

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di RA Samudera Raya yang merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang berada dibawah naungan Kementerian Agama Banjarmasin. Adapun mengenai gambaran umum lokasi penelitian dapat dilihat pada uraian berikut:

1. Sejarah singkat RA Samudera Raya

Raudhatul Athfal (RA) Samudera Raya berlokasi di jalan Bangau Putih No. 1 RT. 6 Komplek Beruntung Jaya Kelurahan Pemurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. RA Samudera Raya didirikan pada tanggal 6 November tahun 1989 dan berada di bawah yayasan Uswatun Hasanah yang diketuai oleh ibu Hj. Rusmini Ulfah.

2. Identitas RA Samudera Raya

- a. Nama Sekolah : RA Samudera raya
- b. Alamat
 - 1) Jalan : Bangau Putih No. 1 RT. 6
 - 2) Kelurahan : Pemurus Dalam
 - 3) Kecamatan : Banjarmasin Selatan
 - 4) Kota : Banjarmasin
 - 5) Provinsi : Kalimantan Selatan

- c. Status Sekolah : Swasta
- d. NPSN : 60750908
- e. NSRA : 101263710002
- f. Akreditasi Sekolah : B+
- g. Tahun Akreditasi : 2011
- h. Izin Operasional : No. 2 tanggal 6 November 1989
- i. NPWP : 03.025.727.3-731.000
- j. Akta Notaris : No. AHU-0006455.AH.02.04. Tahun 2017
- k. Nama Yayasan : Uswatun Hasanah
- l. Ketua Yayasan : Hj. Rusmini Ulfah
- m. Kepala Sekolah : Ria Harianti S.Pd.I

3. Visi dan Misi RA Samudera Raya

a. Visi RA Samudera Raya

Mewujudkan anak yang beriman, cerdas, kreatif, terampil, mandiri, berbudi pekerti luhur, serta sehat jasmani dan rohani.

b. Misi RA Samudera Raya

- 1) Melaksanakan kehidupan beragama dalam proses pembelajaran serta pembinaan suri tauladan di berbagai aspek
- 2) Menciptakan keseimbangan antara kemampuan intelektual dan kematangan emosional anak didik
- 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kreativitas di dalam tugas.

4. Keadaan Guru di RA Samudera Raya

Jumlah guru di RA Samudera Raya pada tahun ajaran 2017/2018 terdapat 10 orang. Untuk kelompok bermain ada 2 orang, kelompok A ada 3 orang, dan kelompok B ada 5 orang.

Tabel 4.1 Jumlah Guru di RA Samudera Raya

No.	Nama	Pendidikan	Jabatan
1	Ria Harianti, S.Pd.I	S1	Kepala Sekolah
2	Hj. Rahmiati, S.Pd	S1	Guru
3	Salasiah, S. Pd. I	S1	Guru
4	Hayatul Asmi, S.Pd	S1	Guru
5	Nor Alida, S.Pd.I	S1	Guru
6	Nafisah, S.S	S1	Guru
7	Hj. Nafisah S.Pd	S1	Guru
8	Noor Latifah	MA	Guru
9	Faizah Muawwanah	MA	Guru
10	Ani Yulinda	SMA	Guru

Sumber: Tata Usaha RA Samudera Raya

5. Keadaan Anak Didik di RA Samudera Raya

Pada tahun ajaran 2017/2018 jumlah anak didik di RA Samudera Raya berjumlah 111 anak.

Tabel 4.2 Jumlah Anak Didik di RA Samudera Raya

No.	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelompok Bermain	3	4	7
2	Kelompok A1	11	10	21
3	Kelompok A2	9	13	22
4	Kelompok B1	10	14	24
5	Kelompok B2	9	12	21
6	Kelompok B3	10	6	16
Jumlah		52	59	111

Sumber: Tata Usaha RA Samudera Raya

6. Keadaan Sarana dan Prasarana RA Samudera Raya

Sarana dan prasarana RA Samudera Raya pada umumnya dalam kondisi yang baik. Sarana dan prasarana di RA Samudera Raya terdiri dari beberapa ruangan dan permainan *out door* yang ada di halaman sekolah. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana RA Samudera Raya

No.	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah dan Guru	1	Baik
2	Ruang Belajar	6	Baik
3	Ruang Dapur	1	Baik
4	WC Guru dan Anak	6	Baik
5	Permainan <i>Out door</i>	10	Baik
6	Permainan <i>in door</i>	7	Baik

Sumber data: Tata Usaha RA Samudera Raya

7. Jadwal Kegiatan RA Samudera Raya

Waktu penyelenggaraan kegiatan RA Samudera raya dilaksanakan setiap hari senin sampai sabtu. Gambaran umum jadwal kegiatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Gambaran Umum Kegiatan Kelompok A

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Senin	Anak berada di sekolah
08.00-08.15		Upacara bendera
08.15-08.30		<i>Istighosah</i> (senin taqwa)
08.30-08.45		Kegiatan pembuka
08.45-09.15		Kegiatan inti
09.15-09.30		Makan bersama
09.30-09.45		Bermain di luar kelas

		(out door)
09.45-10.30		Kegiatan penutup

Tabel 4.5 Gambaran Umum Kegiatan Kelompok A

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Selasa s/d Kamis	Anak berada di sekolah
08.00-08.30		Berbaris dan senam
08.30-08.45		Kegiatan pembuka
08.45-09.15		Kegiatan inti
09.15-09.30		Makan bersama
09.30-09.45		Bermain di luar kelas (out door)
09.45-10.30		Kegiatan penutup

Tabel 4.6 Gambaran Umum Kegiatan Kelompok A

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Jumat	Anak berada di sekolah
08.00-08.15		Berbaris
08.15-08.30		Praktek (latihan) sholat
08.30-08.45		Kegiatan pembuka
08.45-09.15		Kegiatan inti
09.15-09.30		Makan bersama
09.30-09.45		Bermain di luar kelas (out door)
09.45-10.00		Kegiatan penutup

Tabel 4.7 Gambaran Umum Kegiatan Kelompok A

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Sabtu	Anak berada di sekolah
08.00-08.30		Berbaris dan senam
08.30-08.45		Kegiatan pembuka
08.45-09.15		Kegiatan inti
09.15-09.30		Makan bersama
09.30-09.45		Bermain di luar kelas (out door)
09.45-10.00		Kegiatan penutup

Tabel 4.8 Gambaran Umum Kegiatan Kelompok B

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Senin	Anak berada di sekolah
08.00-08.15		Upacara bendera
08.15-08.30		<i>Istighosah</i> (senin taqwa)
08.30-08.45		Kegiatan pembuka
08.45-09.30		Kegiatan inti
09.30-09.45		Makan bersama
09.45-10.00		Bermain di luar kelas (<i>out door</i>)
10.00-10.30		Kegiatan penutup

Tabel 4.9 Gambaran Umum Kegiatan Kelompok B

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Selasa s/d Kamis	Anak berada di sekolah
08.00-08.30		Berbaris dan senam
08.30-08.45		Kegiatan pembuka
08.45-09.30		Kegiatan inti
09.30-09.45		Makan bersama
09.45-10.00		Bermain di luar kelas (<i>out door</i>)
10.00-10.30		Kegiatan penutup

Tabel 4.10 Gambaran Umum Kegiatan Kelompok B

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Jumat	Anak berada di sekolah
08.00-08.15		Berbaris
08.15-08.30		Praktek (latihan) sholat
08.30-08.45		Kegiatan pembuka
08.45-09.30		Kegiatan inti
09.30-09.45		Makan bersama
09.45-10.00		Bermain di luar kelas (<i>out door</i>)

10.00-10.30		Kegiatan penutup
-------------	--	------------------

Tabel 4.11 Gambaran Umum Kegiatan Kelompok B

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Sabtu	Anak berada di sekolah
08.00-08.30		Berbaris dan senam
08.30-08.45		Kegiatan pembuka
08.45-09.30		Kegiatan inti
09.30-09.45		Makan bersama
09.45-10.00		Bermain di luar kelas (<i>out door</i>)
10.00-10.30		Kegiatan penutup

Sumber: Tata Usaha RA Samudera Raya

Catatan:

- Setiap hari senin sampai kamis setelah kegiatan pembelajaran selesai, bagi anak kelompok B les dengan guru yang sudah ditentukan.
- Setiap hari jumat sesudah kegiatan inti anak akan melaksanakan kegiatan mengaji iqra.
- Ekskul menari dilaksanakan setiap hari sabtu dengan guru yang telah ditentukan.

Demikian gambaran subjek penelitian yang peneliti sajikan. Data yang peneliti peroleh bersumber dari dokumen/arsip sekolah, observasi peneliti terhadap subjek penelitian, wawancara dengan kepala sekolah dan guru. Selanjutnya peneliti akan menyajikan data yang diperoleh saat penelitian dalam bentuk deskripsi.

B. Penyajian data

Setelah peneliti memberikan gambaran secara sederhana tentang gambaran RA Samudera Raya secara umum, maka selanjutnya peneliti mengemukakan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

Penyajian data yang dikemukakan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan sejumlah teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 Maret sampai dengan tanggal 1 Mei 2018.

Teknik observasi ditujukan kepada guru yang mengajar di kelompok B3 di RA Samudera Raya. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di RA Samudera Raya. Untuk teknik wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelompok B3.

Data yang terkumpul merupakan jawaban atas permasalahan yang telah peneliti rumuskan. Data tersebut akan diungkapkan dalam bentuk uraian dan penjelasan dengan permasalahan pada kegiatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di RA Samudera Raya Banjarmasin. Kemudian diolah dalam bentuk keadaan yang sebenarnya secara rinci berdasarkan rumusan masalah yang sudah terjawab oleh responden, yaitu guru kelompok B3. Pemaparan yang peneliti sajikan dalam skripsi ini sesuai dengan hasil informasi yang diberikan responden pada saat peneliti berada di lapangan.

1. Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan di RA Samudera Raya Banjarmasin.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, ibu Ria Harianti dan guru kelompok B3, Ibu Hj. Nafisah, bahwa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar sebelumnya guru sudah melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) (CWGK4).

Setelah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), guru menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan anak (CWGK6).

RA Samudera Raya menggunakan kurikulum 2013 dan menerapkan model pembelajaran PAUD yang klasikal dan kelompok (CWKS8). Penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan telah diterapkan sejak tahun 2010 (CWKS1), alasan menerapkan pembelajaran ini adalah karena sekolah ingin menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan. Sekolah ingin pembelajaran yang diberikan untuk anak dapat bermanfaat dan juga menyenangkan untuk mereka. Sehingga anak dapat menyerap pembelajaran yang diberikan dengan baik (CWKS2).

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti melakukan 5 kali observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelompok B3 RA Samudera Raya. Berikut ini deskripsi kegiatan pembelajaran kelompok B3 yang peneliti lakukan selama 5 hari sebagai berikut:

- a) Senin, 16 April 2018

Pukul 08.00 anak-anak berbaris dan bersiap untuk melakukan upacara bendera. Petugas yang bertugas membawakan upacara bendera pada hari ini adalah anak kelompok B dan dibimbing oleh ibu Salasiah sebagai pembawa acara dan ibu Rahmiati yang mengarahkan pelaksanaan upacara bendera. Adapun anak kelompok B3 yang bertugas pada hari ini terdiri dari 6 anak, tiga orang anak bertugas untuk pengibaran bendera merah putih, satu orang anak untuk memimpin membacakan Pancasila, satu orang anak untuk memimpin pembacaan doa dan satu anak sebagai pemimpin lagu (dirigen).

Setelah selesai melaksanakan upacara bendera, anak-anak bersiap untuk melakukan kegiatan *istighosah* atau yang biasa sekolah sebut senin taqwa. *Istighosah* selalu dilaksanakan setiap hari senin sesuai upacara bendera dengan kisaran waktu selama 15 menit. Tempat untuk melaksanak *istighosah* adalah di halaman sekolah dan anak dipersilahkan duduk di alas yang telah disediakan oleh guru. Adapun kegiatan yang dilakukan ketika *istighosah* adalah , melafalkan surah-surah pendek pilihan seperti surah Al-Fatihah, Al-Ikhlash, Al-Falaq, An-Naas, Al-Kautsar, Al-Fiil dan Al-Kafirun, kemudian melantunkan shalawat Nabi, menyebutkan asmaul husna, nama-nama malaikat, nama-nama bulan hijriyah dan lain sebagainya. Lalu membaca istigfar, tasbih, tahmid dan takbir. Yang bertugas memimpin kegiatan *istighosah* hari ini adalah ibu Hj. Nafisah. Pukul 08.30 kegiatan *istighosah* selesai

dan anak-anak dipersilahkan masuk ke kelas masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Setelah memasuki kelas, anak diajak guru untuk duduk melingkar. Kemudian guru menyapa dan memberi salam. Setelah itu guru melakukan tepuk absen, yaitu bertepuk tangan sambil menyebutkan nama masing-masing anak yang hadir di kelas tersebut. Selanjutnya guru mengenalkan tema pada hari ini yaitu Negaraku dengan sub tema nama negara. Guru mengajak anak berdiskusi tentang negara Indonesia dan tentang pulau-pulau yang ada di Indonesia yaitu Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Jawa dan Papua. Setelah itu bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya.

Pukul 08.45 memasuki kegiatan inti. Pada kegiatan inti guru meminta anak menyebutkan nama negara yang diketahui anak selain negara Indonesia. Kegiatan selanjutnya adalah anak menebali huruf bertuliskan nama pulau, seperti Sumatra, Jawa dan Papua di bawah gambar. Sebelumnya guru mengenalkan gambar pulau tersebut kepada anak dan menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan. Kemudian menghubungkan pola gambar pulau Jawa dan mewarnai gambarnya dengan bebas. Jika ada anak yang telah selesai melakukan kegiatan lebih dulu tapi masih tersisa banyak waktu, anak diperbolehkan bermain di dalam kelas dengan alat permainan yang ada di dalam kelas. Hari ini anak diizinkan bermain plastisin.

Setelah selesai melakukan kegiatan inti pada pukul 09.30, saatnya anak makan bekal masing-masing. Sebelum makan bekal anak dipersilahkan mengantri untuk cuci tangan, setelah itu membaca doa sebelum makan, baru kemudian anak dipersilahkan makan.

Pukul 09.45 anak istirahat dan bermain di halaman sekolah. Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain di luar. Waktu anak untuk bermain adalah selama 15 menit.

Pukul 10.00 anak memasuki kelas kembali untuk melakukan kegiatan penutup. Guru mengajak anak membaca doa sesudah makan. Kemudian menanyakan perasaannya hari ini dan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dan dimainkan. Kemudian anak bernyanyi rangkaian lagu pulang, berdoa dan mengucapkan salam. Kegiatan penutup berakhir pada pukul 10.30.

b) Selasa, 17 April 2018

Pukul 07.30 saya sudah berada di sekolah. Di depan gerbang sekolah sudah ada beberapa orang guru yang sedang menyambut kedatangan anak-anak. Di halaman sekolah sembari menunggu lonceng masuk berbunyi, anak-anak bermain dengan gembira.

Pukul 08.00 gerbang sekolah ditutup, orang tua yang masih berada di dalam area sekolah dipersilahkan untuk berada di luar gerbang sekolah. Selanjutnya anak-anak berbaris sambil bernyanyi dan kemudian melakukan senam ceria. Setelah senam anak berbaris lagi

untuk bersalaman dengan guru dan memasuki kelas masing-masing secara perlahan.

Pukul 08.30 anak memasuki kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Anak bersiap untuk memulai kegiatan pembuka. Guru memberi salam dan menyapa serta menanyakan kabar masing masing anak. Kemudian melakukan tepuk absen sambil menyebut nama secara bergilir. Selanjutnya guru mengenalkan tema pada hari ini yaitu Negaraku dengan sub tema lambang negara Indonesia yaitu Garuda Pancasila. Guru mengajak anak berdiskusi tentang negara lambang negara Garuda Pancasila dan memperlihatkan gambar lambang Garuda Pancasila tersebut.

Memasuki kegiatan inti pada pukul 08.45. Pada kegiatan inti kali ini guru membagi anak menjadi dua kelompok untuk melakukan dua kegiatan yang berbeda. Guru menjelaskan aturan kegiatan dan kemudian membagi anak menjadi dua buah kelompok. Kelompok pertama anak diberi kegiatan menggunting gambar burung garuda dan menempelkan guntingan gambar tersebut di buku merekat anak. Kelompok kedua diberi kegiatan melengkapi tulisan gambar burung garuda. Sebelumnya guru sudah membimbing dan mengarahkan kepada anak seperti apa kegiatan yang akan dilakukan. Jika satu anak telah selesai melakukan kegiatan di satu kelompok, maka anak akan bertukar dan melakukan kegiatan di kelompok selanjutnya. Setelah melakukan

dua kegiatan tersebut, guru mengajak anak menghitung bulu ekor pada gambar burung Garuda.

Setelah selesai melakukan kegiatan inti, anak dipersilahkan makan bekal masing-masing pada pukul 09.30. Sebelum makan bekal anak dipersilahkan mengantri untuk cuci tangan, setelah itu membaca doa sebelum makan, lalu anak dipersilahkan makan.

Pukul 09.45 anak istirahat dan bermain di halaman sekolah. Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain di luar. Waktu anak untuk bermain adalah selama 15 menit.

Pukul 10.00 anak memasuki kelas kembali untuk melakukan kegiatan penutup. Guru mengajak anak membaca doa sesudah makan. Kemudian menanyakan perasaannya hari ini dan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dan dimainkan. Kemudian anak bernyanyi rangkaian lagu pulang, berdoa dan mengucapkan salam. Kegiatan penutup berakhir pada pukul 10.30.

c) Rabu, 18 April 2018

Pukul 07.30 saya sudah berada di sekolah. Di depan gerbang sudah ada guru yang sedang menyambut kedatangan anak-anak. Di halaman sekolah sembari menunggu lonceng masuk berbunyi, anak-anak bermain dengan gembira.

Pukul 08.00 gerbang sekolah ditutup, orang tua yang masih berada di dalam area sekolah dipersilahkan untuk berada di luar gerbang sekolah. Selanjutnya anak-anak berbaris sambil bernyanyi dan

kemudian melakukan senam ceria. Setelah senam anak berbaris lagi untuk bersalaman dengan guru dan memasuki kelas masing-masing secara perlahan.

Pukul 08.30 anak memasuki kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Anak bersiap untuk memulai kegiatan pembuka. Guru memberi salam dan menyapa serta menanyakan kabar masing masing anak. Kemudian melakukan tepuk absen sambil menyebut nama secara bergilir. Selanjutnya guru mengenalkan tema pada hari ini yaitu Negaraku dengan sub tema dasar negara Indonesia yaitu Pancasila. Guru mengajak anak berdiskusi tentang dasar negara Pancasila. Kemudian menyebutkan lima sila dari Pancasila. Kemudian menyanyikan lagu Pancasila.

Memasuki kegiatan inti pada pukul 08.45. Pada kegiatan inti hari ini guru kembali membagi anak menjadi dua kelompok untuk melakukan dua kegiatan yang berbeda. Guru menjelaskan aturan kegiatan dan kemudian membagi anak menjadi dua buah kelompok. Kelompok pertama anak diberi kegiatan bermain puzzle burung garuda. Kelompok kedua diberi kegiatan menghubungkan gambar lambang sila Pancasila dengan urutan angka yang sesuai.

Sebelumnya guru sudah membimbing dan mengarahkan kepada anak seperti apa kegiatan yang akan dilakukan. Jika satu anak telah selesai melakukan kegiatan di satu kelompok, maka anak akan bertukar dan melakukan kegiatan di kelompok selanjutnya. Setelah melakukan

dua kegiatan tersebut, jika masih ada waktu yang tersisa, anak diperbolehkan bermain bongkar pasang dan balok.

Setelah selesai melakukan kegiatan inti, anak dipersilahkan makan bekal masing-masing pada pukul 09.30. Sebelum makan bekal anak dipersilahkan mengantri untuk cuci tangan, setelah itu membaca doa sebelum makan, lalu anak dipersilahkan makan.

Pukul 09.45 anak istirahat dan bermain di halaman sekolah. Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain di luar. Waktu anak untuk bermain adalah selama 15 menit.

Pukul 10.00 anak memasuki kelas kembali untuk melakukan kegiatan penutup. Guru mengajak anak membaca doa sesudah makan. Kemudian menanyakan perasaannya hari ini dan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan atau dimainkan lalu menyanyikan kembali lagu Pancasila. Kemudian anak bernyanyi rangkaian lagu pulang, berdoa dan mengucapkan salam. Kegiatan penutup berakhir pada pukul 10.30.

d) Jumat, 20 April 2018

Pada saat saya memasuki gerbang sekolah RA Samudera Raya, di depan gerbang sudah ada beberapa orang guru yang sedang menyambut kedatangan anak-anak. Setelah itu saya memasuki halaman sekolah dan melihat beberapa orang tua anak yang masih mendampingi mereka sampai lonceng tanda kegiatan di sekolah akan dimulai.

Pukul 08.00 gerbang sekolah ditutup, orang tua yang masih berada di dalam area sekolah dipersilahkan untuk berada di luar gerbang sekolah. Selanjutnya anak-anak berbaris sambil. Setelah itu anak bersalaman dengan guru dan memasuki kelas masing-masing secara perlahan dan bersiap untuk melaksanakan praktik Sholat berjamaah.

Pukul 08.15 kegiatan praktik Sholat berjamaah dilaksanakan. Yang mengarahkan kegiatan ini adalah ibu Rahmiati. Sebelum melaksanakan Sholat, anak praktik berwudhu dengan bimbingan ibu Rahmi. Kegiatan Sholat berjamaah ini selesai sekitar pukul 08.30.

Pukul 08.30 anak memasuki kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Anak bersiap untuk memulai kegiatan pembuka. Guru memberi salam dan menyapa serta menanyakan kabar masing-masing anak. Kemudian melakukan tepuk absen sambil menyebut nama secara bergilir. Selanjutnya guru mengenalkan tema pada hari ini yaitu Negaraku dengan sub tema bendera negara Indonesia yaitu bendera merah putih, menanyakan posisi warna bendera Indonesia. Guru mengajak anak berdiskusi tentang bendera merah putih. Kemudian menanyakan kepada anak siapa yang pernah bertugas sebagai pengibar bendera merah putih ketika upacara di hari senin.

Memasuki kegiatan inti, guru mengajak anak untuk bermain menjahit bentuk bendera. Guru mengamati anak yang melakukan kegiatan tersebut. Selanjutnya anak diminta menggambar bebas bentuk

bendera dan mewarnainya. Ketika anak sedang menggambar bebas, guru meminta satu anak untuk mengaji Iqra, setelah anak tersebut mengaji dia dipersilahkan melanjutkan kegiatannya, dan memanggil anak yang lain secara bergilir seperti itu juga.

Setelah selesai melakukan kegiatan inti pada pukul 09.30, saatnya anak makan bekal masing-masing. Sebelum makan bekal anak dipersilahkan mengantri

untuk cuci tangan, setelah itu membaca doa sebelum makan, baru kemudian anak dipersilahkan makan.

Pukul 09.45 anak istirahat dan bermain di halaman sekolah. Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain di luar. Waktu anak untuk bermain adalah selama 15 menit.

Pukul 10.00 anak memasuki kelas kembali untuk melakukan kegiatan penutup. Guru mengajak anak membaca doa sesudah makan. Kemudian menanyakan perasaannya hari ini dan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan atau dimainkan lalu. Kemudian anak bernyanyi rangkaian lagu pulang, berdoa dan mengucapkan salam. Kegiatan penutup berakhir pada pukul 10.30.

e) Sabtu, 21 April 2018

Ketika saya sudah berada di sekolah, seperti biasa di depan gerbang sudah ada guru yang sedang menyambut kedatangan anak-anak. Di halaman sekolah sembari menunggu lonceng masuk

berbunyi, anak-anak bermain dengan gembira, sebagian anak ada yang sedang diberi makan oleh orang tuanya.

Pukul 08.00 gerbang sekolah ditutup, orang tua yang masih berada di dalam area sekolah dipersilahkan untuk berada di luar gerbang sekolah. Selanjutnya anak-anak berbaris sambil bernyanyi dan kemudian melakukan senam ceria. Setelah senam anak diajak guru untuk berjalan mengelilingi sekitar daerah kompleks Beruntung Jaya, tempat RA Samudera Raya berlokasi. Setelah itu anak berbaris untuk bersalaman dengan guru dan memasuki kelas masing-masing secara perlahan.

Pukul 08.30 anak memasuki kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Anak bersiap untuk memulai kegiatan pembuka. Guru memberi salam dan menyapa serta menanyakan kabar masing masing anak. Kemudian melakukan tepuk absen sambil menyebut nama secara bergilir. Selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan beberapa gerakan pemanasan. Setelah itu guru mengajak anak berdiskusi tentang sub-sub tema yang sudah dikenalkan di hari sebelumnya, yaitu nama negara Indonesia, pulau yang ada di Indonesia, lambang negara Garuda Pancasila, dasar negara Pancasila dan bendera Indonesia yaitu bendera merah putih. Kemudian menyanyikan lagu Indonesia Raya.

Memasuki kegiatan inti pada pukul 08.45. Pada kegiatan inti hari ini guru membagi anak menjadi dua kelompok lagi. Guru menjelaskan

aturan kegiatan dan kemudian membagi anak menjadi dua buah kelompok. Kelompok pertama anak diberi mencari jejak gambar menuju warna bendera negara Indonesia. Kelompok kedua diberi kegiatan menggambar bebas. Sebelumnya guru sudah membimbing dan mengarahkan kepada anak seperti apa kegiatan yang akan dilakukan. Jika satu anak telah selesai melakukan kegiatan di satu kelompok, maka anak akan bertukar dan melakukan kegiatan di kelompok selanjutnya. Ketika anak sedang menggambar, guru menanyakan gambar apa yang sedang dibuat anak dan memberinya pujian. Setelah melakukan dua kegiatan tersebut, guru mengajak anak menghitung bersama penjumlahan gambar bendera di papan tulis.

Setelah selesai melakukan kegiatan inti, anak dipersilahkan makan bekal masing-masing pada pukul 09.30. Sebelum makan bekal anak dipersilahkan mengantri untuk cuci tangan, setelah itu membaca doa sebelum makan, lalu anak dipersilahkan makan.

Pukul 09.45 anak istirahat dan bermain di halaman sekolah. Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain di luar. Waktu anak untuk bermain adalah selama 15 menit.

Pukul 10.00 anak memasuki kelas kembali untuk melakukan kegiatan penutup. Guru mengajak anak membaca doa sesudah makan. Kemudian menanyakan perasaannya hari ini dan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan atau dimainkan. Lalu guru menunjukkan beberapa gambar yang dibuat sudah dibuat anak

sebelumnya sambil menanyakan warna apa saja yang ada pada gambar tersebut. Kemudian anak bernyanyi rangkaian lagu pulang, berdoa dan mengucapkan salam. Kegiatan penutup berakhir pada pukul 10.30.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pelaksanaan Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan di RA Samudera Raya Banjarmasin.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B3, peneliti dapat mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di kelompok B3. Faktor faktor ini meliputi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berikut ini faktor pendukung penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di kelompok B3 RA Samudera Raya, adalah sebagai berikut:

a. Guru

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti terhadap kegiatan pembelajaran di kelompok B3, guru telah merencanakan kegiatan yang akan dilakukan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tema kegiatan. Guru juga selalu mendampingi dan mengamati kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak.

b. Anak

Proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan ini dibuat dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan anak. Dengan demikian dapat memudahkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

c. Media

Ibu Ria Harianti menjelaskan bahwa sekolah sudah menyediakan alat peraga atau media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar guru (CWKS5). Dan jika media pembelajaran yang dibutuhkan tidak ada, maka guru kelompok akan membuatnya sendiri dengan mempertimbangkan bahan yang mudah didapatkan dan digunakan (CWGK7).

Adapun faktor penghambat penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di kelompok B3 RA Samudera Raya adalah sebagai berikut:

a. Guru

Menurut ibu Ria Harianti, latar pendidikan guru sangat memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Ibu Ria menyadari bahwa kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan masih perlu diasah dan dimantapkan lagi..

Guru kelompok B3, Ibu Hj. Nafisah sebelumnya telah mengenal pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan ketika sedang berkuliah di sebuah perguruan tinggi, kemudian beliau belajar secara otodidak dengan mencari pengetahuan dari bertanya kepada orang

yang lebih tahu atau ahli, melalui buku tentang pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan dari sumber internet.

b. Anak

Minat anak dalam proses pembelajaran cukup berpengaruh, karena jika anak sedang tidak ingin melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan, guru akan kesulitan dan mencari cara yang sesuai agar anak mau melakukan kegiatan pembelajaran tersebut (CWGK14).

c. Media

Ibu Hj. Nafisah selaku guru kelompok B3 menjelaskan bahwa jika media pembelajaran yang diperlukan tidak tersedia di sekolah maka beliau akan membuat media sendiri. Namun yang menjadi kendala adalah jika bahan atau barang yang diperlukan tidak ada atau tidak sempat dibuat terkait jadwal kegiatan guru lainnya. Hal tersebut menjadi faktor penghambat dalam proses penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan pada proses pembelajaran di sekolah (CWGK15).

3. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data yang telah peneliti peroleh di lapangan dan telah dipaparkan dalam penyajian data, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penganalisisan data ini dilakukan agar memperoleh hasil yang sesuai dari setiap data yang disajikan.

Agar proses analisis ini lebih terarah, peneliti melakukan analisis berdasarkan penyajian data sebelumnya secara sistematis dan berurutan

tentang penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di kelompok B3.

Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan keadaan data dalam bentuk uraian atau kalimat mengenai penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di kelompok B3 RA Samudera Raya.

Berikut peneliti kemukakan analisis data yang disajikan berdasarkan perumusan masalah yang ada, sebagai berikut:

1. Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan di RA Samudera Raya Banjarmasin.

Dari penelitian yang peneliti lakukan, dapat dikemukakan bahwa penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di kelompok B3 RA Samudera Raya sudah terlaksana dengan baik. Guru kelompok telah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sehingga kegiatan pembelajaran terarah. Guru juga telah menyediakan media pembelajaran yang sesuai sehingga mendukung proses pembelajaran dengan baik.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ketika anak sedang melakukan kegiatan pembelajaran, guru selalu mengamati dan membimbing anak dalam melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan penyajian data menunjukkan semua kegiatan yang dilakukan pada umumnya berlangsung dengan lancar. Dalam kegiatan

pembelajaran guru telah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan membuat media pembelajaran yang sesuai sesuai dengan teori di bawah ini:

Dilihat dari pengertian pembelajaran atau membelajarkan yaitu mengukur atau mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar anak, maka media merupakan bagian dari lingkungan itu sendiri.¹

Media mempunyai fungsi yang jelas untuk menghindari atau memperkecil gangguan komunikasi penyampaian pesan pembelajaran. Media tidak hanya memberikan pengalaman-pengalaman konkrit tetapi juga membantu anak mengintegrasikan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Di samping itu, media dapat menarik perhatian anak serta membangkitkan minat dan motivasi anak.

Model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan anak untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan anak belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif, selaras dengan teori berikut ini:

PAIKEM dilandasi oleh falsafah *konstruktivisme* yang menekankan agar peserta didik mampu mengintegrasikan gagasan baru dengan gagasan atau pengetahuan awal yang telah dimilikinya, sehingga mereka mampu membangun makna bagi fenomena yang berbeda. Falsafah *pragmatisme* yang berorientasi pada tercapainya tujuan secara mudah dan langsung juga menjadi landasan PAIKEM, sehingga pembelajaran

¹ Mohammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011) h. 97

peserta didik selalu menjadi subjek aktif sedangkan guru menjadi fasilitator dan pembimbing belajar mereka.²

Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, di dalam PAIKEM terkandung 5 pilar, yaitu pembelajaran aktif, pembelajaran inovatif, pembelajaran kreatif, pembelajaran efektif dan pembelajaran menyenangkan. Berikut analisis data terkait pelaksanaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di RA Samudera Raya Banjarmasin:

a) Pembelajaran Aktif

Penerapan pembelajaran aktif tercermin dari aktivitas guru dan aktivitas anak. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru aktif memantau kegiatan yang dilakukan anak, mengajukan pertanyaan dan menerima pertanyaan dari anak kemudian memberikan umpan balik yang sesuai. Selain itu guru menerapkan beberapa metode dan teknik pembelajaran untuk mengembangkan, memaksimalkan, dan mengaktifkan anak, baik aktif secara fisik maupun aktif secara mental. Guru menggunakan model pembelajaran klasikal dan kelompok di kelas. Melalui model pembelajaran kelompok tersebut, anak mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi aktif di setiap kegiatan yang diberikan guru, seperti membuat bendera dari media sederhana, melengkapi puzzle burung garuda dan lain sebagainya. Sebagian besar anak kelompok B3 terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan. Keaktifan anak tidak hanya terbatas pada keaktifan fisik seperti sibuk bekerja dan bergerak,

² Mohammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011) h. 152

melainkan juga keaktifan mental seperti sering bertanya, mengemukakan gagasan dan mempertanyakan gagasan anak lain. Disamping itu, anak juga terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan dengan belajar melalui tindakan dan perbuatan. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Muhammad Jauhar bahwa pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua anak dan guru secara fisik, mental dan emosi.

b) Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif dapat dilihat pada saat pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan alat bantu pembelajaran sederhana yang dikembangkan sendiri oleh guru kelompok B3 sebagaimana yang telah dipaparkan dalam penyajian data. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga tidak membosankan dan bervariasi. Seperti kegiatan yang berbeda-beda setiap harinya. Misalnya pada hari senin kegiatan anak adalah mewarna gambar pulau di Indonesia dan hari esoknya mencari jejak menuju warna bendera Indonesia, dan seterusnya. Agar anak termotivasi untuk melakukan kegiatan, guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita yang berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan, biasanya cerita yang diberikan mengangkat permasalahan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong anak untuk mengemukakan gagasannya. Hal ini sejalan dengan pengertian

pembelajaran kreatif yang dikemukakan oleh Muhammad Jauhar, bahwa pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menstimulus anak untuk mengembangkan gagasannya dengan memanfaatkan sumber yang ada.

c) Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif ditunjukkan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung efektif, guru menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu guru menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan memperhatikan waktu yang tersedia. Pemilihan metode pembelajaran perlu dipikirkan secara matang oleh guru. Jangan sampai diterapkan suatu metode pembelajaran, tetapi tujuan pembelajaran tidak tercapai. Penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat atau bahkan tidak tepat mengakibatkan pembelajaran berlangsung tidak efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Yusuf Hardi Miaso bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada anak melalui penggunaan prosedur yang tepat.

d) Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelompok B3 ditandai dengan pemilihan media yang

memungkinkan anak terlibat dalam penggunaannya, kegiatan pembelajaran yang menarik dan beragam serta sesekali melakukan *ice breaking* untuk mengembalikan konsentrasi anak. *Ice breaking* yang diberikan salah satunya adalah tepuk irama. Hal ini sejalan dengan pendapat Jamal Ma'mur Asmani yang mengatakan bahwa ada waktu bagi anak untuk jeda dari kepenatan berpikir, berekspresi secara bebas dan ada penyegaran. Namun, dalam melakukan *ice breaking* harus memperhatikan tujuannya dan waktu yang tepat.

Kedekatan dengan anak dalam arti terjalinnya komunikasi yang baik antara guru dan anak, guru tidak hanya sebatas menyampaikan kegiatan tanpa mengetahui kesulitan yang dihadapi anak merupakan ciri dari suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin pada saat anak melakukan kegiatan pembelajaran baik kegiatan sendiri maupun berkelompok, guru tetap fokus membimbing dan tidak meninggalkan anak.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pelaksanaan Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan di RA Samudera Raya Banjarmasin.

Penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di kelompok B3 RA Samudera Raya Banjarmasin ditemukan beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam proses pelaksanaan pembelajarannya. Berikut ini faktor pendukung dan

penghambat penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di kelompok B3 RA Samudera Raya.

a) Faktor pendukung penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, yaitu:

1) Guru

Guru kelompok B3 sudah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk merencanakan kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan anak dapat terarah dengan baik. Guru mampu menjalankan tugas dengan baik dengan selalu memerhatikan dan membimbing anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Untuk membuat pembelajaran yang aktif, guru sudah melakukan beberapa kegiatan yang membuat anak bergerak. Seperti bermain puzzle, mencari jejak dan lain sebagainya. Guru juga membuat kegiatan yang berkelompok sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Selain itu, guru sudah membuat kegiatan yang inovatif dan kreatif melalui beragam kegiatan yang telah dilakukan anak setiap hari.

2) Anak

Perencanaan kegiatan pembelajaran yang mempertimbangkan tahapan perkembangan anak dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Sehingga anak mampu melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai perkembangannya.

3) Media

Media pembelajaran yang dimiliki sekolah dan yang dibuat oleh guru cukup baik dan sesuai dengan tema kegiatan, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

b) Faktor penghambat penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah sebagai berikut:

1) Guru

Latar pendidikan guru dapat memengaruhi kompetensi guru dalam mengajar. Guru masih perlu untuk diberikan pelatihan dan bimbingan mengenai penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan agar tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat tercapai.

2) Anak

Ketika anak tidak berminat melakukan suatu kegiatan yang diberikan guru, maka hal tersebut memengaruhi proses pembelajaran, karena guru akan kesulitan untuk mencari cara agar anak mau melakukan kegiatan yang telah direncanakan.

3) Media

Media pembelajaran yang kurang untuk digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran menjadi penghambat dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang kurang dikarenakan belum disiapkan oleh guru terkait barang atau bahan yang diperlukan tidak didapatkan dan juga karena guru tidak sempat membuat media pembelajaran disebabkan kegiatan guru yang lain.