkait dengan pembelajaran berbasis karakter diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara serta studi dokumen. Kesimpulan pada awalnya masih longgar namun kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mendalam dengan bertambahnya data dan akhirnya kesimpulan merupakan suatu konfigurasi yang utuh.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Sebagai upaya peneliti untuk memperkuat kesahihan data dan temuan hasil penelitian, maka peneliti mengacu pada penggunaan standar yang terdiri dari: (1) keterpercayaan atau *credibility*, (2) dapat ditransfer atau *transferability*, (3) dapat dipegang kebenarannya atau *dependability*, dan (4) dapat dikonfirmasi atau *confirmability*.

1. Kredibilitas (*credibility*)

Adapun cara yang digunakan untuk membuat lebih terpercaya (*credibility*) dari proses interpretasi dan temuan dalam penelitian ini yaitu dengan cara: (a) keterikatan yang lama dengan yang diteliti dalam hubungan dengan pembelajaran sains dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak baik berasal dari kepala sekolah, guru dan siswa serta orangtua siswa, dilaksanakan dengan tidak tergesa-gesa sehingga pengumpulan data dan informasi tentang situasi sosial dan fokus penelitian akan diperoleh secara sempurna. (b) ketekunan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran, (c) melakukan triangulasi (*triangulation*), yaitu memeriksa informasi yang telah didapat dari beberapa sumber seperti wawancara, pengamatan dan observasi untuk dibandingkan dengan data dokumen yang terkait dengan aktivitas pembelajaran yang telah berlangsung selama ini. (d) mendiskusikan dengan teman sejawat yang tidak berperan serta dalam penelitian, sehingga penelitian akan mendapat masukan dari orang lain, (e), analisis kasus negatif yaitu menganalisis dan mencari kasus atau keadaan yang menyanggah temuan penelitian, sehingga tidak ada lagi bukti yang menolak temuan penelitian.

2. Keteralihan(*transferability*)

Keteralihan merupakan proses untuk mengamati sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan dan dialihkan atau diserahkan kepada pembaca atau pemakai. Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam hal ini adalah mendeskripsikan dengan rinci tentang kemungkinan diterapkannya

hasil penelitian ini sebagai rekomendasi untuk melaksanakan pembelajaran pada situasi yang berbeda. .

3. Dapat dipercaya (*dependability*)

Peneliti mengusahakan konsistensi dalam keseluruhan proses penelitian ini agar dapat memenuhi persyaratan yang berlaku. Semua aktivitas penelitian harus ditinjau ulang terhadap data yang telah diperoleh dengan memperhatikan konsistensi dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam melakukan penelitian ini peneliti mengandalkan manusia sebagai instrumen (*human instrument*) sehingga peneliti perlu mengadakan pengulangan suatu studi dalam kondisi yang sama agar hasil yang dicapai secara esensial sama. Dengan demikian peneliti yakin bahwa apa yang terjadi dalam pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak adalah suatu kenyataan.

4. Konfirmasi (*confirmability*)

Data harus dapat dipastikan keterpercayaannya atau diakui oleh banyak orang sehingga cara *audit trial* yaitu suatu usaha melacak dan mengikuti jejak dengan mengadakan pemeriksaan terhadap ketelitian yang sudah dikerjakan sehingga timbul keyakinan bahwa apa yang dilaporkan dalam penelitian apa adanya. Dengan melakukan konfirmasi dapat dikatakan bahwa kebenaran data tersebut dapat dipercaya.

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam hal ini yaitu (1) menyusun data mentah berdasarkan catatan lapangan sewaktu mengadakan observasi, wawancara dan dokumentasi. (2) mengadakan unitasi dan kategorisasi berdasarkan data yang terkumpul. (3) menyajikan (deskriptif) dan analisa data. Melaporkan proses pengumpulan data hingga diperoleh kesimpulan, mendeskripsikan dan mensintesis hasil temuan dengan teori-teori yang diungkapkan oleh para pakar berkenaan dengan persoalan yang dikaji oleh peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Temuan Umum

a. Sejarah Berdirinya.

Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan berdiri pada tanggal 15 Juli 1993 dan didirikan oleh Ibu Hj. Salmiyah sebagai ketua yayasan perguruan Rahmat Islamiyah Medan. Pada tanggal 6 Juni 1994 keluarlah SK Izin Operasional MB-12/PP.03.2/474/1994.

Adapun alasan mendirikan Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, sebagai berikut: (1) karena daerah Gaperta saat itu belum ada Raudhatul Athfal, yang ada hanya Taman Kanak-Kanak (TK), dan (2) untuk itu yayasan menginginkan anak-anak usia dini bisa membaca Al-Qur'an dan doa-doa serta ayat pendek, maka tercetuslah untuk membuka Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

Alamat Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan Jl. Gaperta/Bakti No. 25 Medan dengan nomor telepon (061) 8468378 dengan kepemilikan tanah dan gedung milik sendiri. Nomor statistik Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah 101212710016, sedangkan nomor pokok statistik nasional Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah 69730249. Nomor pokok wajib pajak (NPWP) adalah 05379118124000.

b. Visi, Misi dan Tujuan

Visi Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah mencetak Generasi Islam yang Berakhlak Qurani, Cerdas, Terampil dan Mandiri. Selanjutnya misi Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah: (1) membentuk Karakter Anak Usia Dini dengan pembiasaan-pembiasaan yang sesuai dengan Aqidah Islam, (2) menumbuhkan kecakapan hidup anak dengan metode belajar sambil bermain, dan (3) menanamkan rasa percaya diri dan memfasilitasi anak dalam pencapaian pembelajaran.

Tujuan Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah: (1) membina mental dan spiritual, dan (2) membentuk insan berkualitas serta berakhlak mulia.

c. Tenaga Pengajar RA Rahmat Islamiyah Medan

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah tenaga pendidik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan berjumlah 4 orang. dan seluruhnya berjenis kelamin perempuan. Data selengkapnya mengenai data guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan ditinjau dari jenjang pendidikan, jurusan, dan mata pelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Data Tenaga Pendidik Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan

No	Nama	Pendidikan	Jabatan	Masa Kerja
1	Juliani	S1	Kepala RA	22
2	Devi Dofiani	S1	Guru	3
3	Dedek Nurvita	S1	Guru	2
4	Jamilah	S1	Guru	1

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebanyak 4 orang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 3 orang guru. Seluruh guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan berpendidikan S.1

d. Keadaan Siswa Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan

Peserta didik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan mulai dari berdirinya mengalami penambahan dan pengurangan. Dengan kondisi peserta didik yang bervariasi setiap tahunnya tidak mengurangi jalannya program sekolah pendidikan anak usia dini di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

Keadaan peserta didik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan tahun pelajaran 2019-2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Data Siswa RA Rahmat Islamiyah Medan

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
A	6	8	14
B	10	10	20
Jumlah	16	18	34

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan siswa Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah 34 siswa terdiri dari 16 laki-laki dan 18 perempuan.

e. Keadaan Sarana dan Prasarana

Keadaan sarana dan prasarana yang terdapat di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Data Sarana dan Prasarana RA Rahmat Islamiyah Medan

No	Jenis Prasarana	Jumlah Ruang
1	Ruang Kelas	3
2	Perpustakaan	1
3	Ruang Bermain di Dalam	1
4	Ruang Bermain di Luar	1
5	Ruang Kepala	1
6	Ruang Guru	1
7	Ruang Tata Usaha	1
8	Ruang Sentra/Sudut	
	a. Sudut Agama	1
	b. Sudut Keluarga	1
	c. Sudut Lingkungan Hidup	1
	d. Sudut Budaya	1
	e. Sudut Sains/ Matematika	1
	f. Sudut Seni	1
9	Ruang UKS	1
10	Sarana Praktek Ibadah	1

11	Kamar Mandi Guru	1
12	Kamar Mandi Siswa Putra	1
13	Kamar Mandi Siswa Putri	1
14	Halaman/Lapangan Olahraga	1
15	Gudang	1
16	Dapur	1

f. Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan menggunakan kurikulum RA/TK 2013. Dalam hal ini kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan

pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan peserta didik.

Kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan yakni Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikembangkan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki satuan pendidikan, potensi daerah, social budaya masyarakat setempat dan karakteristik peserta didik.

Raudhatul Athfal adalah satuan pendidikan anak usia dini yang memiliki karakteristik keagamaan, maka kurikulumnya harus memunculkan cirri khas keagamaan. Menyadari akan hal ini maka pengelola Raudhatul Athfal yang berada di bawah naungan Kementerian Agama, memiliki tantangan untuk KTSP yang dapat menghasilkan peserta didik yang siap menghadapi berbagai tuntutan globalisasi dengan berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi serta berlandaskan iman dan taqwa.

Adapaun tujuan Raudhatul Athfal itu sendiri adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kepentingan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Dalam penyusunan kurikulum, Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan berpedoman kepada: (1) UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2) PP. No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, (3) Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, (4) Permendiknas No. 23 tentang Standar Kompetensi Kelulusan, dan (5) Permendiknas No. 24 Tentang Pelaksanaan Permendiknas No. 22 dan 23 Tahun 2006.

Tujuan penyusunan kurikulum ini untuk dijadikan acuan bagi satuan pendidikan Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dalam penyusunan dan pengembangan kurikulum yang akan dilaksanakan yaitu pendidikan yang mengarah kepada tujuan satuan pendidikan itu sendiri.

Kurikulum dikembangkan sesuai relevansi setiap kelompok atau satuan pendidikan di bawah koordinasi dan supervisi Kantor Kementerian Agama kota Medan. Pengembangan kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan mengacu pada Standar isi (SI) dan Standar Kelulusan (SKL), serta berpedoman pada penyusunan kurikulum yang disusun oleh BSNP serta memperhatikan pertimbangan komite Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada potensi.

Perkembangan dengan potensi peserta didik yang berbeda-beda, oleh karena itu proses pembelajarannya di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dilaksanakan secara individual, kelompok dan klasikal.

Bahan ajar dikemas dengan menggunakan pendekatan tematik yang dapat mengembangkan seluruh potensi dan aspek perkembangan anak usia dini berdasarkan kebutuhan peserta didik serta tuntutan di lingkungan Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.

2) Beragam dan terpadu.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah dengan menghargai dan tidak diskriminatif terhadap perbedaan agama, suku, budaya dan adat istiadat serta status social ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal dan pengembangan diri yang dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan menyenangkan.

3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis. Oleh karena itu semangat dan isi kurikulum mendorong peserta didik untuk mengenal dan dapat memanfaatkan secara tepat perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

4) Relevan dengan kebutuhan.

Pengembangan kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dilakukan dengan melibatkan para pemerhati pendidikan (stakeholders) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan hidup. Oleh karena itu pengembangan kurikulum berdasarkan kecakapan hidup atau life skill, dengan memperhatikan pengembangan integritas pribadi, kemandirian, ketrampilan berfikir (thinking skill), kecerdasan spiritual, emosional, sosial, musical, kinestetik dan natural.

5) Menyeluruh dan berkesinambungan.

Substansi kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan bidang pengembangan yang direncanakan, disajikan secara terpadu dan berkesinambungan.

6) Belajar sepanjang hayat.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan diarahkan pada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Hal ini ditanamkan sejak dini agar peserta didik senang belajar sepanjang hayat, karena kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.

7) Seimbang antara kepentingan global, nasional dan lokal.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan global nasional dan lokal untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kepentingan global, nasional dan lokal harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan perkembangan era globalisasi dengan tetap berpegang pada motto Bhineka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Operasional penyusunan kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan berpedoman pada:

- 1) Peningkatan Iman dan Taqwa serta akhlaq mulia.

Keimanan dan ketaqwaan serta akhlaq mulia menjadi dasar pembentukan kepribadian peserta didik secara utuh. Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan disusun yang memungkinkan semua bidang pengembangan dapat menunjang peningkatan iman dan taqwa serta akhlaq mulia.

- 2) Peningkatan potensi, kecerdasan dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan disusun agar memungkinkan pengembangan keragaman potensi, minat, kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan kinestetik peserta didik secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

- 3) Keragaman potensi dan karakteristik daerah dan lingkungan.

Daerah memiliki keragaman potensi kebutuhan, tantangan dan keragaman karakteristik lingkungan, oleh karena itu kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan memuat keragaman tersebut untuk menghasilkan output yang dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan daerah.

- 4) Tuntutan pembangunan daerah dan nasional.

Pengembangan kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan memperhatikan keseimbangan tuntutan pembangunan daerah dengan nasional. Artinya merujuk kepada kurikulum yang secara nasional berlaku di Indonesia.

- 5) Tuntutan dunia kerja.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan memuat kecakapan tentang hidup (*life skill*) untuk mengenalkan dan membekali peserta didik menghadapi kehidupan dunia kerja yang kompetitif dengan melatih dan membiasakan dengan kemandirian, tidak menggantungkan diri pada orang lain.

- 6) Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Kurikulum dikembangkan secara berkala dan berkesinambungan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, dengan mengenalkan alat teknologi mutakhir kepada peserta didik.

- 7) Agama.

Ciri khas kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah mendalami agama maksudnya pengenalan peserta didik terhadap rukun iman, rukun islam dan berakhlakul karimah lebih mendalam disertai dengan pengalaman yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kemampuan peserta didik.

8) Dinamika perkembangan global.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dikembangkan agar peserta didik mampu bersaing secara global dan dapat hidup berdampingan dengan bangsa lain.

9) Persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan disusun untuk mendorong wawasan dan sikap kebangsaan serta persatuan nasional untuk memperkuat keutuhan bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

10) Kondisi sosial budaya masyarakat setempat.

Pengembangan kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dengan memperhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat lingkungannya dan menunjang kelestarian keragaman budaya.

11) Kesetaraan gender.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan diarahkan kepada pendidikan yang berkeadilan dan mendorong tumbuh kembangnya kesetaraan gender.

12) Karakteristik satuan pendidikan.

Kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dikembangkan sesuai dengan visi, misi, tujuan, kondisi dan ciri khas satuan pendidikan.

Struktur kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan memuat Bidang Pengembangan, Muatan Lokal dan Pengembangan Diri, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.4. Struktur Kurikulum RA Rahmat Islamiyah Medan

KOMPONEN	ALOKASI WAKTU
Bidang Pengembangan	15 jam (900 menit)
1. Pembiasaan	
a. Akhlak Perilaku	30 jam pelajaran
b. Agama Islam	
2. Kemampuan Dasar	
a. Agama Islam	
b. Bahasa	
c. Kognitif	
d. Fisik/Motorik	
e. Seni	
Muatan Lokal dan Pengembangan Diri	4 jam (240 menit)
	8 jam pelajaran

Muatan kurikulum Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah sebagai berikut:

1. Bidang Pengembangan
 - a. Pembiasaan
 - 1) Akhlak Perilaku
 - 2) Agama Islam
 - b. Kemampuan Dasar
 - 1) Agama Islam
 - 2) Bahasa
 - 3) Kognitif
 - 4) Fisik/Motorik
 - 5) Seni
2. Muatan Lokal
 - a. Berenang
 - b. Menari
 - c. Membaca Iqro'
 - d. Bahasa Inggris
 - e. Bahasa Arab
 - f. Mewarnai
 - g. Menyanyi
3. Kegiatan Pengembangan Diri
 - a. Pembentukan karakter melalui pembiasaan dalam kegiatan :
 - 1) Rutin
 - 2) Spontan
 - 3) Terpogram
 - 4) Keteladanan
 - b. Pengembangan potensi dan ekspresi diri
 - 1) Sesuai dengan bakat dan minat
 - 2) Kepemimpinan dan bela Negara
 - 3) Bidang seni
 - c. Sesuai dengan minat
 - d. Penunjang kurikulum (nilai-nilai kecakapan dan perluasan wawasan)

e. Pembagian tugas guru

Silabus adalah seperangkat rencana dan peraturan tentang Kegiatan Pembelajaran, Pengelolaan kelas, dan Penilaian hasil belajar yang berbentuk perencanaan semester, perencanaan mingguan dan perencanaan harian. Pengertian menurut kamus, silabus adalah inti suatu mata pelajaran atau mata kuliah yang ditulis secara ringkas dan padat.

Tujuan pengembangan silabus di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah membantu guru dan tenaga pendidikan lainnya dalam menjabarkan kompetensi dasar menjadi perencanaan belajar mengajar. Dalam hal ini prinsip-prinsip penyusunan silabus di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah sebagai berikut:

- 1) Memudahkan guru dalam menyusun dan dalam memanfaatkannya.
- 2) Silabus seluruh kegiatan yang disampaikan harus kelihatan.
- 3) Untuk satu hasil belajar boleh mencakup beberapa indikator.
- 4) Setiap hari silabus harus mencakup semua aspek perkembangan anak (Perkembangan Akhlaq Perilaku, Agama Islam, Fisik Kognitif, Bahasa dan Seni).

Komponen yang terdapat pada silabus Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah sebagai berikut:

1. Kompetensi Dasar
2. Hasil Belajar
3. Indikator
4. Kegiatan Pembelajaran
 - a. Pra Proses Pembelajaran
 - b. Guru
 - c. Anak Didik
 - d. Kegiatan
5. Alokasi Waktu
6. Alat dan Sumber Belajar
7. Penilaian

Pengaturan beban belajar yang dilaksanakan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut:

1. Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (2 semester) adalah 34 minggu.
2. Satu jam tatap muka (satu jam pelajaran) adalah 30 menit.
3. Jam belajar efektif per hari adalah 2,5 jam (150 menit), berarti 5 jam pelajaran.
4. Jam belajar per minggu 15 jam (900 menit), berarti 30 jam pelajaran dan pertahun 510 jam (30.600 menit).

5. Perencanaan pembelajaran untuk satu hari terdiri dari :
 - a) Pertemuan pagi 30 menit
 - b) Kegiatan inti 60 menit
 - c) Istirahat/makan 30 menit
 - d) Pertemuan siang 30 menit
6. Alokasi waktu untuk pengembangan ekspresi dan potensi diri ditambah 30 menit.
7. Pengembangan diri dalam rangka pembentukan karakter, disesuaikan dengan kondisi dan situasi Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, tidak setiap hari dilaksanakan. Waktunya pun kadang 30 menit kadang kurang atau lebih.
8. Penyusunan program pembelajaran melalui pendekatan tematik yang merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang/aspek pengembangan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.
9. Tema yang digunakan adalah tema yang ada, dapat disesuaikan dengan satuan pendidikan dengan tidak mengurangi minggu efektif. Terkait dengan tema yang diberlakukan dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Tema Yang Digunakan Dalam Pembelajaran

Semester	Tema	Lokasi Waktu
Ganjil	1. Aku hamba Allah (Identitasku, Tubuhku, Kesukaanku)	5 Minggu
	2. Keluarga Sakinah (Anggota Keluarga, Profesi Anggota Keluarga)	3 Minggu
	3. Lingkunganku(Rumahku, sekolahku, masjidku)	4 Minggu
	4. Binatang ciptaan Allah (Binatang Qurban, Peliharaan, Serangga, Buas)	5 Minggu
Genap	1. Tanaman ciptaan Allah(Tanaman Buah,Sayur,Hias,Obat,Umbi-umbian)	6 Minggu

2. Kendaraan(di Darat, Air, Udara)	4 Minggu
3. Alam semesta(Benda-benda Alam. Langit, Gejala Alam)	5 Minggu
4. Negaraku(Tanah Airku, Tempat Wisata)	2 Minggu

2. Temuan Khusus

a. Perencanaan Pembelajaran Tematik Di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan

Hasil wawancara dengan guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan terkait dengan perencanaan pembelajaran tematik sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran yang kami lakukan adalah dengan merencanakan suatu pembelajaran tentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa. Maka saya merencanakan pembelajaran dengan mengambil standar kompetensi dan kompetensi inti yang ditetapkan oleh pemerintah, selanjutnya menyesuaikan dengan visi dan misi sekolah. Setelah itu, baru saya susun metode, media, dan langkah-langkah pembelajaran yang mudah untuk dipahami siswa dan dekat dengan kehidupan dan istilah siswa dalam kehidupan sehari-hari (Wawancara, Senin 13 Januari 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dalam merencanakan pembelajaran tematik dengan menyesuaikan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa yang dilakukan dengan pemilihan metode dan media yang dekat dengan istilah siswa dan kehidupan sehari-hari siswa.

Selanjutnya dijelaskan oleh guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan menjelaskan tentang apa saja yang menjadi pertimbangan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah adalah sebagai berikut:

Pertimbangan yang dibuat dalam menyusun RPPH di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah standar kompetensi, kompetensi inti, visi misi dan tujuan sekolah, istilah dan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan siswa. (Wawancara, Senin 13 Januari 2020)

Terkait dengan kapan dimulai penyusunan RPPH di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dijelaskan guru adalah sebagai berikut:

Penyusunan RPPH di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan mnejelaskan tentang setiap awal semester kami para guru diminta untuk menyusun rencana pembelajaran selama satu semester. Kemudian rencana tersebut dibawa kepada rapat guru dan pimpinan sekolah. Disitulah para guru saling memberi masukan

dan kemudian disahkan sebagai rencana pembelajaran. (Wawancara, Senin 13 Januari 2020)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan terkait dengan perencanaan pembelajaran tematik dapatlah dirangkum sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran tematik dimulai dari penentuan pelibatan dua guru. Dalam hal ini guru berfungsi melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan guru lainnya membantu mendampingi anak selama pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya dilakukan perencanaan terkait dengan penataan kelas dan lingkungan kelas disesuaikan dengan tema yang diusung misalnya tema tema "pekerjaan" maka dalam hal ini didesainlah kelas dan lingkungan kelas dengan menempelkan atau mengantungkan berbagai poster/gambar, kosa kata dan nama-nama dari jenis pekerjaan, contoh gambar petani dan tulisan petani, gambar polisi dan tulisan polisi, gambar petugas pos dan tulisannya, gambar dokter dan tulisannya 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. (Observasi, Selasa 14 Januari 2020).

Gambar-gambar yang digunakan pada pembelajaran tematik dengan tema "pekerjaan" sebagai berikut:

Selanjutnya dijelaskan oleh guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan bahwa:

Perencanaan pembelajaran tematik 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 menyanyikan lagu sesuai dengan tema.

Kegiatan inti merupakan gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehari-hari baik pada bidang pengembangan kreativitas maupun kemampuan membaca anak. 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 bermain dengan permainan yang bervariasi. Pembelajaran dilaksanakan melalui permainan-permainan variasi yaitu: (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 "pekerjaan", guru meminta kepada anak untuk menyebutkan nama benda, orang atau peristiwa yang berkenaan dengan tema "pekerjaan" sebanyak-banyaknya selain yang ditampilkan guru. Hal ini dilakukan untuk melatih daya ingat anak dan memunculkan banyak ide dan gagasan tentang nama-nama benda 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 vokal, pendengaran dan motorik anak. Kognitif dan baha anak ditekankan pada permainan gerak ini. Kegiatan permainan gerak dapat dilakukan dengan menggunakan peralatan audio atau cukup dengan vokal dari guru. Permainan konstruksi dimaksudkan untuk melatih kreativitas anak untuk berimajinasi dalam membentuk konstruksi atau bangunan dari puzzle-puzzle yang diberikan guru, selanjutnya setelah puzzle terbentuk maka kemampuan anak untuk menceritakan hasil karya 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. (Wawancara, Senin 13 Januari 2020).

b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan

Pelaksanaan kegiatan awal pembelajaran dimulai pada pukul 8.15 namun sebelumnya pada pukul 08.00 anak sudah berbaris di depan kelas masing-masing. Sebelum masuk ke kelas, guru menyapa anak satu persatu kemudian anak-anak berjalan mendatangi guru seraya menyalami tangan guru kemudian dengan tertib satu persatu masuk ke kelas. Di dalam kelas guru melakukan pengabsenan kehadiran anak satu persatu, apabila nama anak yang disebutkan guru hadir maka anak mengangkat tangan atau telunjuknya seraya berkata "hadir bu". Selanjutnya kegiatan berlanjut dengan berdo'a bersama.

Sebelum materi pembelajaran disampaikan guru, maka guru memandu anak untuk bernyanyi sesuai dengan tema yang diusung. Pada tema "pekerjaan" maka lagu yang dinyanyikan adalah lagu "pak pos", lagu "bu guru", selanjutnya pada tema "air, udara dan api" maka lagu yang dinyanyikan adalah "air diobok-obok" sedangkan pada tema "alat komunikasi" maka lagu yang dinyanyikan adalah lagu "telepon". Kegiatan bernyanyi ini dilakukan juga diakhir pertemuan pada hari itu, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan anak mengingat syair-syairnya. Apabila do'a-do'a dan lagu-lagu telah dihapalkan anak, maka pada hari-hari berikutnya guru meminta anak-anak secara bergiliran untuk memimpin do'a dan melagukan lagu-lagu.

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 tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi, berinisiatif dan mengekspresikan idenya melalui do'a dan lagu yang mereka hapal sesuai dengan karakter anak.

Pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran disesuaikan dengan tema yang diusung melalui kegiatan permainan dengan mengambil area-area yang telah ditentukan dalam kurikulum Raudhatul Athfal. Pada pelaksanaannya, guru 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 berperan memfasilitasi, mendorong dan mengarahkan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan untuk mengembangkan kognitif dan bahasa anak dengan permainan bervariasi, karena melalui cara ini tanpa disadari kognitif dan baha anak dirangsang. Pelaksanaan permainan bervariasi meliputi: (1) permainan mengingat nama, (2) permainan prestasi, (3) permainan gerak dan (4) permainan konstruksi. Alat dan peralatan permainan yang digunakan guru disesuaikan dengan tema yang diusung.

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

Bagian akhir kegiatan pembelajaran guru mengadakan evaluasi untuk melihat perkembangan kemajuan kognitif dan baha anak. Penilaian tersebut diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan guru selama pembelajaran tematik berlangsung. Di samping itu juga dilakukan penilaian terhadap portofolio anak berupa gambar, tulisan dan hasil karya.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan permainan bervariasi, sebagaimana disebutkan di atas bahwa permainan bervariasi yang dilaksanakan guru adalah: (1) permainan mengingat nama, (2) permainan prestasi, (3) permainan gerak dan (4) permainan konstruksi.

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

Kegiatan permainan bervariasi dikondisikan dalam suasana yang riang, anak-anak bersama guru bernyanyi, bercerita, memperlihatkan gambar yang sesuai dengan tema. Sebelum kegiatan permainan bervariasi dilakukan guru memberikan contoh permainan yang akan dilaksanakan dan selama kegiatan guru memberikan bantuan kepada anak yang membutuhkan misalnya menyiapkan alat permainan, menyiapkan crayon dan sebagainya. Cara lain yang dilakukan guru adalah anak diajak mengamati gambar dan tulisan yang ada, kemudian anak diminta menuangkan ide yang dilihatnya ke dalam gambar serta menceritakan hasilnya. Permainan bervariasi seperti ini dilakukan guru dimaksudkan untuk menggali kognitif dan baha anak. Sedangkan tempat atau lokasi permainan bervariasi dapat berlangsung di kelas, di ruang permainan dan di lingkungan sekolah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui permainan bervariasi dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan baik dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Urutan pelaksanaannya dilakukan secara fleksibel dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melalui permainan bervariasi dilaksanakan dengan melihat tahap perkembangan emosi, dan fisik anak sehingga tanpa disadari anak sebenarnya mereka sedang dirangsang kognitif dan bahanya tetapi dilaksanakan sambil bermain dan dalam situasi yang menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diterapkan lebih menekankan pada aktivitas anak, guru berperan membimbing dan mengamati sehingga yang aktif adalah anak yang sedang mengalami proses pembelajaran.

Permainan mengingat nama dilakukan melalui kegiatan eksplorasi kelas maupun lingkungan sekolah sambil memberitahukan nama-nama benda, aktivitas atau peristiwa. Untuk memudahkan kegiatan pembelajaran guru lebih menyederhanakan kata-kata yang diberikan anak dengan mengelompokkan ke dalam tema, misalnya tema pekerjaan maka kata-kata dan gambar yang diberikan guru adalah tukang pos, tukang sayur, guru, petani, nelayan, polisi dan lain-lain sehingga anak lebih mudah mengingatnya.

Demikian juga pada tema air, udara dan api maka kata-kata dan gambar yang diberikan guru adalah air mancur, sungai, laut, balon, kompor, api lilin dan lain-lain sedangkan aktivitasnya adalah mencuci pakaian, menyiram bunga, memasak nasi, mencuci kereta, kebakaran dan sebagainya. Untuk tema alat komunikasi maka kata-kata atau gambar yang diberikan guru adalah telepon, HP, radio, televisi sedangkan aktivitasnya, menonton televisi, bertelepon dan sebagainya.

Pelaksanaan permainan mengingat nama dimulai guru dengan menunjukkan pada anak kartu kata dan kartu gambar selanjutnya anak diminta untuk mengingatnya. Setelah itu guru akan membalikkan kartu-kartu tersebut dan meminta anak untuk menentukan posisi sambil menyebutkan nama benda yang ada tersebut. Secara bertahap guru mulai menggunakan 4 – 5 kartu sampai 15 – 20 kartu. Permainan mengingat nama dimaksudkan untuk meningkatkan daya ingat dan kemampuan membaca anak. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai adalah mengembangkan kreativitas terutama kemampuan anak bercerita dan membaca.

Permainan prestasi dilakukan secara individual maupun berkelompok yang dimaksudkan untuk menciptakan kompetisi pada anak. Guru memberikan pujian dan hadiah kepada anak yang berhasil dalam permainan ini. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat permainan prestasi berlangsung diputarkan secara sayup-sayup beberapa lagu anak-anak sehingga anak dapat mengerjakannya tugasnya seraya bersenandung riang.

Permainan gerak dilakukan guru dengan memberi tugas pada anak untuk menebak suara yang ditampilkan guru dan anak menebak suara melalui audio dan menebak melalui bermain peran. Anak diminta untuk menebaknya jika tebakan benar maka dilanjutkan dengan demonstrasi gerak sesuai tebakan. Kemudian dilanjutkan anak bercerita tentang gerakan-gerakan yang dilakukannya. Permainan gerak ini bertujuan untuk meningkatkan kognitif dan dan juga meningkatkan kemampuan bahasa.

Permainan konstruksi dilakukan guru dengan membagikan peralatan permainan berupa potongan-potongan puzzle yang terbuat dari kertas gambar, platisin maupun balok. Setiap anak memperoleh jenis permainan yang berbeda dan apabila telah tercipta suatu bentuk gambar atau bangunan anak-anak dapat saling bertukar puzzle. Anak diberi kebebasan untuk memilih sendiri peralatan yang disukainya dan guru mengawasi agar tidak terjadi saling rebutan di antara anak.

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan anak diminta menceritakan tentang hasil karya mulai proses sampai tercipta karyanya. Oleh karya hasil karya anak-anak berbeda bentuknya maka anak akan lebih berkembang kreativitasnya dan anak lebih termotivasi untuk bercerita. Penambahan waktu dalam permainan disesuaikan dengan tingkat kesukaran materi yang dibentuk. Pemilihan peralatan permainan disesuaikan dengan kriteria yang sederhana sampai kepada yang kompleks, penerapannya juga dilakukan secara bertahap dari jumlah kepingan puzzle yang sedikit kepada jumlah kepingan puzzle yang banyak.

Sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun maka pelaksanaan pembelajaran tematik mengikuti alur dari perencanaan pembelajaran tersebut. Dalam hal ini berdasarkan pengamatan peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:

Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam. Guru utama melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan, guru lainnya membantu menyiapkan anak-anak untuk belajar. Kelas telah didesain sesuai dengan tema yang ditampilkan demikian juga dengan posisi tempat duduk anak. Sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di bagi atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran. (Observasi, Selasa 14 Januari 2020).

Selanjutnya aktivitas yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik yang dapat peneliti gambarkan sebagai hasil pengamatan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan berbaris sebelum masuk kelas, sebelum masuk kelas guru menanyakan nama-nama benda atau kata-kata 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 akan mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan "hadir bu". Kegiatan dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum pelajaran, selanjutnya guru menyanyikan lagu anak-anak, lagu yang dipilih sesuai dengan tema. Pelaksanaan kegiatan awal ini dilaksanakan sehari-hari, dengan dipimpin oleh anak secara bergantian. Guru mendampingi anak sambil mengingat urutan kegiatan. (Observasi, Rabu 15 Januari 2020).

Selanjutnya kegiatan pembelajaran tematik yang dilaksanakan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan pada minggu pertama tema yang diusung adalah "Pekerjaan" yang dapat peneliti deskripsikan adalah sebagai berikut:

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

Permainan mengingat nama dimaksudkan untuk mengali kemampuan bahasa anak. Permainan dilakukan melalui mengingat nama benda dan juga membaca cerita. Kejadiannya diawal dengan guru memberikan beberapa gambar berseri sesuai dengan tema yang diusung sambil memberi tahu nama-nama benda/orang atau peristiwa yang terdapat dalam gambar tersebut. Misalnya gambar petani maka guru menyebutkan nama dan tulisan petani, gambar polisi maka guru menyebutkan nama dan tulisan polisi demikian seterusnya. Penyebutan kata-kata dan contoh tulisannya dilakukan guru berulang-ulang dan anak juga disuruh untuk menyebutkannya bersama-sama. Setelah penyebutan tersebut, guru meminta anak untuk menyebutkan kembali kata atau nama gambar dan tulisan. Selama kegiatan permainan ini, guru dapat mengambil gambar yang sesuai dan anak diminta untuk menebak apa namanya dan selanjutnya guru menunjukkan tulisannya untuk kemudian dibaca oleh anak. Selanjutnya permainan mengingat nama ini dilanjutkan dengan melakukan beberapa modifikasi. Modifikasi yang dilakukan guru 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 adalah meminta anak untuk mengingat nama dan posisi gambar yang diletakkan secara tertutup di lantai dan selanjutnya guru meminta anak untuk menyebutkan satu nama atau

kata kemudian anak mengambil gambar yang dimaksud. (Observasi, Rabu 15 Januari 2020).

Kegiatan pembelajaran tematik selanjutnya dilakukan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut:

Kegiatan permainan mengingat nama dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, meskipun ada beberapa anak yang salam dalam menebak nama benda dan posisinya. Pada awal pelaksanaannya guru masih kurang menggali keinginan anak untuk aktif berkomunikasi, 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 diberikan tindakan khusus bagi mereka dengan berupaya menampilkan gambar sambil bercerita dengan cara yang menarik dan bahan ceritanya diambil dari lingkungan sekitar anak sehingga anak tidak merasa asing, demikian juga kartu bergambar yang dipergunakan merupakan gambar yang familiar dan sederhana yang mudah dikenal anak. Pada permainan ini terkadang anak mengalami kendala dalam membaca kata yang diberikan dengan tidak menunjukkan gambarnya, demikian juga terlihat anak masih lemah kemampuannya dalam mengingat posisi dan menyusun beberapa kartu bergambar.

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 kartu-kartu bergambar 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 menampilkan permainan mengingat nama, permainan gerak maupu permainan konstruksi maka anak diminta untuk menebak atau menirukan gerakan yang diminta guru secara kompetitif dikalangan anak, misalnya guru berkata: "ayo siapa yang mau duluan mencoba" lain waktu guru berkata: "siapa yang bisa melakukannya". Dengan demikian anak tertantang dan terpacu untuk menjawab atau melakukan perintah guru.

Selama kegiatan permainan prestasi ini guru tetap memberikan pujian dan sanjungan serta dorongan kepada setiap anak. Untuk lebih mendorong anak menambahkan pemberian penghargaan (*reward*) pada permainan prestasi ini berupa pensil, penghapus dan permen. 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 juga melakukan permainan prestasi ini secara individual. Peralatan atau media yang dipergunakan untuk menunjang kegiatan permainan prestasi ini adalah kartu bergambar dan benda-benda lainnya sesuai dengan kebutuhan.

Permainan gerak dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa baik bercerita maupun membaca. Permainan gerak dilaksanakan dengan cara antara lain berbisik, peraga dan tebak. Pelaksanaannya yaitu membisikan sesuatu ketelinga salah satu anak kemudian anak tersebut memperagakan perintah guru, sedangkan anak yang lain menebak gerakan apa yang dilakukan temannya, jika tebak benar maka guru meminta anak untuk menirukan suara dari tebakan yang benar tersebut misalnya tebakan yang benar adalah pekerjaan sebagai tukang sayur keliling, maka anak disuruh menirukan suara tukang sayur memanggil pelanggannya. Permainan ini menjadi menarik karena guru telah menyiapkan rekaman musik pengiring.

Permainan konstruksi dilakukan oleh guru dengan membagikan puzzle-puzzle balok dengan ukuran yang berbeda dan warna yang beda pula. Guru meminta kepada anak untuk berkreasi sendiri membentuk bangun atau konstruksi menurut imajinasi anak sehingga terbentuk sebuah konstruksi bangunan yang bermakna. Setelah konstruksi terbentuk, guru meminta kepada anak untuk menceritakan tentang konstruksi atau bangunan yang dibentuknya. Permainan ini dilakukan dalam beberapa kali tatap muka sampai semua anak mendapat kesempatan untuk menceritakan kreasinya. Permainan konstruksi ini selain menggunakan puzzle balok juga digunakan puzzle yang terbuat dari platisin dan karet. Modifikasi lain pada permainan konstruksi ini adalah anak diberikan potongan-potongan puzzle untuk membentuk sebuah gambar utuh yang diberikan guru. Setelah ditemukan atau terbentuk puzzle sesuai dengan gambar maka guru meminta anak untuk menceritakan proses kerja yang dilalui anak. (Observasi, Rabu 15 Januari 2020).

Selama proses pembelajaran tematik berlangsung peneliti juga mengamati secara detail terkait dengan kelemahan yang ditemui yaitu:

Pada permainan bergerak terlihat masih terdapat kelemahan 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 i sehingga untuk tatap muka selanjutnya hal seperti itu tidak terjadi lagi. (Observasi, Rabu 15 Januari 2020).

Pembelajaran tematik tema yang diusung berikutnya adalah air, udara dan api yang dilaksanakan selama 2 (dua) minggu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan terkait dengan fokus pembelajaran pada tema ini adalah:

Fokus utama pembelajaran adalah meningkatkan kognitif dan baha anak melalui kegiatan permainan bervariasi. Tujuan pembelajaran secara umum adalah untuk meningkatkan kognitif dan baha anak. Peningkatan kreativitas yang ditandai dengan ciri-ciri meliputi: (1) anak banyak bertanya, (2) gemar menceritakan sesuatu yang dilihatnya, (3) banyak bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar yang dilihatnya, (4) menceritakan dengan bahasanya sendiri tentang sesuatu hasil karya yang dibuatnya, (5) anak banyak menjawab pertanyaan yang diberikan guru . Sedangkan untuk peningkatan kemampuan membaca anak ditandai dengan ciri-ciri meliputi: (1) melafalkan bunyi huruf vokal, (2) melafalkan huruf konsonan, (3) pengabungan bunyi huruf dalam sebuah kata, dan (4) membaca kalimat sederhana. (Wawancara, Senin 20 Januari 2020).

Selanjutnya dijelaskan bahwa pembelajaran tematik pada tema air, udara dan api dilakukan dengan menerapkan permainan bervariasi. Hal ini dipertegaskan dengan penjelasan guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran 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 walaupun jawabannya masih salah sehingga dengan demikian bukan hanya guru yang aktif. Guru 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, antusias anak untuk bercerita dan menceritakan hanya bersifat sementara, karena peralatan permainan maupun cerita yang mereka dengar hanya satu objek saja. Kelemahan tersebut 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 diceritakan. (Wawancara, Senin 20 Januari 2020).

Guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan menambahkan penjelasan sebagai berikut:

Bervariasinya kegiatan dan peralatan permainan akan memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada anak, keingintahuannya mendengarkan dan menceritakan pengalaman pribadi masing-masing anak akan semakin tinggi. Pemilihan peralatan permainan yang dilakukan disesuaikan dengan kriteria yang di desain dengan konsep peralatan permainan sederhana sampai peralatan

permainan yang lebih kompleks. Permainan konstruksi dilakukan dengan membentuk susunan puzzle dan gambar seri, dimana pada tahap awal akan diberikan 5 sampai 8 kepingan puzzle dan gambar kemudian secara bertahap diberikan kepingan puzzle dan gambar sebanyak 15 sampai 20 kepingan. Untuk permainan konstruksi yang terbuat dari bahan pletisin dan balok dilakukan hal yang sama. (Wawancara, Senin 20 Januari 2020).

Selanjutnya dijelaskan oleh Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan bahwa pembelajaran tematik pada tematik air, udara dan api dilakukan sebagai berikut:

Permainan gerak, dilakukan dengan melibatkan anak-anak dalam pembuatan rekaman dengan membentuk kelompok-kelompok anak yang terdiri 3 – 4 anak. Selanjutnya permainan prestasi dilengkapi dengan kartu gambar seri, menara gelang, segitiga, bujur sangkar dan sebagainya. Permainan prestasi dilakukan secara individu maupun secara berkelompok. Pada pelaksanaannya nanti ketika guru telah memberikan arahan dan petunjuk untuk permainan prestasi dan anak-anak mulai bekerja yang diiringi dengan ecaru sayup-sayup lagu anak-anak sehingga anak akan berdendang seiring dengan aktivitas bekerjanya. (Wawancara, Senin 20 Januari 2020).

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap aktivitas pembelajaran tematik pada tema air, udara api yang dilaksanakan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dapatlah dideskripsikan sebagai berikut:

Kegiatan awal dilakukan sebelum anak masuk ke kelas seperti berbaris, dilanjutkan dengan menyalami tangan guru . Di dalam guru mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru 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 mengembangkan kreativitas anak dan kemampuan membaca anak. 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 bermain ketangkasan lainnya.

Permainan mengingat nama dilakukan guru dengan kegiatan eksplorasi ke lingkungan sekolah karena tema yang diusung memang signifikan untuk itu yaitu “air, udara dan api” yaitu dengan cara menyampaikan nama-nama benda yang ada. Kegiatan permainan mengingat nama juga dilakukan dengan memanfaatkan alat papan panel dan kartu bergambar, dengan memperhatikan kriteria pemilihan media tentunya. Pada tahap awal kegiatan permainan mengingat nama, guru memberikan 4 – 5 kartu yang harus dipilih anak berdasarkan kata-kata yang diberikan guru. Selanjutnya guru menunjukkan kepada anak kartu-kartu gambar dan anak diminta untuk mengingatnya. Setelah itu guru membalikkan kata-kata tersebut dan meletakkannya di atas karpet dan anak-anak diminta untuk menentukan posisi seraya menyebutkan nama benda yang ada di kartu gambar tersebut. Kemudian secara bertahap guru mulai menggunakan kartu 6 – 10 dan dilanjutkan 10 – 15 kartu jika terlihat anak mengalami kemajuan dalam kegiatan permainan mengingat nama ini. Jika proses ini selesai maka guru membimbing anak untuk aktivitas atau kegiatan membaca dengan bermaterikan kata atau kalimat sederhana yang baru saja dilakukan dalam kegiatan permainan mengingat nama.

Permainan prestasi diterapkan guru secara individual maupun berkelompok. Hampir disetiap permainan bervariasi selalu diiringi dengan permainan prestasi. Dalam permainan prestasi, guru mencukupi peralatan permainan terutama jika permainan dilakukan secara berkelompok sehingga setiap anak dapat berpartisipasi aktif. Sebagai contoh ketika dilaksanakan memasukkan kartu gambar berbagai kegiatan yang menggunakan air seperti kegiatan memasak air, mencuci pakaian, menyiram bunga, mengisi air kolam, mencuci kereta/mobil maka anak mengelompokkan dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan dan kegiatan yang dilakukan di luar ruangan. Setiap anak memegang kartu sehingga anak keikutsertaan dan partisipasinya semakin tinggi. Permainan prestasi ini dimaksudkan untuk menciptakan kompetisi sehat diantara anak. Peran guru 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 didesain dengan melibatkan anak dalam proses pembuatan audionya dengan meminta anak menirukan dan memainkan beberapa benda dan direkam seperti suara air, angin kencang, benda yang dijatuhkan. Setelah itu diperdengarkan hasil rekaman, untuk selanjutnya anak-anak secara berkelompok menebak suara apa atau aktivitas apa yang terdengar tersebut, hal ini dilakukan secara bergilir untuk setiap kelompok. Oleh karena kegiatan permainan gerak melibatkan anak dalam perekaman audio maka terlihat setiap anak dalam kelompoknya berkomentar dan menebaknya. Pelaksanaan permainan gerak lebih banyak dilakukan di ruang permainan dan diluar ruang kelas terutama jika akan disuruh mendemonstrasikan gerakan yang telah benar ditebaknya.

Permainan konstruksi dilakukan guru dengan membagi-bagikan peralatan permainan yang beragam tiap anaknya, ada anak yang memegang puzzle yang terbuat dari kartu gambar, pletisin dan balok. Setelah diberikan bimbingan oleh

guru , maka anak bekerja dengan peralatan mainnya dan selanjutnya anak diminta untuk menceritakan mengenai hasil karya yang dibuatnya dari puzzle-puzzle tersebut. (Observasi, Selasa 21 Januari 2020).

Pembelajaran tematik tema yang diusung berikutnya di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah "alat komunikasi" yang terdiri dari 2 kegiatan utama yaitu (1) kegiatan di dalam kelas (in door) meliputi area bahasa, berhitung, seni, baca tulis, sains, musik, agama, drama, balok, dan area pasir/air dan (2) kegiatan di luar kelas (out door) yaitu kegiatan motorik atau fisik.

Seperti halnya pada pembelajaran tematik sebelumnya, maka pada pembelajaran tematik dengan tema alat komunikasi dilakukan guru melalui kegiatan bercerita dan permainan bervariasi, sedangkan kegiatan membaca dilakukan dengan membaca buku cerita bergambar yaitu menghubungkan gambar dan menyebutkan tulisannya.

Dijelakan oleh guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan bahwa tujuan atau fokus pembelajaran pada tema alat komunikasi adalah:

Tujuan pembelajaran pada tema alat komunikasi secara umum tidaklah berbeda dengan tujuan pada tema-tema sebelumnya yaitu memperoleh data tentang kreativitas anak yang ingin dicapai melalui indikator pengamatan kreativitas meliputi: (1) menjawab pertanyaan guru, (2) mengajukan pertanyaan, (3) menceritakan sesuatu yang didengar dan dilihatnya, (4) bercerita tentang gambar yang dibuatnya dan (5) menirukan tulisan/huruf dan kata. Sedangkan untuk kemampuan membaca, tujuan yang ingin dicapai data kemampuan membaca anak yang meliputi kemampuan: (1) melafalkan bunyi huruf vokal, (2) melafalkan huruf konsonan, (3) penggabungan bunyi huruf dalam sebuah kata, dan (4) membaca kalimat sederhana. (Wawancara, Senin 20 Januari 2020).

Selanjutnya berdasarkan pengamatan peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran pada tema alat komunikasi di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dapat di deskripsikan sebagai berikut:

Penataan kelas dan lingkungan kelas disesuaikan dengan tema yang diusung yaitu tema "alat komunikasi" maka dalam hal ini didesainlah kelas dan lingkungan kelas dengan menempelkan atau mengantungkan berbagai poster/gambar, kosa kata dan nama-nama dari jenis alat komunikasi seperti gambar telepon, HP, pos, 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.

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 melantunkan lagu sesuai dengan tema alat komunikasi yaitu "telepon".

Kegiatan inti merupakan gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehari-hari baik pada bidang pengembangan kreativitas maupun kemampuan membaca anak. 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 bermain 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 komunikasi".

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 vokal, pendengaran dan motorik anak. Kemampuan kognitif dan bahasa anak ditekankan pada permainan gerak ini. Kegiatan permainan gerak dapat dilakukan dengan menggunakan peralatan audio atau cukup dengan vokal dari guru.

Permainan konstruksi dimaksudkan untuk melatih kreativitas anak untuk berimajinasi dalam membentuk konstruksi atau bangunan dari puzzle-puzzle yang diberikan guru, selanjutnya setelah puzzle terbentuk maka kemampuan anak untuk menceritakan hasil karyanya. (Observasi, Selasa 21 Januari 2020).

Kegiatan akhir pembelajaran tematik pada tema alat komunikasi yang dilaksanakan di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut:

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 diakhiri dengan do'a bersama. (Observasi, Selasa 21 Januari 2020).

c. Evaluasi Pembelajaran Tematik Di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan

Sebagai bagian dari kegiatan akhir pembelajaran maka guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan mengadakan evaluasi untuk melihat perkembangan kognitif dan baha anak yang diperoleh melalui pengamatan berkelanjutan, penilaian terhadap portofolio karya anak dan tes akhir yang dilakukan seluruh anak.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dijelaskan oleh guru sebagai berikut:

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dilakukan dengan memberikan pertanyaan di akhir pembelajaran setiap hari untuk memastikan apakah anak sudah paham dengan materi pembelajaran, kemudian menyampaikan pembiasaan untuk dilakukan anak di rumah. (Wawancara, Rabu 22 Januari 2020).

Terkait dengan capaian kemampuan anak sebagai akibat dari mengikuti pembelajaran dijelaskan guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut:

Capaian kemampuan anak di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan cukup bagus. Siswa mengalami perubahan positif setelah mengikuti pembelajaran tematik, siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, siswa memperoleh nilai yang bagus pada lembaran portofolio yang diberikan kepada anak. (Wawancara, Rabu 22 Januari 2020).

Lebih lanjut guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan menjelaskan sebagai berikut:

Perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran tematik adalah positif. Mereka dapat menampilkan sikap dan tindakan yang lebih baik dalam berinteraksi dengan teman-temannya hal ini dikarenakan kemampuan kognitif dan bahasa anak semakin berkembang. (Wawancara, Rabu 22 Januari 2020).

Ketika data yang diperoleh di atas dikonfirmasi kepada guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan maka berdasarkan hasil wawancara diperoleh gambaran sebagai berikut:

Kemampuan kognitif dan bahasa anak setelah pembelajaran dilakukan guru patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari. Anak lebih tenang dan lebih percaya diri untuk disenangi teman-teman dalam berinteraksi di lingkungan. Karena tindakan-tindakan yang diberikan guru untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan secara positif. (Wawancara, Rabu 22 Januari 2020).

d. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut:

1. Seluruh guru di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan berpendidikan S,1.
2. Guru telah mengikuti pelatihan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran di tingkat satuan pendidikan Raudhatul Athfal.
3. Guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan merupakan anggota dari ikatan guru Raudhatul Athfal (IGRA) kota Medan.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
5. Ketersediaan alat bermain yang memadai.

Selanjutnya faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut:

1. Kesulitan guru di dalam merancang perencanaan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dalam memadukan topik materi dalam tema secara terpadu.
2. Faktor dari anak dari aspek minat, motivasi, intelegensi yang terkadang menjadi kendala tersendiri di dalam melaksanakan pembelajaran tematik.
3. Masih minimnya honor yang diterima oleh guru, walaupun hal ini terkadang bukan menjadi hal yang pokok bagi guru tetapi terkadang dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran secara maksimal.

B. Pembahasan

Selama proses pembelajarn tematik berlangsung, peneliti melaksanakan pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran tematik. Pengamatan dibatasi pada fokus penelitian yang ada meliputi permainan bervariasi yang diterapkan untuk mengembangkan kognitif dan bahasa anak. Selama proses pembelajaran peneliti mengamati reaksi yang timbul ketika proses kegiatan tersebut berlangsung dan guru memberikan penilaian terhadap portofolio dan tes akhir yang dilakukan.

Penekanan peningkatan kognitiif dan bahasa anak telah dilakukan sebelum tindakan diterapkan dan didukung pula keinginan dari orang tua agar anak mereka dapat membaca dan menulis sebagai bekal masuk sekolah dasar.

Pelaksanaan tindakan yang berlangsung dilakukan pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, penerapan pembelajaran didesain sedemikian rupa sehingga pembelajaran yang dilakukan sambil bermain yang membawa anak ke suasana yang menyenangkan

dan mengembangkan kreativitas anak. Permainan yang diterapkan adalah permainan bervariasi yang didalamnya terdapat kegiatan menulis dan membaca.

Guru 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 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, 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 mengalami kesulitan di dalam mengkoordinasikan karena banyaknya anak, akibatnya tidak semua anak berhasil dipantau dengan baik. Kesulitan juga dialami ketika anak mempraktekkan beberapa gerakan karena masih saja ada anak yang bersenggolan dengan temannya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa anak-anak, maka selanjutnya guru 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 menyuruh anak untuk membacanya. Permainan mengingat nama ini juga menggunakan media kartu gambar dan papan panel. Ketika ditunjukkan benda yang disebutkan guru 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 bercerita dan meningkatkan daya ingat anak. Ketika guru bercerita dan menyebutkan benda dan kata dengan berkeliling serta menggunakan kartu 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 memberikan pujian dan sanjungan kepada anak yang melakukan perintah dan gerakan yang benar, selanjutnya guru 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 adalah membisikkan sesuatu perintah ketelinga salah satu anak kemudian anak tersebut memperagakannya, anak yang lain menebak gerakan apa yang dilakukan temannya, jika tebak benar maka guru meminta anak untuk menirukan suara dari tebakan yang benar tersebut. Permainan gerakan ini diiringi dengan musik.

Pelaksanaan permainan konstruksi dilakukan dengan menggunakan peralatan berupa puzzle-puzzle bangunan yang terbuat dari balok dan plestisin. Kegiatan pelaksanaan permainan konstruksi di awal dari perintah guru untuk membentuk bangunan atau benda yang sesuai dengan gambar yang diperlihatkan guru. Kemudian setelah puzzle terbentuk sesuai dengan gambar maka guru meminta anak untuk menceritakan 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.

Hasil pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan permainan yang dilakukan guru 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 memberikan peralatan yang sama untuk semua anak sehingga ketika diminta untuk bercerita tentang hasil karyanya anak kelihatan bosan karena anak mendengarkan cerita 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 menceritakan sesuai yang dilihatnya maupun yang dikerjakannya, antusias bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar yang dilihatnya. Selanjutnya dari sisi kemampuan berbahasa dan membaca maka anak-anak mulai berusaha menirukan tulisan huruf, atau kata yang ada kemudian berusaha membacanya dengan mengeja dan sebagian ada yang sudah lancar dalam arti tidak mengeja lagi.

Sebelum dilakukan pembelajaran tematik pembelajaran pada pengamatan awal 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 dan berbahasa secara umum. Hal ini dicoba diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan kognitif dan baha dapat ditampilkan.

Berdasarkan pengamatan bahwa permainan yang bervariasi yang diteliti diterapkan oleh guru berperan dalam menunjang peningkatan kognitif dan bahasa anak hal ini dapat terlihat dari ciri-ciri antara lain: (1) anak bertanya, (2) anak gemar menceritakan sesuatu yang dilihatnya maupun menceritakan 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 tulisan berupa kata atau kalimat sederhana.

Namun demikian pada pembelajaran tematik pada tema pekerjaan 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 memberikan peralatan yang sama untuk semua anak sehingga ketika diminta untuk bercerita tentang hasil karyanya anak kelihatan bosan karena anak mendengarkan cerita 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.

Tema selanjutnya yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik adalah "air, udara dan api" yang terdiri dari 2 kegiatan utama yaitu (1) kegiatan di dalam kelas (*in door*) meliputi area bahasa, berhitung, seni, baca tulis, sains, musik, agama, drama, balok, dan area pasir/air dan (2) kegiatan di luar kelas (*out door*) yaitu kegiatan motorik atau fisik seperti memantulkan, menangkap, melambungkan bola, berjalan maju/mundur, bergantung, berayun dan sebagainya.

Langkah-langkah yang akan diterapkan pada pembelajaran meliputi: (1) erbaikan 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 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 bermain dan lingkungan sekolah untuk pelaksanaan permainan, (2) 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, (3) 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, (4) kegiatan membaca dilakukan dengan menambahkan perbendaharaan kata yang lebih banyak memiliki kosa kata dan juga memberikan bacaan-bacaan sederhana, dan (5) kegiatan pembelajaran diiringi dengan suara sayup-sayup musik dan lagu anak-anak terutama ketika kegiatan permainan konstruksi, mewarnai, membuat gambar, hal ini dilakukan untuk lebih mengairahkan dan menghidupkan suasana kelas dan anak dapat bersenandung kecil ketika belajar dan bekerja.

Selama pelaksanaan pembelajaran tematik air, udara dan api ini secara umum anak sudah terbiasa dengan tindakan-tindakan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan bervariasi karena telah diperkenalkan sebelumnya dan beberapa hal yang menjadi kendala dalam pembelajaran tematik pada tema sebelumnya tidaklah lagi ditemui kesulitan yang berarti dalam memantau perkembangan kognitif dan bahasa anak. Kognitif dan bahasa anak mengalami peningkatan dari sebelumnya, hal ini dapat diamati dari hasil evaluasi yaitu anak tidak terlihat malu-malu lagi bertanya atau menjawab pertanyaan guru .

Permainan mengingat nama dilakukan guru dengan melakukan eksplorasi lingkungan sekolah, dalam hal ini guru melakukan kegiatan berkeliling di lingkungan sekolah dan juga menunjukkan setiap benda ataupun bentuk aktivitas yang dapat dilakukan berdasarkan tema yang diusung yaitu “air, udara dan api” guru meminta anak untuk menyebutkan nama dari aktivitas-aktivitas atau kegiatan yang memerlukan air, udara dan api, maka beberapa anak ada yang menjawab menyiram bunga, mencuci baju, mencuci kereta/mobil, memasak air, meniup balon, menyalakan lilin dan sebagainya. Setelah anak menyebutkan beberapa nama dan bentuk aktivitasnya maka guru menyuruh anak untuk membaca kartu nama yang telah bertuliskan kegiatan-kegiatan tersebut. Permainan mengingat nama ini juga menggunakan media kartu gambar dan papan panel. Ketika ditunjukkan benda yang disebutkan guru 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 bercerita dan meningkatkan daya ingat anak. Ketika guru bercerita dan menyebutkan benda dan kata dengan berkeliling serta menggunakan kartu gambar 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 adalah air, udara dan api maka guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat gambar tentang kolam/aquarium dan ikan-ikan didalamnya. Contoh lain adalah anak diminta untuk menyebutkan benda-benda atau gambar-gambar yang ada di dalam ruang kelas maupun di luar kelas (halaman sekolah) yang berkaitan dengan tema air, udara dan api, maka anak ada yang menyebutkan aquarium kecil, kamar mandi, gambar sungai, gambar laut dan sebagainya setelah itu kemudian

guru menyuruh anak untuk menuliskan huruf-hurufnya pada lembaran yang telah disiapkan kemudian secara bertukar dengan temannya anak-anak disuruh membaca tulisan temannya. Di akhir kegiatan permainan prestasi ini guru 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 .

Permainan gerak dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan pelaksanaan permainan gerak yang dilakukan guru adalah dengan memperdengarkan rekaman anudi yang pembuatannya melibatkan anak kepada kepada anak-anak pada masing-masing kelompok, kelompok anak yang lain menebak aktivitas apa yang dilakukan dari hasil rekaman audia tersebut. Apabila tebakannya benar maka guru meminta anak untuk menirukan suara dari hasil rekaman audio tersebut dan menceritakan dengan bahasa sendiri tentang gerakan-gerakan yang dilakukannya. Permainan gerak dilakukan secara merata sehingga setiap anak dalam kelompoknya mendapat giliran untuk melakukan perekaman audi maupun aktivitas menebak dan memperagakan hasil tebakannya.

Permainan konstruksi dilakukan guru 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) 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 bercerita 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.

Pembelajaran tematik pada tema air, udara dan api, guru memanfaatkan kelas dan segenap isi di dalamnya yang telah di desain sedemikian rupa yang sesuai dan berkaitan dengan tema air, udara dan api. Kartu gambar dan kartu kata yang berwarna-warni digantung dan ditempelkan di papan panel yang diletakkan di sisi kiri, sisi kanan, di depan dan belakang kelas. Guru meminta anak untuk menyebutkan nama benda atau gambar secara individu kemudian anak disuruh untuk membaca kata-katanya. Jika terdapat anak yang tidak mengetahui nama benda atau kata tersebut maka guru tidak langsung memberitahukan tetapi meminta anak lainnya untuk membantu temannya tersebut. Guru memperbaiki pengucapan kata yang kurang tepat sehingga kemampuan membaca anak tercapai. Guru juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita tentang

gambar yang dilihatnya, anak-anak diberikan kesempatan untuk bertanya sehingga dengan demikian kreativitas anak semakin berkembang.

Data yang dihimpun di lapangan dan juga berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan guru tingkat kognitif dan bahasa anak semakin meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran tematik sebelumnya. Peningkatan itu ditandai dengan jumlah anak yang melakukan kegiatan bertanya, menceritakan sesuatu yang dilihatnya, menceritakan hasil karya dan bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar lebih banyak dibandingkan sebelumnya.. Demikian juga kemampuan membaca anak terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi kemampuan individual anak membaca maupun jumlah anak yang meningkatkan kemampuan membacanya dibandingkan sebelumnya.

Aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran pada tema air udara dan api lebih banyak dibandingkan pada pembelajaran sebelumnya. Jika pada pembelajaran tematik pada tema pekerjaan anak lebih banyak menjawab pertanyaan dari guru maka pada tema air, udara dan api perkembangan kognitif dan bahasa anak untuk lebih banyak bertanya semakin meningkat. Dialog-dialog antara anak dan guru sering terjadi. Anak antusias untuk menanyakan sesuatu benda yang dilihat dan didengarnya.

Pelaksanaan permainan pada tema air udara, api lebih banyak dilakukan di ruang permainan dan di luar kelas jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Permainan di luar permainan dan di luar kelas memberikan situasi yang berbeda sehingga kognitif dan baha anak juga berkembang. Dengan dilakukan permainan di luar kelas anak lebih dekat dengan situasi yang sebenarnya apalagi tema yang diusung adalah “air, udara dan api” sehingga lebih mendorong anak untuk bereksplorasi dengan alam sekitarnya.

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.

Di samping itu, peralatan permainan yang bervariasi dan juga .sesuai dengan minat anak lebih menambah keinginan untuk berkreasi dan bercerita secara lebih aktif. Keinginan anak untuk bercerita tentang gambar yang dibuatnya cukup tinggi hal tersebut dapat dilihat dari antusias anak untuk saling berebut dalam menceritakan 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 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.

Pembelajaran tematik pada tema alat komunikasi secara umum terlihat anak sudah terbiasa dengan tindakan-tindakan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan bervariasi karena telah diperkenalkan sebelumnya.. Kognitif dan bahasa anak mengalami peningkatan dari sebelumnya, hal ini dapat diamati dari hasil evaluasi anak tidak terlihat malu-malu lagi bertanya atau menjawab pertanyaan guru.

Permainan mengingat nama dilakukan guru dengan menggunakan jumlah kartu nama yang lebih banyak dibandingkan sebelumnya menjadi 15 – 20. Kegiatan pembelajarannya tidak jauh berbeda yaitu anak menyebutkan beberapa nama dan bentuk aktivitasnya maka guru menyuruh anak untuk membaca kartu nama yang telah bertuliskan kegiatan-kegiatan tersebut. Permainan mengingat nama ini juga menggunakan media kartu gambar dan papan panel. Ketika guru bercerita dan menyebutkan benda dan kata dengan berkeliling serta menggunakan kartu gambar 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 dilakukan guru melalui kegiatan permainan sains yaitu melakukan percobaan sederhana seperti melakukan percobaan pencampuran warna, benda-benda yang didekatkan dengan magnet, benda-benda di jatuhkan ke dalam air. 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 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 .

Permainan gerak pada tema alat komunikasi dilakukan guru dengan bermain peran, dalam hal ini guru meminta anak untuk bermain peran sesuai dengan tema yang diusung yaitu tema "alat komunikasi". Bermain peran yang dilakukan adalah "menjadi penyiar televisi", "menerima koran" dan "menerima pos". Dalam kegiatan bermain peran tersebut anak dapat menyebutkan nama-nama benda sehubungan dengan yang ditemui dalam beraktivitas bermain peran.

Permainan konstruksi dilakukan guru 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 bercerita tentang 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 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 tematik pada tema alat komunikasi, guru memanfaatkan kelas dan segenap isi di dalamnya yang telah di desain sedemikian rupa yang sesuai dan berkaitan dengan tema alat komunikasi. Kartu gambar dan kartu 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 guru maka tingkat kognitif dan bahasa anak semakin meningkat jika dibandingkan sebelumnya. Peningkatan tu ditandai dengan jumlah anak yang melakukan kegiatan bertanya, menceritakan sesuatu yang dilihatnya, menceritakan hasil karya dan bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar lebih banyak dibandingkan sebelumnya. Demikian juga kemampuan membaca anak terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi kemampuan individual anak membaca maupun jumlah anak yang meningkatkan kemampuan membacanya.

Pada pembelajaran tematik dengan tema alat komunikais terjadi dialog-dialog antara anak dan guru sering terjadi. Anak antusias untuk menanyakan sesuatu benda yang dilihat dan

didengarnya, demikian juga pada pelaksanaan permainan 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 pada tema alat komunikasi yang tidak dilakukan pada tema sebelumnya adalah bermain peran. Bermain peran pada disesuaikan dengan tema "alat komunikasi" yaitu "menjadi penyiar televisi", "menerima koran" dan "menerima pos". Demikian juga dengan peralatan permainan yang bervariasi disesuaikan dengan minat anak.

Keinginan anak berkeaktivitas dan bercerita secara lebih aktif di kelas baik bercerita tentang gambar yang dilihatnya maupun bercerita tentang gambar yang dibuatnya. Anak-anak saling bertanya maupun menerangkan pada guru 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.

Pada bagian kajian teoritis penelitian ini telah digambarkan bahwa tingkat kognitif anak yang dikaji adalah ditandai dengan karakteristik sebagai berikut: 1) anak banyak bertanya, (2) gemar menceritakan sesuatu yang dilihatnya, (3) banyak bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar yang dilihatnya, (4) menceritakan dengan bahasanya sendiri tentang sesuatu hasil karya yang dibuatnya, (5) anak banyak menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sedangkan untuk peningkatan kemampuan membaca anak ditandai dengan karakteristik sebagai berikut: (1) menirukan urutan kata, (2) mengucapkan kata-kata, (3) menuliskan huruf dan kata dan (4) memahami arti dari kata-kata yang disebutkan guru.

Tingkat kognitif anak tergambar dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari kegairahan dan keaktifan anak ketika pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan permainan, sebagai contoh terlihat dari mimik anak yang berseri-seri dan bersemangatnya anak memasukkan kartu gambar di dalam kotak yang disediakan sambil menyebutkan nama benda atau aktivitasnya satu persatu, kemudian terlihat juga semangat mereka ketika mengeja dan membaca kata-kata dan kalimat sederhana. Dalam kegiatan seperti ini anak lebih banyak memperoleh perbendaharaan kata yang baru baik informasi yang diperolehnya dari guru maupun yang digalinya sendiri juga dari teman-temannya. Hal yang sama terjadi juga ketika anak-anak dengan semangatnya bertanya tentang sesuatu hal yang dilihat/didengarnya ataupun yang sengaja diperlihatkan guru, demikian juga ketika menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Pengembangan tingkat kognitif anak dilakukan guru dengan mendesain kelas sesuai dengan tema yang diusung, kart-kartu kata dan gambar di gantung di dalam kelas dan di tempelkan di papan panel, termasuk juga menghadirkan benda-benda dalam bentuk aslinya maupun dalam bentuk model/miniatur. Kreativitas anak meningkat manakala anak dapat turut aktif, anak tidak hanya melihat kartu kata dan kartu gambar, benda asli atau model/miniturnya saja tetapi dapat mengamati, memegang, bermain dan bekerja bersama alat-alat atau benda-benda tersebut. Anak terlihat antusias mengamati, bermain dan bekerja dengan benda tersebut dan menanyakan kepada guru dan berdiskusi dengan temannya tentang benda-benda yang diamatinya. Kemudian anak

diminta bercerita atau memberikan pendapatnya mengenai benda-benda tersebut dan mungkin saja terdapat diantara anak mempunyai pengalaman langsung yang berkaitan dengan benda tersebut.

Kognitif anak juga berkembang ketika anak melakukan permainan konstruksi seperti membentuk gambar atau bangunan yang berasal dari kepingan puzzle gambar, pletisin dan balok. Anak yang terlebih dahulu menemukan bentuk gambar maupun telah membentuk sebuah bangunan apakah segi empat, segi tiga, lingkaran maupun lainnya maka berlomba-lomba mendatangi guru untuk menunjukkann hasil karyanya. Oleh guru anak diminta untuk menceritakan hasil karya. Dengan demikian kreativitas anak terbentuk dan kemampuan berbahasa anak sekaligus juga terbentuk.

Kemampuan bahasa anak terbentuk dan meningkat dari penguasaan anak terhadap kata-kata yang sederhana menuju kata yang lebih kompleks. Anak antusias mengenal huruf, menuliskan huruf, kemudian mengejanya, kemudian kemampuan membaca meningkatkan dengan jumlah anak yang mulai lancar membaca kata-kata semakin meningkatkan persentase dan selanjutnya anak berkemampuan membaca kata dan kalimat sederhana di dalam buku cerita bergambar.

Urgensi pembelajaran tematik dalam meningkatkan kemampuan anak ditegaskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Peraturan Menteri nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (2014:1-2) menyatakan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran anak usia dini menerapkan 10 (sepuluh) prinsip yaitu: (1) belajar melalui bermain, (2) berorientasi pada perkembangan anak, (3) berorientasi pada kebutuhan anak, (4) berpusat pada anak, (5) pembelajaran aktif, (6) berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter. (7) berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, (8) didukung oleh lingkungan yang kondusif, (9) berorientasi pada pembelajaran yang demokratis, dan (10) pemanfaatan media belajar.

Temuan penelitian ini yang menunjukkan tingkat kognitif dan bahasa anak meningkat melalui pembelajaran tematik mendukung temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan antara lain: (1) penelitian Kartini dan Waridah (2018) tentang implementasi pembelajaran tematik pada pendidikan anak usia dini menunjukkan hasil yang baik bagi anak dari aspek perkembangan kognitif. Pembelajaran tematik ini hal ini dapat dilihat dari penyusunan perangkat pembelajaran, selain itu penerapan pembelajaran tematik sudah sesuai dengan prinsip-prinsip tematik, (2) penelitian Nasution dkk (2018) menunjukkan implementasi pembelajaran tematik kelompok B sudah berjalan dengan baik. Faktor yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran tematik yaitu kecerdasan emosional anak usia dini sudah sesuai seperti yang diharapkan, dan (3) penelitian Ananda (2017) menunjukkan teknis pelaksanaan pengembangan nilai moral dan agama pada anak secara formal dilakukan 15-20 menit setiap hari sebelum kegiatan belajar dimulai dengan bentuk kegiatan menggunakan metode ceramah (menerangkan konsep), melalui permainan, bercerita, bernyanyi, keteladanan, bermain peran, karyawisata.

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: penelitian ini hanya dilakukan terhadap satu kelas pembelajaran saja, sehingga penelitian ini belum dapat digeneralisasikan ke dalam ruang lingkup yang lebih luas, kecuali apabila karakteristik anak dan materi pelajarannya sesuai dengan karakteristik penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

B. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka dapatlah disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran tematik yang dilakukan guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) pada awal semester dengan mengacu ke kurikulum Raudhatul Athfal yang berlaku.

2. Pelaksanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dilakukan dengan metode pembelajaran bervariasi dengan menggunakan berbagai macam permainan seperti permainan mengingat nama, permainan prestasi, permainan gerak, permainan konstruksi dan juga bermain peran.
3. Evaluasi pembelajaran terhadap pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dengan pemberian portofolio, dalam hal ini dievaluasi perubahan tingkah laku, anak juga dapat mengalami peningkatan kognitif dan bahasa setelah mengikuti proses pembelajaran tematik.
4. Faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai berikut: (1) seluruh guru di berpendidikan S,1, (2) guru telah mengikuti pelatihan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran di tingkat satuan pendidikan Raudhatul Athfal, (3) guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan merupakan anggota dari ikatan guru Raudhatul Athfal (IGRA) kota Medan, (4) ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, dan (5) ketersediaan alat bermain yang memadai.

Selanjutnya faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran tematik sebagai berikut: (1) kesulitan guru di dalam merancang perencanaan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dalam memadukan topik materi dalam tema secara terpadu, (2) faktor dari siswa dari aspek minat, motivasi, intelegensi yang terkadang menjadi kendala tersendiri di dalam melaksanakan pembelajaran tematik, dan (3) masih minimnya honor yang diterima oleh guru, walaupun hal ini terkadang bukan menjadi hal yang pokok bagi guru tetapi terkadang dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran secara maksimal.

B. Implikasi

Secara umum temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tematik memberikan dampak positif terhadap capaian kompetensi kognitif dan bahasa anak Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan.. Hal ini menegaskan bahwa sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi anak harus dilakukan dengan cara memperbaiki dan memaksimalkan faktor pelaksanaan pembelajaran tematik.

Temuan dalam penelitian ini memberikan dampak kepada pengelola dan guru untuk selalu berupaya meningkatkan dan perbaikan secara terus menerus terhadap pelaksanaan

pembelajarannya. Dalam hal ini guru merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar. Kemampuan guru diupayakan seoptimal mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar (kegiatan pembelajaran di kelas).

Pada hakikatnya rendahnya mutu pendidikan nasional tidak terlepas dari rendahnya mutu proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Jika saja interaksi antara guru dan anak dapat terjalin dalam suatu kegiatan pembelajaran yang berkualitas maka dapat diharapkan bahwa hasil pendidikan dengan sendirinya akan berkualitas.

Implikasi temuan penelitian ini kepada guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah: (1) guru harus mampu menciptakan situasi seimbang antara pengembangan kognitif dan bahasa anak untuk memacu pengembangan berfikir secara kreatif dan meningkatkan disiplin, (2) guru menciptakan situasi persaingan sehat dan mampu bekerjasama, dengan begitu anak akan lebih kreatif mengeluarkan kemampuannya dan memiliki jiwa untuk bersaing secara sehat dan pada akhirnya akan menumbuhkan jiwa kemandirian terhadap anak, (3) guru hendaknya lebih banyak melibatkan anak dalam proses belajar mengajar, menggugah anak untuk lebih banyak bertanya. Sehingga akan muncul keinginan untuk lebih banyak tahu tentang informasi baru yang belum diketahui anak, (4) guru memacu anak untuk selalu berfikir logis dan sistematis, sehingga anak terlatih berfikir logis serta sistematis untuk memecahkan sebuah masalah, (5) guru hendaknya mengarahkan anak diarahkan untuk meningkatkan wawasannya dengan mencari informasi melalui bahan bacaan, pengamatan serta menerapkan latihan-latihan, praktik dengan eksperimen dan sebagainya.

Temuan penelitian ini juga berimplikasi kepada kepala Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan sebagai pimpinan lembaga, agar dapat menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan berbagai potensi serta kemampuan yang dimiliki anak, dengan cara meningkatkan faktor minat dan kecerdasan intelektualnya. Menumbuhkembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki anak dalam proses pembelajaran menjadi hal yang penting dan segera dilaksanakan untuk menjadikan lembaga pendidikan benar-benar mampu berperan secara optimal. Hendaknya psikotest pada anak dilakukan pada saat awal tahun ajaran baru agar guru dapat mengetahui dari dini tingkat kecerdasan yang dimiliki anak baik intelektual.

Implikasi temuan penelitian ini kepada Kepala Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dapat mengambil beberapa kebijakan, antara lain: (1) membuka peluang bagi guru untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang lebih tinggi lagi, (2) meningkatkan kompetensi guru dengan memberikan kesempatan untuk mengikuti pelatihan, misalnya pelatihan pembuatan media belajar, strategi pembelajaran, pelatihan kurikulum dan lain sebagainya yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar, (3) menerapkan aturan sebagaimana yang tertuang dalam tugas dan fungsi guru dalam lembaga pendidikan, (4) menciptakan suasana edukatif dengan menerapkan prinsip keteladanan kepada semua unsur Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, (5) memotivasi guru agar dapat meningkatkan kompetensi anak secara positif baik di dalam maupun di luar sekolah. Dalam hal ini guru seyogyanya menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menyenangkan dan membangun kecerdasan serta menumbuhkan minat anak dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar anak ke arah yang lebih baik dan membanggakan, dan (6) memotivasi guru untuk mengembangkan kompetensi sehingga dapat menjadi guru yang profesional. Guru juga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, dinamis dan menyenangkan dan mampu memberdayakan semua potensi yang ada. Guru dapat lebih kreatif dan aktif serta berinovasi dalam setiap pembelajaran. Guru juga diharapkan mampu menerapkan model-model pembelajaran, menggunakan sarana dan prasarana yang ada untuk meningkatkan kompetensi anak.

C. Saran-Saran

Saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan temuan penelitian ini adalah:

1. Kepada kepala Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan, hendaknya dapat memenuhi berbagai sarana dan prasarana yang lebih lengkap lagi dan juga memfasilitasi guru dalam menyusun RPPH yang lebih baik dengan mengikutikan guru dalam pelatihan yang diadakan Kementerian Agama ataupun lembaga lainnya.
2. Kepada guru Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan agar kiranya dapat meningkatkan inovasi-inovasi dalam mengelola pembelajaran tematik melalui aktivitas membaca secara individual, mengikuti pelatihan dan seminar, sehingga kegiatan pembelajaran tematik dapat semakin menarik dan menyenangkan.

3. Kepada peneliti selanjutnya, agar kiranya dapat meneliti tentang pembelajaran tematik di luar fokus penelitian yang dikaji dalam penelitian ini.

DAFTAR BACAAN

- Abdurrahman, M. 1999. *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustin, M. 2011. *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung; Refika Aditama.
- Al-Ibnu Katsir Ad Dimasyqi. *Tafsir Al-Qur'an Al-Adzim*, Alihbahasa: Bahrum Abu Bakar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Allen, K. E., dan Marotz, L.R. 2010. *Developmental Profiles: Pre-Birth Through Twelve*. Alihbahasa: Valentino. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*, Jakarta; Indeks.

- Ananda, Rizki. *Implementasi Nilai-Nilai Moral dan Agama Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi Vol. 1 No. 1 Tahun 2017.
- Bredekamp, S. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program, Serving Children From Birth Through Age 8*. Washington DC; National Association for the Education of Young Children, 2007.
- Delfita, Riri. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang*. Jurnal Pesona PAUD Vol. 1 No. 1 Tahun 2016.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. *Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2016*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Erlina. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri*. Jurnal Pinus Vol. 3 No. 2 Maret 2018.
- Fitri, Heleni dan Sembiring, Al-Khudri. *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*. Jurnal PAU Lectura Vol. 1 No. 2 April 2018.
- Hainstock, E.G. *Why Montessori?* Alihbahasa: Suharsono. *Kenapa Montessori?* Jakarta: Mitra Media, 2008.
- Hayati, dkk. *Identifikasi Keterampilan Kognitif Anak Usia 2-6 Tahun Di Lembaga PAUD Kecamatan Sleman Yogyakarta*. Jurnal PAUD Vol. 6 No. 2 Desember 2017.
- Hawadi, R.A. *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat Dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Hijriati. *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*. Jurnal PAUD Vol. 1 No. 1 Januaro-Juni 2016.
- Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2010

- Jawati, Ramaikis. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II*. Jurnal Spektrum Vol. 1 No. 3 April 2013.
- Karim, Muhammad Busyro dan Wifroh, Siti Herlinah. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vo. 1 No. 2 Oktober 2014.
- Kartini dan Waridah. *Implementasi Pembelajaran Tematik Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal: Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Vol. 5 No. 2 Tahun 2018.
- Mappasoro, S. *Pembelajaran Tematik Modul PLPG Rayon 24*, Makasar, Universitas Negeri Makasar, 2008.
- Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Moeslichatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Mulyadi, Seto. *Diagnosis Kesulitan Belajar Dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*. Yogyakarta: Nuha Litera, 2010.
- Musfiroh, T. *Cerdas Melalui Bermain, Cara Mengasah Multiple Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Mutiah, D. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Nasution, Hikmatun Khoirina. *Implementasi Pembelajaran Tematik. Dalam Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di TK IT Nurul Ilmi Medan*. Jurnal Raudhah. Vol. 06 No. 01 Januari-Juni 2018.
- Nopriansyah. U. *Pengembangan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita. Dalam Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Nirva Diana dan Mesiono ed. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Nurchayani, Nita dkk. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma*. Jurnal Jepun Universitas Dhiyana Pura Vol. 1 No. 1 Januari 2016.
- Rachmawati, Y. dan Kurniati, E. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

- Retnaningrum, Wulandari. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing*. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vo. 3 No. 2 November 2016.
- Riyanto, T. dan Handoko, M. *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Saida, Naili. *Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pedagogi Vo. 4 No. 2 Agustus 2018.
- Santrock, J.W. *Educational Psychology*, Alihbahasa: Triwibowo B.S. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Setyawan, Farid Helmi. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol.3 No. 2 Oktober 2016.
- Suryaningsih, Ni Made dan Rimpiati, Ni Luh. *Implementation of Game Based Thematic Science Approach in Developing Earling Childhood Cognitive Capabilities*. Jurnal Obsesi Vo. 2 No. 2 Tahun 2018.
- Sutirjo dan Mamik, Sri Istuti, *Tematik: Pembelajaran Efektif Dalam Kurikulum* Malang: Bayumedia Publishing, 2004.
- Suwarti. *Meningkatkan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Permainan Rainbowling Pada Anak Kelompok B-1 TK Islam Al-Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri*. Jurnal Pinus Vol. 3 No. 2 Maret 2018.
- Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Tukimo, dkk. *Buku Pegangan Guru Perangkat Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Tekindo Utama 2005.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yamin, M. dan Sanan, J.S. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.
- Yaumi, M., dan Sirate, S.F.S. 2014. *Desain Aktivitas Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Visi Pembinaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal dan Informal, Vo. 9 Desember 2014. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral PAUDNI bekerjasama dengan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Yus, Anita. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Lampiran 1

Instrumen Penelitian

Daftar Wawancara

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran tematik di RA Rahmat Islamiyah Medan?
2. Bagaimana guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik di RA Rahmat Islamiyah Medan?
3. Bagaimana guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran tematik di RA Rahmat Islamiyah Medan?

4. Apasajakah faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran tematik?
5. Apasajakah faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran tematik?

Daftar Pengamatan

Catatan lapangan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran tematik yang berlangsung di kelas maupun di luar kelas.

Daftar Dokumen

1. Dokumen visi misi dan tujuan RA Rahmat Islamiyah Medan.
2. Dokumen data tentang keadaan tenaga pengajar RA Rahmat Islamiyah Medan.
3. Dokumen data tentang keadaan siswa RA Rahmat Islamiyah Medan.
4. Dokumen data tentang keadaan sarana dan prasarana RA Rahmat Islamiyah Medan.
5. Dokumen data tentang kurikulum RA Rahmat Islamiyah Medan.

Lampiran 2

CATATAN LAPANGAN

A. Hasil Wawancara

1. Perencanaan pembelajaran yang kami lakukan adalah dengan merencanakan suatu pembelajaran tentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa. Maka saya merencanakan pembelajaran dengan mengambil standar kompetensi dan kompetensi inti yang ditetapkan oleh pemerintah, selanjutnya menyesuaikan dengan visi dan misi sekolah. Setelah itu, baru saya susun metode, media, dan langkah-langkah pembelajaran yang mudah untuk dipahami siswa dan dekat dengan kehidupan dan istilah siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pertimbangan yang dibuat dalam menyusun RPPH di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan adalah standar kompetensi, kompetensi inti, visi misi dan tujuan sekolah, istilah dan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan siswa.
3. Penyusunan RPPH di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan menjelaskan tentang setiap awal semester kami para guru diminta untuk menyusun rencana pembelajaran selama satu semester. Kemudian rencana tersebut dibawa kepada rapat guru dan pimpinan sekolah. Disitulah para guru saling memberi masukan dan kemudian disahkan sebagai rencana pembelajaran.
4. Perencanaan pembelajaran tematik 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 menyanyikan lagu sesuai dengan tema. Kegiatan inti merupakan gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehari-hari baik pada bidang pengembangan kreativitas maupun kemampuan membaca anak. 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 bermain dengan permainan yang bervariasi. Pembelajaran dilaksanakan melalui permainan-permainan variasi yaitu: (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 "pekerjaan", guru meminta kepada anak untuk menyebutkan nama benda, orang atau peristiwa yang berkenaan dengan tema "pekerjaan" sebanyak-banyaknya selain yang ditampilkan guru. Hal ini dilakukan untuk melatih daya ingat anak dan memunculkan banyak ide dan gagasan tentang nama-nama benda 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 vokal, pendengaran dan motorik anak. Kognitif dan baha anak ditekankan pada permainan gerak ini. Kegiatan permainan gerak dapat dilakukan dengan menggunakan peralatan audio atau cukup dengan vokal dari guru. Permainan konstruksi dimaksudkan untuk melatih kreativitas anak untuk berimajinasi dalam membentuk konstruksi atau bangunan dari puzzle-puzzle yang diberikan guru, selanjutnya setelah puzzle terbentuk maka kemampuan anak untuk menceritakan hasil karya 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 diakhiri dengan do'a bersama.
5. Fokus utama pembelajaran adalah meningkatkan kognitif dan baha anak melalui kegiatan permainan bervariasi. Tujuan pembelajaran secara umum adalah untuk meningkatkan kognitif dan baha anak. Peningkatan kreativitas yang ditandai dengan ciri-ciri meliputi: (1) anak banyak bertanya, (2) gemar menceritakan sesuatu yang dilihatnya, (3) banyak bertanya tentang arti dan maksud suatu gambar yang dilihatnya, (4) menceritakan dengan bahasanya sendiri tentang sesuatu hasil karya yang dibuatnya, (5) anak banyak menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sedangkan untuk peningkatan kemampuan membaca anak ditandai

- dengan ciri-ciri meliputi: (1) melafalkan bunyi huruf vokal, (2) melafalkan huruf konsonan, (3) penggabungan bunyi huruf dalam sebuah kata, dan (4) membaca kalimat sederhana.
6. Kegiatan pembelajaran 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 walaupun jawabannya masih salah sehingga dengan demikian bukan hanya guru yang aktif. Guru 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.
 7. Demikian juga pada permainan konstruksi, antusias anak untuk bercerita dan menceritakan hanya bersifat sementara, karena peralatan permainan maupun cerita yang mereka dengar hanya satu objek saja. Kelemahan tersebut 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 diceritakan.
 8. Bervariasinya kegiatan dan peralatan permainan akan memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada anak, keingintahuannya mendengarkan dan menceritakan pengalaman pribadi masing-masing anak akan semakin tinggi. Pemilihan peralatan permainan yang dilakukan disesuaikan dengan kriteria yang di desain dengan konsep peralatan permainan sederhana sampai peralatan permainan yang lebih kompleks. Permainan konstruksi dilakukan dengan membentuk susunan puzzle dan gambar seri, dimana pada tahap awal akan diberikan 5 sampai 8 kepingan puzzle dan gambar kemudian secara bertahap diberikan kepingan puzzle dan gambar sebanyak 15 sampai 20 kepingan. Untuk permainan konstruksi yang terbuat dari bahan pletisin dan balok dilakukan hal yang sama.
 9. Permainan gerak, dilakukan dengan melibatkan anak-anak dalam pembuatan rekaman dengan membentuk kelompok-kelompok anak yang terdiri 3 – 4 anak. Selanjutnya permainan prestasi dilengkapi dengan kartu gambar seri, menara gelang, segitiga, bujur sangkar dan sebagainya. Permainan prestasi dilakukan secara individu maupun secara berkelompok. Pada pelaksanaannya nanti ketika guru telah memberikan arahan dan petunjuk untuk permainan prestasi dan anak-anak mulai bekerja yang diiringi dengan ecarayayap-sayup lagu anak-anak sehingga anak akan berdendang seiring dengan aktivitas bekerjanya.
 10. Tujuan pembelajaran pada tema alat komunikasi secara umum tidaklah berbeda dengan tujuan pada tema-tema sebelumnya yaitu memperoleh data tentang kreativitas anak yang ingin dicapai melalui indikator pengamatan kreativitas meliputi: (1) menjawab pertanyaan guru, (2) mengajukan pertanyaan, (3) menceritakan sesuatu yang didengar dan dilihatnya, (4) bercerita tentang gambar yang dibuatnya dan (5) menirukan tulisan/huruf dan kata. Sedangkan untuk kemampuan membaca, tujuan yang ingin dicapai data kemampuan membaca anak yang meliputi kemampuan: (1) melafalkan bunyi huruf vokal, (2) melafalkan huruf konsonan, (3) penggabungan bunyi huruf dalam sebuah kata, dan (4) membaca kalimat sederhana.
 11. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran tematik di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan dilakukan dengan memberikan pertanyaan di akhir pembelajaran setiap hari untuk memastikan apakah anak sudah paham dengan materi pembelajaran, kemudian menyampaikan pembiasaan untuk dilakukan anak di rumah.

12. Capaian kemampuan anak di Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan cukup bagus. Siswa mengalami perubahan positif setelah mengikuti pembelajaran tematik, siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, siswa memperoleh nilai yang bagus pada lembar portofolio yang diberikan kepada anak.
13. Perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran tematik adalah positif. Mereka dapat menampilkan sikap dan tindakan yang lebih baik dalam berinteraksi dengan teman-temannya hal ini dikarenakan kemampuan kognitif dan bahasa anak semakin berkembang.
14. Kemampuan kognitif dan bahasa anak setelah pembelajaran dilakukan guru patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari. Anak lebih tenang dan lebih percaya diri untuk disenangi teman-teman dalam berinteraksi di lingkungan. Karena tindakan-tindakan yang diberikan guru untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan secara positif.

B. Hasil Pengamatan

1. Perencanaan pembelajaran tematik dimulai dari penentuan pelibatan dua guru. Dalam hal ini guru berfungsi melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan guru lainnya membantu mendampingi anak selama pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya dilakukan perencanaan terkait dengan penataan kelas dan lingkungan kelas disesuaikan dengan tema yang diusung misalnya tema tema "pekerjaan" maka dalam hal ini didesainlah kelas dan lingkungan kelas dengan menempelkan atau menggantungkan berbagai poster/gambar, kosa kata dan nama-nama dari jenis pekerjaan, contoh gambar petani dan tulisan petani, gambar polisi dan tulisan polisi, gambar petugas pos dan tulisannya 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 membacanya. .
2. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam. Guru utama melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan, guru lainnya membantu menyiapkan anak-anak untuk belajar. Kelas telah didesain sesuai dengan tema yang ditampilkan demikian juga dengan posisi tempat duduk anak. Sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran di bagi atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran. .
3. Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan berbaris sebelum masuk kelas, sebelum masuk kelas guru menanyakan nama-nama benda atau kata-kata 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 akan mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan "hadir bu". Kegiatan dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum pelajaran, selanjutnya guru menyanyikan lagu anak-anak, lagu yang dipilih sesuai dengan tema. Pelaksanaan kegiatan awal ini

dilaksanakan sehari-hari, dengan dipimpin oleh anak secara bergantian. Guru mendampingi anak sambil mengingat urutan kegiatan.

4. Kegiatan inti dilakukan guru dengan menerapkan permainan bervariasi sesuai dengan tema yang diusung dan diarahkan kepada area-area yang telah ditentukan. Kegiatan permainan bervariasi ini sebelumnya telah direncanakan pada setiap tatap muka. Permainan yang bervariasi yaitu (1) permainan mengingat nama, (2) permainan prestasi, (3) permainan gerak dan (4) permainan konstruksi.
5. Permainan mengingat nama dimaksudkan untuk mengali kemampuan bahasa anak. Permainan dilakukan melalui mengingat nama benda dan juga membaca cerita. Keegiatannya diawal dengan guru memberikan beberapa gambar berseri sesuai dengan tema yang diusung sambil memberi tahu nama-nama benda/orang atau peristiwa yang terdapat dalam gambar tersebut. Misalnya gambar petani maka guru menyebutkan nama dan tulisan petani, gambar polisi maka guru menyebutkan nama dan tulisan polisi demikian seterusnya. Penyebutan kata-kata dan contoh tulisannya dilakukan guru berulang-ulang dan anak juga disuruh untuk menyebutkannya bersama-sama. Setelah penyebutan tersebut, guru meminta anak untuk menyebutkan kembali kata atau nama gambar dan tulisan. Selama kegiatan permainan ini, guru dapat mengambil gambar yang sesuai dan anak diminta untuk menebak apa namanya dan selanjutnya guru menunjukkan tulisannya untuk kemudian dibaca oleh anak. Selanjutnya permainan mengingat nama ini dilanjutkan dengan melakukan beberapa modifikasi. Modifikasi yang dilakukan guru 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 adalah meminta anak untuk mengingat nama dan posisi gambar yang diletakkan secara tertutup di lantai dan selanjutnya guru meminta anak untuk menyebutkan satu nama atau kata kemudian anak mengambil gambar yang dimaksud.
6. Kegiatan permainan mengingat nama dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, meskipun ada beberapa anak yang salam dalam menebak nama benda dan posisinya. Pada awal pelaksanaannya guru masih kurang menggali keinginan anak untuk aktif berkomunikasi, 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 diberikan tindakan khusus bagi mereka dengan berupaya menampilkan gambar sambil bercerita dengan cara yang menarik dan bahan ceritanya diambil dari lingkungan sekitar anak sehingga anak tidak merasa asing, demikian juga kartu bergambar yang dipergunakan merupakan gambar yang familiar dan sederhana yang mudah dikenal anak. Pada permainan ini terkadang anak mengalami kendala dalam membaca kata yang diberikan dengan tidak menunjukkan gambarnya, demikian juga terlihat anak masih lemah kemampuannya dalam mengingat posisi dan menyusun beberapa kartu bergambar.
7. 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 kartu-kartu bergambar dan papan panel.
8. 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 menampilkan permainan mengingat

nama, permainan gerak maupu permainan konstruksi maka anak diminta untuk menebak atau menirukan gerakan yang diminta guru secara kompetitif dikalangan anak, misalnya guru berkata: "ayo siapa yang mau duluan mencoba" lain waktu guru berkata: "siapa yang bisa melakukannya". Dengan demikian anak tertantang dan terpacu untuk menjawab atau melakukan perintah guru.

9. Selama kegiatan permainan prestasi ini guru tetap memberikan pujian dan sanjungan serta dorongan kepada setiap anak. Untuk lebih mendorong anak menambahkan pemberian penghargaan (*reward*) pada permainan prestasi ini berupa pensil, penghapus dan permen. 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.
10. Permainan prestasi ini dilaksanakan secara berkelompok yang terdiri 4 – 5 siswa dengan posisi duduk pada bangku yang membentuk segi empat namun terkadang guru juga melakukan permainan prestasi ini secara individual. Peralatan atau media yang dipergunakan untuk menunjang kegiatan permainan prestasi ini adalah kartu bergambar dan benda-benda lainnya sesuai dengan kebutuhan.
11. Permainan gerak dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa baik bercerita maupun membaca. 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, sedangkan anak yang lain menebak gerakan apa yang dilakukan temannya, jika tebak benar maka guru meminta anak untuk menirukan suara dari tebakan yang benar tersebut misalnya tebakan yang benar adalah pekerjaan sebagai tukang sayur keliling, maka anak disuruh menirukan suara tukang sayur memanggil pelanggannya. Permainan ini menjadi menarik karena guru telah menyiapkan rekaman musik pengiring.
12. Permainan kontruksi dilakukan oleh guru dengan membagikan puzzle-puzzle balok dengan ukuran yang berbeda dan warna yang beda pula. Guru meminta kepada anak untuk berkreasi sendiri membentuk bangun atau konstruksi menurut imajinasi anak sehingga terbentuk sebuah konstruksi bangunan yang bermakna. Setelah konstruksi terbentuk, guru meminta kepada anak untuk menceritakan tentang konstruksi atau bangunan yang dibentuknya. Permainan ini dilakukan dalam beberapa kali tatap muka sampai semua anak mendapat kesempatan untuk menceritakan kreasinya. Permainan konstruksi ini selain menggunakan puzzle balok juga digunakan puzzle yang terbuat dari platisin dan karet. Modifikasi lain pada permainan konstruksi ini adalah anak diberikan potongan-potongan puzzle untuk membentuk sebuah gambar utuh yang diberikan guru. Setelah ditemukan atau terbentuk puzzle sesuai dengan gambar maka guru meminta anak untuk menceritakan proses kerja yang dilalui anak.
13. Pada permainan bergerak terlihat masih terdapat kelemahan 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 sehingga untuk tatap muka selanjutnya hal seperti itu tidak terjadi lagi.
14. Kegiatan awal dilakukan sebelum anak masuk ke kelas seperti berbaris, dilanjutkan dengan menyalami tangan guru. Di dalam guru mengabsen kehadiran anak. Absen kehadiran anak dilaksanakan dengan cara guru mengabsen satu persatu kemudian anak mengangkat tangan atau telunjuk dengan mengatakan "hadir bu", setelah selesai dilakukan do'a bersama.

15. 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 mengembangkan kreativitas anak dan kemampuan membaca anak. 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 bermain ketangkasan lainnya.
16. Permainan mengingat nama dilakukan guru dengan kegiatan eksplorasi ke lingkungan sekolah karena tema yang diusung memang signifikan untuk itu yaitu “air, udara dan api” yaitu dengan cara menyampaikan nama-nama benda yang ada. Kegiatan permainan mengingat nama juga dilakukan dengan memanfaatkan alat papan panel dan kartu bergambar, dengan memperhatikan kriteria pemilihan media tentunya. Pada tahap awal kegiatan permainan mengingat nama, guru memberikan 4 – 5 kartu yang harus dipilih anak berdasarkan kata-kata yang diberikan guru. Selanjutnya guru menunjukkan kepada anak kartu-kartu gambar dan anak diminta untuk mengingatnya. Setelah itu guru membalikkan kata-kata tersebut dan meletakkannya di atas karpet dan anak-anak diminta untuk menentukan posisi seraya menyebutkan nama benda yang ada di kartu gambar tersebut. Kemudian secara bertahap guru mulai menggunakan kartu 6 – 10 dan dilanjutkan 10 – 15 kartu jika terlihat anak mengalami kemajuan dalam kegiatan permainan mengingat nama ini. Jika proses ini selesai maka guru membimbing anak untuk aktivitas atau kegiatan membaca dengan bermaterikan kata atau kalimat sederhana yang baru saja dilakukan dalam kegiatan permainan mengingat nama.
17. Permainan prestasi diterapkan guru secara individual maupun berkelompok. Hampir disetiap permainan bervariasi selalu diiringi dengan permainan prestasi. Dalam permainan prestasi, guru mencukupi peralatan permainan terutama jika permainan dilakukan secara berkelompok sehingga setiap anak dapat berpartisipasi aktif. Sebagai contoh ketika dilaksanakan memasukkan kartu gambar berbagai kegiatan yang menggunakan air seperti kegiatan memasak air, mencuci pakaian, menyiram bunga, mengisi air kolam, mencuci kereta/mobil maka anak mengelompokkan dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan dan kegiatan yang dilakukan di luar ruangan. Setiap anak memegang kartu sehingga anak keikutsertaan dan partisipasinya semakin tinggi. Permainan prestasi ini dimaksudkan untuk menciptakan kompetisi sehat diantara anak. Peran guru 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.
18. Permainan gerak didesain dengan melibatkan anak dalam proses pembuatan audionya dengan meminta anak menirukan dan memainkan beberapa benda dan direkam seperti suara air, angin kencang, benda yang dijatuhkan. Setelah itu diperdengarkan hasil rekaman, untuk selanjutnya anak-anak secara berkelompok menebak suara apa atau aktivitas apa yang terdengar tersebut, hal ini dilakukan secara bergilir untuk setiap kelompok. Oleh karena kegiatan permainan gerak melibatkan anak dalam perekaman audio maka terlihat setiap anak dalam kelompoknya berkomentar dan menebaknya. Pelaksanaan permainan gerak lebih banyak dilakukan di ruang permainan dan diluar ruang kelas terutama jika akan disuruh mendemonstrasikan gerakan yang telah benar ditebaknya.
19. Permainan konstruksi dilakukan guru dengan membagi-bagikan peralatan permainan yang beragam tiap anaknya, ada anak yang memegang puzzle yang terbuat dari kartu gambar,

- pletisin dan balok. Setelah diberikan bimbingan oleh guru , maka anak bekerja dengan peralatan mainnya dan selanjutnya anak diminta untuk menceritakan mengenai hasil karya yang dibuatnya dari puzzle-puzzle tersebut.
20. Penataan kelas dan lingkungan kelas disesuaikan dengan tema yang diusung yaitu tema "alat komunikasi" maka dalam hal ini didesainlah kelas dan lingkungan kelas dengan menempelkan atau mengantungkan berbagai poster/gambar, kosa kata dan nama-nama dari jenis alat komunikasi seperti gambar telepon, HP, pos, 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.
 21. 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 melantunkan lagu sesuai dengan tema alat komunikasi yaitu "telepon".
 22. Kegiatan inti merupakan gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehari-hari baik pada bidang pengembangan kreativitas maupun kemampuan membaca anak. 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 bermain 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 komunikasi".
 23. 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 vokal, pendengaran dan motorik anak. Kemampuan kognitif dan bahasa anak ditekankan pada permainan gerak ini. Kegiatan permainan gerak dapat dilakukan dengan menggunakan peralatan audio atau cukup dengan vokal dari guru.
 24. Permainan konstruksi dimaksudkan untuk melatih kreativitas anak untuk berimajinasi dalam membentuk konstruksi atau bangunan dari puzzle-puzzle yang diberikan guru , selanjutnya setelah puzzle terbentuk maka kemampuan anak untuk menceritakan hasil karyanya.
 25. 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.

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan	: Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan
Tema	: Keluarga Sakinah
Subtema	: Profesi Anggota Keluarga (pekerjaan)
Alokasi waktu	: 2 Minggu

Kompetensi Inti:

Tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai melalui aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Kompetensi Dasar

- Bidang pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan Kemandirian.
Anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji.
- Bidang pengembangan kemampuan dasar
Berbahasa : Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Kognitif : Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Fisik Motorik: Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian.

Seni: Anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Hasil Belajar

Kegiatan Indoor :

1. Area Bahasa

- Dapat menirukan suara kendaraan di darat, di laut, di udara, di bengkel, di pabrik dll.
- Meniru 4 – 5 urutan kata.
- Menyebutkan kata awal dari suku kata awal dan akhir, misal motor, mobil, molen, palu, malu, bolu
- Melakukan perintah 3 – 5 perintah dengan benar secara berurutan
- Menceritakan kembali cerita secara urut

2. Area Berhitung

- Menyebut bilangan dari 1 – 20
- Membilang dengan benda 1- 10
- Menyebut urutan bilangan 1-10 dengan benda
- Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
- Menyebut konsep bilangan sama dan tidak sama, banyak dan sedikit
- Mengelompokkan menurut warna, bentuk, jenis dan ukuran
- Menyusun benda besar – kecil
- Menyebutkan perbedaan dua buah benda
- Menunjukkan dan menyebut kejanggalan suatu gambar

3. Area Musik

- Menyanyi lagu pak pos, tukang sayur, bung polisi, bu guru, tukang sepatu
- Menyanyi sambil bermain musik angklung, marakas, gendang, tamburin, kastanga
- Bermain alat perkusi buatan guru
- Menirukan macam-macam bunyi

4. Area Sains

- Mencoba dan menceritakan percampuran warna
- Melakukan percobaan proses pertumbuhan tanaman: tauge.
- Menceritakan apa yang terjadi jika balon ditiup kemudian dilepaskan
- Melakukan percobaan benda dimasukkan ke dalam air
- Melakukan percobaan benda dijatuhkan
- Melakukan percobaan benda didekatkan dengan magnet
- Membedakan macam-macam bau
- Membedakan macam-macam rasa

5. Area Baca Tulis

- Membaca buku cerita bergambar
- Menghubungkan gambar dan menyebutkan tulisan
- Menarik garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran
- Memegang pensil dengan benar

6. Area Agama

- Menyebutkan ciptaan Tuhan (makhluk hidup, benda-benda alam dll)
- Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan

7. Area Seni

- Menggambar bebas dengan kapur tulis, krayon
- Menggambar orang dengan lengkap
- Mencetak dengan jari, kuas, pelepah pisang, daun, bulu ayam
- Mewarnai gambar
- Menciptakan 3 bentuk dari geometri
- Menciptakan suatu bentuk dengan lidi
- Menganyam dengan kain perca, daun, sedotan dan kertas
- Melukis dengan kuas
- Melipat kertas
- Mengunting bentuk segitiga, segi empat, lingkaran

8. Area Pasir dan Air

- Membuat bentuk dengan menggunakan berbagai media seperti platisin, playdough, tanah liat dan pasir

9. Area Balok

- Menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok-balok

10. Area Drama

- Bermain peran "ibu guru"
- Menyiram tanaman
- Bermain peran "ke sekolah tepat waktu"

Kegiatan Outdoor

- Memantulkan bola besar, sedang dan kecil dengan diam di tempat
- Memantulkan bola besar, sedang dan kecil sambil berjalan
- Melambungkan dan menangkap bola
- Melempar dan menangkap bola dengan memutar badan
- Berjalan maju pada garis lurus, papan titian
- Berjalan ke samping dengan berjinjit
- Berjalan mundur
- Memanjat, bergantung dan berayun

Indikator

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar dan makan
2. Menyanyikan lagu-lagu dengan tema pekerjaan seperti: pak pos, tukang sayur, bung polisi, bu guru, tukang sepatu
3. Membersihkan diri sendiri dengan bantuan, misalnya mengosok gigi, mencuci tangan, buang air kecil/besar.
4. Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai seperti menggambar, menyiram tanaman
5. Membedakan dan menirukan kembali bunyi/suara tertentu
6. Menirukan kembali 4-5 urutan kata.
7. Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar.
8. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan.
9. Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana.
10. Menunjuk dan menyebutkan gerakan-gerakan memantulkan bola, melambungkan bola, melempar, menangkap berjalan mundur, berjalan jinjit, memanjat, bergantung dan berayun.

11. Menunjuk dan memberikan keterangan yang berhubungan dengan jumlah misalnya sama, tidak sama, lebih banyak, sedikit
12. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misalnya menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dll.
13. Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.
14. Membedakan macam-macam suara.
15. Mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika warna dicampur, benda-benda yang dimasukkan ke dalam air (terapung, tenggelam, melayang), benda-benda didekatkan dengan magnet, dengan kaca pembesar, macam-macam rasa, macam-macam bau.
16. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 – 20
17. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
18. Membuat bentuk-bentuk geometri.
19. Menyusun kepingan balok-balok membentuk bangunan
20. Menceritakan kegiatan sehari-hari dari pekerjaan guru, petani, pedagang dan lain-lain
21. Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misalnya makan, menyisir rambut, memasang kancing baju, mencuci dan mengelap tangan, mengikat tali sepatu.
22. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan kertas dan plastisin.
23. Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran.
24. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola.
25. Mencocokkan gambar
26. Menunjukkan keganjilan yang terdapat dalam gambar
27. Menyusun puzzle .
28. Bermain peran
29. Bermain alat musik seperti angklung, gendang dan tamborin

Materi Pelajaran

1. Do'a belajar dan do'a makan
2. Lagu-lagu tema pekerjaan: pak pos, tukang sayur, bung polisi, bu guru, tukang sepatu
3. Kegiatan mewarnai, menyiram tanaman, percobaan sederhana
4. Kegiatan bermain peran
5. Berbagai bunyi/suara.
6. Berbagai urutan kata.
7. Nama dari jenis-jenis pekerjaan
8. Gerakan melambungkan bola, melempar, menangkap, memantulkan
9. Kegiatan sehari-hari petani, guru, pedagang dll
10. Berbagai benda menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dll.
11. Benda-benda yang dimasukkan ke dalam air (terapung, tenggelam, melayang), benda-benda didekatkan dengan magnet, dengan kaca pembesar, macam-macam rasa, macam-macam bau.
12. Bilangan dari 1 – 20
13. Membuat bentuk-bentuk geometri.
14. Puzzle sederhana.
15. Gambar berbagai bentuk.
16. Gerakan dasar: berjalan, jinjit, meloncat, memanjat, bergantung berayun, menendang, merayap, merangkak, bertepuk, senam.

Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembukaan

- Salam dan berdoa bersama
- Menyanyikan lagu “pak pos, tukang sayur, bung polisi, bu guru, tukang sepatu” sambil bertepuk dengan variasi 1-2-1-2

Kegiatan Inti

- Anak menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang dilihat dari media gambar yang ditunjukkan oleh guru, kemudian guru menyanyikan lagu sesuai dengan pekerjaannya.

- Guru meminta anak untuk berkeliling di kelas sambil melompat satu kaki dengan membilang (menghitung secara urut) lompatannya 1 – 20.
- Guru meminta beberapa anak mengemukakan tentang kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh berbagai jenis pekerjaan seperti petani, pedagang, guru dll
- Anak secara individual diminta untuk mengamati berbagai gambar jenis pekerjaan yang ada kemudian memilih jenis pekerjaan apa yang diinginkannya untuk diwarnai.
- Dengan memperhatikan anggota dari setiap jumlah jenis pekerjaan minta untuk menghitungnya dan menuliskan lambang bilangan dari jumlah benda yang dihitungnya (kegiatan ini dilakukan beberapa kali)
- Kegiatan berikutnya (atau bagi yang sudah menyelesaikan kegiatan pertama) dapat menggambar dan mewarnai.
- Guru mengkoordinir kegiatan membuat berbagai bentuk dengan menggunakan kertas dan platisin dan juga permainan puzzle sederhana.
- Guru meminta kepada anak untuk membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran, menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola, mencocokkan gambar dan menyusun menara kubus.
- Guru menyiapkan huruf-huruf dan kata-kata dari kartu-kartu sederhana sesuai dengan nama jenis pekerjaan kemudian melafalkannya untuk didengarkan anak didik, selanjutnya anak didik membaca dan menuliskan huru-huruf dari kartu-kartu kata yang sudah disiapkan guru. Jika sudah selesai anak diberikan bacaan sederhana sesuai dengan tema.
- Guru memperagakan gerakan-gerakan dasar dengan menggunakan anggota tubuh, seperti melemparkan bola, menangkap sambil berjalan, memantulkan bola, berjalan pada papan titian, berjalan jinjit dan gerakan senam.
- Bermain peran dengan tema pekerjaan seperti bermain peran ibu guru, bermain peran “ke sekolah tepat waktu” melakukan kegiatan menyiram bunga

Kegiatan Penutup

- Pesan-pesan moral bagi anak didik tentang saling menghormati sesama manusia walaupun berbeda-beda jenis pekerjaannya
- Sebelum ditutup guru menyanyikan beberapa lagu dengan tema pekerjaan secara berulang-ulang sehingga anak mampu untuk menyanyikannya kembali.
- Berdoa pulang

Sumber dan Media

- Tape dan kaset
- Kartu kata dengan tema pekerjaan
- Kartu gambar dengan tema pekerjaan
- Bacaan sederhana
- Cat air, krayon.
- Kertas, platisin,
- Papan titian, ayunan, luncuran.
- Puzzle sederhana.
- Benda-benda balok, kubus, segi tiga, lingkaran dll

- Bola dengan berbagai ukuran
- Alat musik seperti angklung, gendang, tamborin
- Kain perca, bulu ayam, sedotan, pelepah pisang
- Kaca pembesar, magnet
- Gula, garam, kecap, saus
- Siswa, guru

Evaluasi:

Penilaian dilakukan terhadap kegiatan yang dilaksanakan berupa portofolio anak seperti hasil karya anak berupa gambar, tulisan, maupun ungkapan lisan anak.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan	: Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan
Tema	: Alam Semesta
Subtema	: Benda-benda Alam (Air, Udara, Api)
Alokasi waktu	: 2 Minggu

Kompetensi Inti:

Tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai melalui aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan diharapkan akan meningkatkan perkembangan prilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Kompetensi Dasar

- Bidang pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan Kemandirian.
Anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji.
- Bidang pengembangan kemampuan dasar

Berbahasa: Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Kognitif : Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Fisik Motorik: Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian.

Seni: Anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Hasil Belajar

Kegiatan Indoor :

1. Area Bahasa

- Dapat menceritakan tentang kejadian disekitarnya secara sederhana, misalnya tentang kejadian banjir, kebakaran, angin kencang.
- Menunjukkan dan menyebutkan gerakan sederhana, misalnya duduk, jongkok, makan, berlari
- Menunjukkan dan menyebutkan posisi, misalnya di dalam, di luar, di atas, di bawah, di kanan, di kiri
- Mengucapkan sajak dengan tema air, udara dan api
- Bercerita tentang gambar yang disediakan: musim hujan, kebakaran
- Membuat sajak sederhana dengan kata-kata sendiri
- Mengurutkan dan menceritakan isi gambar
- Menyebutkan konsep waktu; hari ini, besok
- Melakukan dialog dengan tema air, udara dan api

2. Area Berhitung

- Menunjukkan dan menyebutkan waktu dengan jam
- Menyebutkan jumlah hari dalam 1 minggu, 1 bulan dan jumlah bulan dalam 1 tahun
- Mengukur panjang dengan langkah, jengkal, lidi, penggaris, meteran
- Mengukur berat benda dengan timbangan
- Menceritakan waktu tidur, waktu bangun tidur, waktu makan, waktu sekolah
- Mengisi dan menyebutkan isi wadah 1 botol berapa gelas air

3. Area Seni

- Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai dengan irama musik
- Bergerak bebas sesuai dengan irama musik
- Menari

- Mengucapkan sajak dengan berekspresi
- Mencocokkan bentuk
- Melipat kertas bentuk botol

4. Area Sains

- Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi apabila warna dicampur
- Melakukan percobaan es batu dipanaskan
- Merasakan hawa panas dan dingin
- Menguapkan air dari air yang dipanaskan
- Membakar sampah
- Mencuci kain lap
- Menceritakan terjadinya gelembung-gelembung air yang dipanaskan

5. Area Baca Tulis

- Mengelompokkan kata-kata yang sejenis
- Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan tulisan yang sudah berbentuk kata, misalnya air hujan, air terjun, api
- Menarik garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran
- Memegang pensil dengan benar

6. Area Agama

- Menyebutkan mana yang benar dan salah atas suatu kejadian, peristiwa

7. Area Musik

- Menyanyi air, udara dan api

8. Area Pasir dan Air

- Membuat bentuk dengan menggunakan berbagai media seperti platisin, playdough, tanah liat dan pasir

9. Area Balok

- Menciptakan bentuk bangunan dari balok-balok

10. Area Drama

- Menggosok gigi
- Memelihara milik sendiri
- Menggunakan air, api dan listrik

Kegiatan Outdoor

- Meloncat dengan ketinggian 30 50 cm
- Berdiri di atas satu kaki dengan seimbang
- Berlari-lari sambil melompat
- Menendang bola ke depan, ke belakang, ke samping
- Mengiring bola sambil berjalan
- Senam Fantasi; tanaman terkena angin sepoi, tanaman terkena panas matahari dan tanaman terkena angin kencang

- Naik sepeda roda dua

Indikator

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar dan makan
2. Menyanyikan lagu-lagu dengan tema air, udara dan api.
3. Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai seperti menggambar, naik sepeda
4. Melakukan penimbangan dan pengukuran.
5. Mengucapkan lafal-lafal sajak.
6. Menyebutkan kegunaan air, udara dan api
7. Menceritakan apa yang dilihat dari gambar tentang kebakaran, kehujanan, banjir
8. Menunjuk gerakan-gerakan menendang bola ke depan, samping, belakang, mengiring bola.
9. Menunjuk dan memberikan keterangan yang berhubungan waktu/jam, jumlah hari dalam 1 minggu dan 1 bulan, jumlah bulan dalam 1 tahun
10. Menunjukkan posisi benda; di dalam, di luar, di kanan, di kiri
11. Mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika es batu dipanaska, air di panaskan, membakar sampah, mencuci kain lap.
12. Menceritakan kegiatan dengan bantuan waktu
13. Membuat bentuk-bentuk geometri.
14. Menyusun kepingan balok-balok membentuk bangunan
15. Menceritakan pengalaman yang dialami sendiri misalnya sewaktu mengalami banjir, kebakaran dan angin kencang
16. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan kertas dan plastisin.
17. Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran.
18. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola.
19. Mencocokkan gambar dengan kata yang disediakan
20. Menunjukkan keganjilan yang terdapat dalam gambar
21. Meloncat dari ketinggian 30 – 50 cm

22. Bermain peran menggunakan air dan listrik

Materi Pelajaran

1. Do'a belajar dan do'a makan
2. Lagu-lagu tema air, udara dan api
3. Sajak-sajak sesuai dengan tema
4. Kegiatan mewarnai, menggosok gigi, percobaan sederhana
5. Kegiatan bermain peran menggunakan air dan listrik
6. Berbagai urutan kata.
7. Bacaan sederhana
8. Manfaat air, udara dan api
9. Gerakan menendang bola, menggiring bola
10. Peristiwa kebakaran, banjir
11. Berbagai benda menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dll.
12. Benda-benda yang dimasukkan dipanaskan dan dibakar.
13. Jumlah hari dalam 1 minggu dan 1 bulan, jumlah bulan dalam 1 tahun
14. Membuat bentuk-bentuk geometri.
15. Puzzle sederhana.
16. Gambar berbagai bentuk.
17. Gerakan dasar menari fantasi.
18. Macam-macam perbuatan yang baik dan buruk

Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembukaan

- Salam dan berdoa bersama
- Menyanyikan lagu dengan tema air, udara dan api" sambil bertepuk dengan variasi 1-2-1-2

Kegiatan Inti

- Anak menyebutkan gambar yang ditunjukkan guru, kemudian guru menyanyikan lagu sesuai dengan pekerjaannya.
- Guru meminta anak untuk berkeliling di kelas sambil melompat satu kaki dengan membilang (menghitung secara urut) sambil bernyayi sesuai dengan tema
- Guru meminta beberapa anak mengemukakan tentang peristiwa yang dilihat dari gambar mengenai kebakaran, banjir dan angin kencang
- Anak secara individual diminta untuk mengamati berbagai gambar sesuai dengan tema air, udara dan api kemudian memilih mana yang diinginkannya untuk diwarnai.
- Bermain peran; menggosok gigi, menggunakan air untuk mengisi aquarium, menggunakan listrik, senter.
- Anak melakukan penimbangan terhadap benda-benda.
- Anak melakukan pengukuran dengan bantuan penggaris dan meteran.
- Anak menghitung jumlah hari dalam 1 minggu dan 1 bulan dengan menggunakan kalender dan juga menghitung jumlah bulan dalam 1 tahun.
- Guru mengkoordinir kegiatan membuat berbagai bentuk dengan menggunakan kertas dan plastisin dan juga permainan puzzle sederhana
- Guru mengkoordinir anak untuk melakukan kegiatan membaca sajak
- Guru mengkoordinir anak melakukan kegiatan naik sepeda roda dua.
- Guru meminta kepada anak untuk membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran, menggantung dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola, mencocokkan gambar.
- Guru menyiapkan huruf-huruf dan kata-kata dari kartu-kartu sederhana sesuai dengan nama tema seperti air hujan, air mancur, air hujan, korek api, air es dll selanjutnya anak didik membaca dan menuliskan huruf-huruf dari kartu-kartu kata yang sudah disiapkan guru. Jika sudah selesai anak diberikan bacaan-bacaan sederhana sesuai dengan tema.
- Guru memperagakan gerakan-gerakan dasar dengan menggunakan anggota tubuh menggiring bola dan gerakan senam fantasi
- Bermain peran dengan tema air, udara dan api seperti menggosok gigi, menggunakan air untuk mengisi aquarium, menhidupkan lampu melalui saklar, menhidupkan senter.

Kegiatan Penutup

- Pesan-pesan moral bagi anak didik tentang tema seperti hemat air, jangan bermain korek api sembarangan
- Sebelum ditutup guru menyanyikan beberapa lagu dengan tema air, udara dan api berulang-ulang sehingga anak mampu untuk menyanyikannya kembali.
- Berdoa pulang

Sumber dan Media

- Tape dan kaset
- Kartu kata dan kartu gambar dengan tema air, udara dan api
- Bacaan sederhana

- Cat air, krayon.
- Kertas, platisin,
- Puzzle sederhana, benda-benda balok, kubus, segi tiga, lingkaran dll
- Bola dengan berbagai ukuran
- Kalender
- Busa, kain lap
- Air, korek api
- Ember, senter dan aquarium kecil
- Timbangan
- Tong tempat membakar sampah
- Sikat gigi dan odol
- Botol aqua dengan berbagai ukuran
- Siswa dan guru
- Penggaris dan meteran

Evaluasi:

Penilaian dilakukan terhadap kegiatan yang dilaksanakan berupa portofolio anak seperti hasil karya anak berupa gambar, tulisan, maupun ungkapan lisan anak.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : Raudhatul Athfal Rahmat Islamiyah Medan

Tema : Lingkunganku

Subtema : Rumahku (peralatan rumah tangga/ TV, Tlp,dll)

Alokasi waktu : 2 Minggu

Kompetensi Inti:

Tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai melalui aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan diharapkan akan meningkatkan perkembangan prilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Kompetensi Dasar

- Bidang pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan Kemandirian.
Anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji.
- Bidang pengembangan kemampuan dasar
Berbahasa: Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaraan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Kognitif : Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Fisik Motorik: Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian.

Seni: Anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Hasil Belajar

Kegiatan Indoor :

1. Area Bahasa

- Menyebutkan nama, alamat melalui komunikasi telepon
- Bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana
- Bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, dia, mereka
- Bercerita tentang gambar yang disediakan
- Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri
- Mengurutkan dan menceritakan isi gambar
- Menirukan macam-macam suara TV, Radio, Telepon
- Melakukan dialog dengan komunikasi

2. Area Berhitung

- Mengelompokkan benda menurut warna sebanyak 7 – 10
- Memasangkan benda dengan persamaannya, radio, tape, telepon, HP, Majalah, Koran dll
- Menyebutkan perbedaan dua buah benda
- Menyusun benda dari besar – kecil
- Menyebut urutan bilangan dari 1 – 25
- Membilang dengan benda 1 – 10
- Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
- Membedakan konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit
- Membuat bentuk-bentuk geometri
- Mengelompokkan benda 3 dimensi yang berbentuk lingkaran, segi tiga, segi empat
- Memasangkan bentuk geometri dan 3 dimensi yang sama bentuknya
- Menyebutkan penambahan dan pengurangan
- Mengurutkan 3 pola yang berurutan
- Meniru pola dengan menggunakan 4 kubus

3. Area Seni

- Menggambar bebas dengan kapur tulis, pensil warna, krayon, arang dan bahan alam
- Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, lingkaran, segi tiga, segi empat
- Mencetak dengan jari, kuas, pelepah pisang, daun, bulu ayam
- Mewarnai gambar sederhana
- Meronce dengan manik-manik
- Menciptakan 3 bentuk dari kepentingan geometri
- Melukis dengan kuas, bulu, ayam, daun-daunan
- Bertepuk dengan 3 pola
- Bertepuk tangan membentuk irama
- Melipat kertas
- Mengunting bentuk lurus, lengkung, segi empat

- Mencocokkan bentuk

4. Area Sains

- Permainan warna dengan menggunakan krayon dan cat warna

5. Area Baca Tulis

- Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan tulisan yang sudah berbentuk kata, televisi, radio, telepon
- Mengelompokkan kata-kata yang sejenis
- Menarik garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran
- Memegang pensil dengan benar
- Membuat lingkaran, bujur sangkar, silang, segitiga dll
- Menghubungkan gambar dengan tulisan

6. Area Agama

- Menghormati orang tua dan orang yang lebih tua (berjalan di depan orang tua)
- Mendengarkan dan memperhatikan teman bicara, sopan santun dalam berbicara
- Menyapa teman dan orang lain

7. Area Musik

- Menyanyi telepon

8. Area Pasir dan Air

- Membuat bentuk dengan menggunakan berbagai media seperti platin, playdough, tanah liat dan pasir

9. Area Balok

- Menciptakan bentuk bangunan dari balok-balok (televisi, radio, telepon)

10. Area Drama

- Penyar televisi
- Menerima koran
- Menerima pos

Kegiatan Outdoor

- Memantulkan bola besar, sedang, kecil ditempat
- Melambungkan dan menangkap kantong biji sambil berjalan
- Memantulkan bola besar, sedang, kecil sambil berjalan
- Menangkap, melempar bola besar, sedang dan kecil dengan memutar badan, mengayunkan lengan dan melangkah
- Berjalan mundur, ke samping pada garis lurus 2 -3 meter dengan membawa beban
- Memanjat, bergantung, berayun
- Berdiri dengan tumit, berdiri satu kaki dengan seimbang

Indikator

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar dan makan
2. Menyanyikan lagu-lagu dengan tema komunikasi yaitu lagu telepon
3. Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai seperti menggambar, berhitung dan bermain
4. Melakukan drama sebagai penyiar televisi, menerima koran dan menerima pos
5. Melipat kertas
6. Menyebutkan kegunaan alat komunikasi telepon, radio, televisi
7. Menceritakan apa yang dilihat dari gambar tentang tema alat komunikasi
8. Menunjukkan gerakan-gerakan menangkap, melemparkan, memantulkan, melambungkan bola.
9. Menunjuk dan memberikan keterangan tentang sama tidak sama, lebih kurang dan banyak sedikit
10. Mengelompokkan benda, membentuk benda-benda geometri
11. Menceritakan tentang gambar yang dibuat sendiri.
12. Melakukan tepuk irama
13. Menyusun kepingan balok-balok membentuk bangunan
14. Mengelompokkan kata-kata sesuai dengan tema

15. Menceritakan pengalaman yang dialami yang berkaitan dengan tema
16. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan kertas dan plastisin.
17. Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran.
18. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola.
19. Mencocokkan gambar dengan kata yang disediakan
20. Membaca kata/kalimat sederhana
21. Menunjukkan hormat kepada orang tua dan yang lebih tua
22. Membiasakan diri berbicara sopan, santun dengan orang tua, teman dan orang lain

Materi Pelajaran

1. Do'a belajar dan do'a makan
2. Lagu-lagu tema komunikasi yaitu telepon
3. Kegiatan mewarnai dan percobaan sederhana
4. Kegiatan bermain peran sebagai penyiar televisi, radio
5. Berbagai urutan kata.
6. Bacaan sederhana
7. Manfaat alat komunikasi telepon, radio, televisi
8. Gerakan memantulkan, melambungkan, menangkap, melempar, bergantung, berayun
9. Kegiatan bertelepon
10. Berbagai benda menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dll.
11. Membuat bentuk-bentuk geometri.
12. Puzzle sederhana.
13. Gambar berbagai bentuk.
14. Gerakan dasar menari fantasi.
15. Kegiatan menghormati orang tua

Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembukaan

- Salam dan berdoa bersama
- Menyanyikan lagu dengan tema komunikasi yaitu “telepon” sambil bertepuk dengan variasi 1-2-1-2

Kegiatan Inti

- Anak menyebutkan gambar yang ditunjukkan guru, kemudian guru menyanyikan lagu sesuai dengan tema.
- Guru meminta anak untuk berkeliling di kelas sambil melompat satu kaki dengan membilang (menghitung secara urut) sambil bernyanyi sesuai dengan tema
- Guru meminta anak mengemukakan ceritanya mengenai gambar yang ditunjukkan guru
- Guru meminta anak mengemukakan ceritanya tentang gambar yang dibuatnya sendiri
- Anak secara individual diminta untuk mengamati berbagai gambar sesuai dengan tema alat komunikasi kemudian memilih mana yang diinginkannya untuk diwarnai.
- Guru mengarahkan anak untuk mencocokkan gambar dengan kata-katanya, mencocokkan gambar dengan jumlahnya
- Bermain peran sebagai penyiar televisi, menerima koran, menerima pos.
- Anak membuat bentuk geometri dari balok-balok .
- Anak melukis dengan kuas, krayon
- Guru mengkoordinir kegiatan membuat berbagai bentuk dengan menggunakan kertas dan plastisin dan juga permainan puzzle sederhana
- Guru mengkoordinir anak untuk melakukan gerakan-gerakan melempar, menangkap, memantulkan, melambungkan bola pada posisi di tempat, berjalan, berputar.
- Guru mengkoordinir anak melakukan kegiatan bergantungan, berayun, berjalan mundur, berjalan ke samping mengikuti garis.
- Guru meminta kepada anak untuk membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran, menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola, mencocokkan gambar.
- Guru menyiapkan huruf-huruf dan kata-kata dari kartu-kartu sederhana sesuai dengan nama tema alat komunikasi selanjutnya anak membaca dan menuliskan huru-huruf dari kartu-kartu kata yang sudah disiapkan guru. Jika sudah selesai anak diberikan bacaan-bacaan sederhana sesuai dengan tema.

Kegiatan Penutup

- Pesan-pesan moral bagi anak didik
- Sebelum ditutup guru menyanyikan kembali lagu ”telepon” secara berulang sehingga anak mampu untuk menyanyikannya kembali.
- Berdoa pulang

Sumber dan Media

- Tape dan kaset
- Kartu kata dengan tema alat komunikasi
- Kartu gambar dengan tema alat komunikasi
- Bacaan sederhana
- Cat air, krayon, kuas
- Kertas, platisin,
- Puzzle sederhana.
- Benda-benda balok, kubus, segi tiga, lingkaran dll
- Bola dengan berbagai ukuran
- Daun/pelepah pisang, bulu ayam
- Telepon, radio dan televisi
- Benda-benda pos, seperti materai, prangko, kertas segel dll
- Siswa dan guru

Evaluasi:

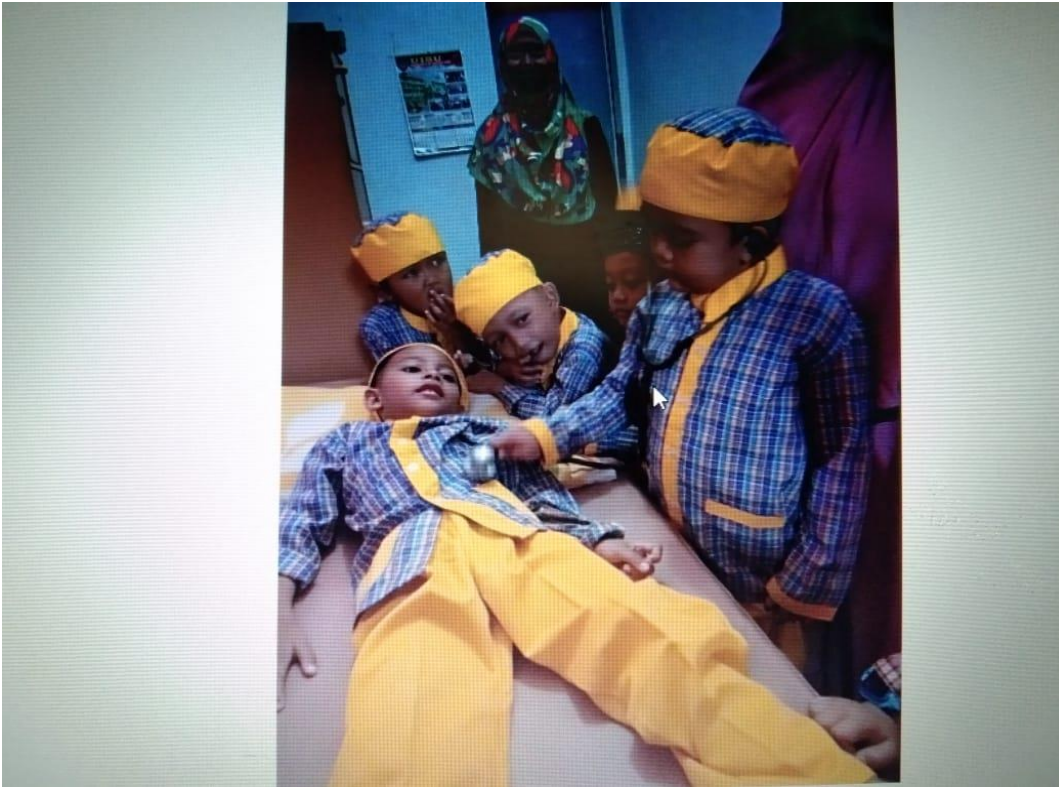
Penilaian dilakukan terhadap kegiatan yang dilaksanakan berupa portofolio anak seperti hasil karya anak berupa gambar, tulisan, maupun ungkapan lisan anak

Lampiran 4

Dokumentasi

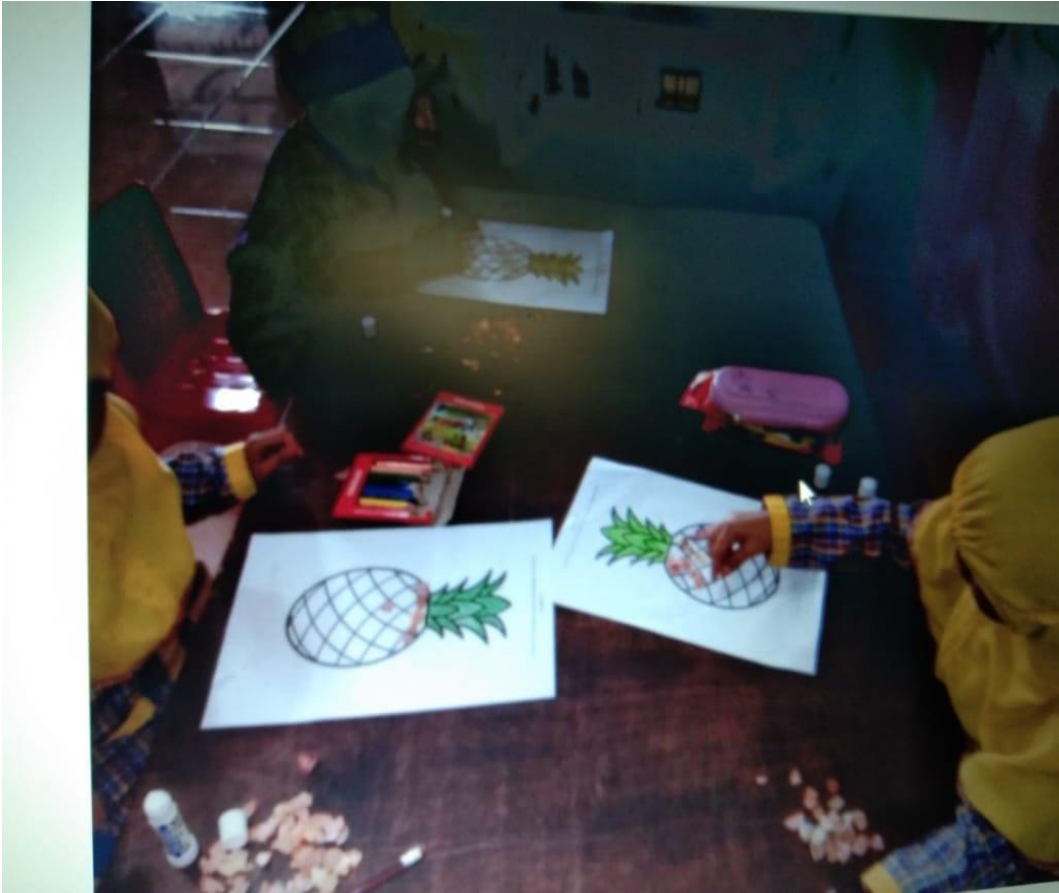
1. Pembelajaran Tema “Pekerjaan”





2. Pembelajaran Tema “Air, Udara dan Api”





3. Pembelajaran Tema Alat Komunikasi







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama : JAMILAH
2. NIM : 0331183010
3. T.T.L. : Medan, 20 April 1978
4. Tempat Pekerjaan : RA. Rahmat Islamiyah
5. Alamat Rumah : Jln. Seroja Gg. Sedulur Medan Sunggal
6. No Hp : 081362052265

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : SDN 064979 Medan
Ijazah : 1991
2. SMP : SMP N 28 Medan
Ijazah : 1994
3. SMA : MAL IAIN SU
Ijazah : 1997
4. S1 : PG - PAUD Universitas Terbuka Medan
Ijazah : 2015

III. RIWAYAT PEKERJAAN

1. Guru RA. Assyifa Medan Johor Tahun 2000 – 2019
2. Tata Usaha di Lembaga Pendidikan Guru Taman Kanak – Kanak Islam Al-Qur'an ISTAID Medan Tahun 2000 - 2002
3. Guru TK Istiqomah PT Binanga Mandala Rantau Prapat Tahun 2002 – 2004
4. Pembimbing Rohani Muslim AKBID SEHATI Medan Tahun 2010 – 2015
5. Guru RA Rahmat Islamiyah Medan Tahun 2019 - sekarang

