

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini di lakukan untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui media youtube dalam pembentukan karakter pada siswa kelompok B TK Sabiilus Salam Surabaya Tahun Ajaran 2014-2015, dengan jumlah siswa 15 (lima belas) siswa, terdiri dari 8 (delapan) anak laki-laki dan 7 (tujuh) anak perempuan, dengan Tema ; Kendaraan, Profesi dan Musim.

Tabel 4.1

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Uraian	Keterangan
1.	Siklus I	Jum'at, 27/4/2015	07,30- 10.30	Pembelajaran dengan metode demonstrasi "video youtube".	Tema : Profesi Sub Tema : Dokter
2.	Siklus II	Kamis, 7/5/2015	07,30- 10.30	Pembelajaran dengan metode demonstrasi "video youtube".	Tema : Musim Sub Tema : Musim di Jepang
3.	Siklus III	Rabu, 27/5/2015	07,30- 10.30	Pembelajaran dengan metode demonstrasi "video youtube".	Tema : Sub Tema : Musim di Indonesia

Penelitian dilaksanakan pada Bulan April sampai dengan Bulan Mei kurang lebih 2 (dua) bulan dan dilaksanakan dengan 3 (tiga) siklus, peneliti menganggap dengan 3 (tiga) siklus telah mampu mencapai peningkatan kemampuan Kecerdasan Interpersonal sebagaimana yang telah direncanakan, sehingga peneliti mampu mengatasi persoalan yang dihadapi.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah berdasarkan pada studi sebelumnya yang telah diuraikan bahwa sebagian besar guru dan orang tua dalam menyampaikan materi, pesan atau informasi masih sering menggunakan cara-cara lama, salah satunya “metode ceramah” yang membuat anak usia dini merasa jenuh dan bosan. Bagi guru hal tersebut terjadi kemungkinan kurangnya waktu untuk berpikir kreatif karena dikejar oleh target kurikulum atau tugas lainnya atau jika memerlukan teknologi kurang terdukung, karena biaya yang kurang dapat dikeluarkan oleh sekolah serta kemungkinan kurangnya kemampuan dalam menggunakan teknologi. Bagi orang tua kemungkinan dapat terjadi karena kesibukan orang tua yang keduanya bekerja, atau ketidak tahuan menggunakan berbagai ide/cara/metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan putra/i nya.

Dari permasalahan tersebut maka sebagai bahan perbaikan, peneliti menyusun kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dengan alur sebagai berikut :

4.1.1 Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini merupakan tahap pertama yang dilalui oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian, perencanaan yang dilakukan meliputi:

1. Menyusun jadwal penelitian

2. Menyusun RPP, Langkah - Langkah Pembelajaran dengan model pembelajaran sentra, di Sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal) dengan menggunakan metode demonstrasi.
3. Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran : RKM, RKH dan bahan pembelajaran.
4. Peneliti menyiapkan sumber belajar : alat peraga dan media.
5. Membuat lembar evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran, perangkat pembelajaran, sumber belajar dan lembar evaluasi yang telah dibuat dan disiapkan. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran. Adapun tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penyambutan (15 menit)

Ketika siswa datang, siswa memberi salam dan bersalaman kepada guru dan teman, melaksanakan 4S (senyum, salam, sapa, santun). Setelah bersalaman siswa mengumpulkan buku penghubung kemudian melakukan pilihan kegiatan transisi meliputi : membaca buku cerita, mengisi jurnal, membaca *flash card* atau bermain bebas di ruang permainan *out door*. Tepat pukul 07.30 guru mengajak siswa tadarus sambil duduk membuat lingkaran (*circle time*) yakni : membaca surat pendek, membaca asmaul husna dan membaca ayat tema.

2. Pembuka (30 menit)

Sebelum kegiatan apersepsi dimulai, guru mengkondisikan siswa siap belajar secara fisik dan mental dengan melakukan rangkaian kegiatan seperti : ikrar, sholat dan *brain gym*, barulah kegiatan apersepsi dimulai, berikut detail kegiatan pembuka:

➤ Berikrar

Ikrar dilakukan guru dan siswa setelah tadarus, guru meminta siswa untuk berbaris di halaman sekolah. Guru membariskan siswa sambil menyanyikan lagu “berbaris”, setiap hari lagu yang dinyanyikan bervariasi, agar anak tidak jenuh.

Contoh lagu mengajak berbaris :

Berbaris

Siapa dapat berbaris seperti aku ini

Coba angkat kakimu angkat berganti-ganti

Ayo,ayo,ayo 2x berbaris bersama

Ayo,ayo,ayo 2x seperti pramuka

➤ Sholat

Setelah ikrar seluruh siswa berwudhu lalu masuk kelas utama dan melakukan sholat dhuha dengan bimbingan guru. Kemudian guru membimbing siswa berdzikir (kalimat thoyyibah), berdo'a (siswa bergilir memimpin do'a) dan membaca hadist pendek. Kemandirian memakai alat sholat dan merapikan alat sholat dilakukan siswa, guru mengamati dan memberi bantuan sambil menyanyikan lagu sholawat.

➤ Brain Gym

Selesai melakukan kegiatan sholat guru memimpin gerakan *brain gym* di ikuti siswa, lalu melakukan kegiatan apersepsi untuk menuju kelas sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal).

➤ Apersepsi

Guru melakukan kegiatan apersepsi : menggali pengetahuan yang sudah diketahui siswa mengenai tema, siswa yang dapat menjawab diberi penghargaan mendapat bintang prestasi. Guru menyanyikan lagu tema sambil membaca teks lagu, kemudian bernyanyi dengan gerakan sesuai irama lagu, siswa mengikuti dengan riang.

Sesama Teman

Sesama teman saling menghormati

Sesama teman saling menyayangi

Cantik perilaku bagus budi pekerti

Itu perintah Illahi

3. Kegiatan Inti (60 Menit)

Guru mengajak siswa menuju kelas sentra *people smart* (Kecerdasan Interpersonal) sambil melakukan kegiatan motorik misalnya : merangkak/merayap/jinjit/lari berjingkat dan lainnya.

➤ Pijakan sebelum bermain

- 1) Sampai di kelas sentra *people smart* guru menanyakan kabar, mengabsen siswa, lalu membacakan buku pengetahuan (judul, pengarang, isi) dan mengajak siswa menonton video youtube yang terkait dengan tema, setelah selesai guru menanyakan

kembali isi cerita. Guru mengaitkan isi cerita dengan sifat-sifat terpuji yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dan mengaitkan isi cerita dengan kegiatan bermain yang akan dilakukan siswa.

2) Guru mengenalkan semua tempat, alat bermain dan aturan bermain (memilih, cara menggunakan, kapan memulai dan kapan mengakhiri permainan). Permainan yang dilakukan di sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal) adalah:

- Menonton video tentang mengucapkan kata “terimakasih dan berbagi”.
- Bermain profesi Dokter, mengucapkan kata “terimakasih” setelah diperiksa.
- Kegiatan proses memasak, mau “berbagi” adonan bahan kue donat.

Guru memberi kesempatan pada siswa untuk memilih teman mainnya, apabila ada siswa hanya memilih siswa tertentu sebagai teman mainnya maka guru menawarkan untuk menukar teman mainnya. Setelah anak siap bermain guru mempersilahkan siswa untuk mulai bermain.

➤ Pijakan selama bermain

- 1) Guru mengamati dan memastikan semua siswa mengikuti kegiatan bermain.
- 2) Guru memberi bantuan pada siswa yang membutuhkan dan memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang kegiatan yang dilakukan siswa.

- 3) Guru memancing siswa dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain siswa.
 - 4) Guru mendorong siswa mencoba dengan cara lain, sehingga siswa memiliki pengalaman bermain yang kaya.
 - 5) Guru mencatat yang dilakukan siswa (pilihan permainan, tahap perkembangan Kecerdasan Interpersonal)
 - 6) Guru mendokumentasikan hasil kerja siswa berupa foto.
 - 7) Guru memberitahukan kepada siswa untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan bermain ketika waktu tinggal 5 (lima) menit.
- Pijakan setelah bermain
- 1) Guru memberitahukan saatnya untuk merapikan alat dan bahan yang sudah di gunakan pada tempatnya dengan melibatkan siswa.
 - 2) Guru mengajak anak bernyanyi sambil merapikan alat dan bahan.
 - 3) Guru membantu siswa merapikan diri secara bergiliran, pakaian dan rambut siswa dicermin ketika salah satu siswa selesai merapikan alat dan bahan.
 - 4) Bila siswa telah merapikan diri dan alat permainannya, guru meminta siswa duduk melingkar (*circle time*), guru menanyakan kembali (*recalling*) kepada siswa kegiatan bermain yang telah dilakukannya pada hari itu untuk melatih

daya ingat siswa dan melatih siswa mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya.

4. Istirahat & Makan (15 menit)

- Setelah melakukan kegiatan inti guru mengajak siswa duduk berbaris, sesuai barisan laki-laki dan perempuan (melatih variasi berbaris) selanjutnya melakukan do'a sebelum makan dan bernyanyi :

Bila Mau Makan

Bila kau mau makan, gunakan tangan kanan

Bila mulai makan, Bismillah jangan lupakan

Makanan yang halal, bolehlah engkau makan

Tetapi yang haram, wajiblah engkau tinggalkan

- Guru mengecek apakah ada siswa yang tidak membawa bekal dan mengecek jenis makanan yang siswa bawa apakah sehat atau tidak sehat.
- Guru mengajak siswa melakukan pembiasaan adab makan yang baik dan benar dengan bernyanyi.
- Siswa merapikan kembali tempat makan, tas dan alas makan setelah makan, menyapu kotoran makanan dan membuang sampah pada tempatnya bila ada makanan yang tercecer.
- Setelah siswa makan bersama-sama kemudian siswa berdoa setelah makan.
- Kemudian siswa sikat gigi setelah makan.
- Lalu bermain bebas di ruang *in door&out door*.

5. Kegiatan Penutup (30 menit)

Guru mengajak siswa berkumpul membuat barisan saf sholat (melatih variasi bentuk barisan) untuk melakukan kegiatan penutup, yakni :

➤ Berdiskusi

Guru mengajak siswa berkumpul sambil menyanyikan kembali lagu tema, setelah semua siswa berkumpul guru bertanya tentang pengalaman bermain siswa, mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari itu.

➤ Guru menyampaikan kegiatan berikutnya dan menyampaikan calon pemimpin hari berikutnya serta menganjurkan siswa bermain yang sama pada hari itudirumah.

➤ Do'a Pulang

Selesai kegiatan penutup guru mengkondisikan siswa duduk rapi kembali sambil bernyanyi dan berdo'a pulang bersama, guru memberi kesempatan kepada anak secara bergiliran untuk memimpin do'a penutup.

Allah Dekat

Bila aku bertanya Allah ada dimana.

Dia pun berkata aku dekat saja.

Allah senantiasa dekat pada hambanya.

Mengabulkan do'a siapa yang meminta.

Guru memberi salam dan membagikan buku penghubung, siswa menjawab salam dan bersalaman berbaris antri untuk mengambil

buku penghubung. Bila siswa belum dijemput siswa diminta untuk membaca buku di perpustakaan.

3. Observasi

Selama proses pembelajaran dilaksanakan, guru mengobservasi dan mencatat kegiatan atau tindakan yang dilakukan tanpa sepengetahuan siswa, guna mengevaluasi kegiatan sebagai bahan refleksi guru. Pengamatan meliputi situasi KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), aktivitas siswa, aktivitas guru dan aktivitas karakter siswa yang tampak pada perubahan sikap prilakunya. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan siswa dan guru dituangkan ke dalam instrument yang ada.

1. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I

Tabel 4.2

Data Hasil Pengamatan Aktifitas Guru untuk Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.

No	Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Memberikan Apersepsi sehubungan dengan tema yang sedang di bahas.			✓	
2	Memilih dan mempersiapkan tempat/kelas dan alat peraga sehari sebelum pembelajaran.		✓		
3	Menyampaikan tujuan materi pembelajaran dengan jelas.		✓		
4	Mengenalkan semua tempat, alat bermain dan aturan bermain kepada siswa dengan jelas.			✓	
5	Mengamati dan memastikan semua siswa mengikuti kegiatan bermain.		✓		
6	Memberi bantuan pada siswa yang membutuhkan dan memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang kegiatan yang dilakukan siswa.		✓		
7	Memancing siswa dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain siswa.			✓	
8	Mendorong siswa mencoba dengan cara lain, sehingga siswa memiliki pengalaman bermain yang kaya.	✓			
9	Mencatat yang di lakukan siswa (pilihan		✓		

No	Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
	permainan, tahap perkembangan Kecerdasan Interpersonal)				
10	Mendokumentasikan hasil kerja siswa.				✓
11	Membimbing siswa merapikan alat dan bahan yang sudah di gunakan pada tempatnya dengan melibatkan siswa.			✓	
Jumlah		1	5	4	1

Keterangan :

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada kategori baik dan sangat baik maka dapat di gabungkan tingkat keberhasilannya yaitu :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{27}{44} \times 100\% \\
 &= 61.36 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisa dan perhitungan prosentase tindakan guru pada Siklus I, dapat di ungkapkan beberapa indikator tindakan guru yang di capai yaitu penguasaan atau kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini memerlukan pengulangan, belum dapat memenuhi kriteria keberhasilan, tingkat keberhasilan guru baru mencapai prosentase 61.36%. Hal tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan karena sebagian besar aktifitas tersebut merupakan proses pengalaman baru yang dilakukan guru.

2. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I

Tabel 4.3

Data Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Menonton Video dari Media Youtube

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat mengikuti kegiatan menonton dengan fokus dari awal hingga akhir	2	2	4	7	Durasi video 5 (lima) menit.
2	Memiliki rasa ingin tahu yang besar.			7	8	Seluruh siswa antusias, dan memiliki rasa ingin tahu.
3	Memberi respon pada kegiatan yang ditonton.	1	1	12	3	Siswa memberi komentar-komentar dan respon saat menonton
4	Memiliki ketertarikan untuk menonton kembali.	-	1	10	4	Siswa merasa sedih ketika video selesai ditayangkan
5	Menceritakan dan mengaitkan pengalaman pribadi dengan kegiatan yang ditonton.		2	9	4	Siswa saling bercerita dengan teman mengenai kejadian pribadi yang dialami siswa setelah menonton
	Jumlah Siswa	3	6	42	26	
	Skor	3	12	126	104	
	Jumlah Total	245				

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{245}{300} \times 100\% \\
 &= 81.7\%
 \end{aligned}$$

Dari data siswa di atas dalam mengikuti kegiatan menonton video melalui media youtube sebesar 81,7%, siswa tertarik ketika ditayangkan video tentang mengucapkan kata “terimakasih dan berbagi”, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memberi respon pada kegiatan yang ditonton dan memiliki ketertarikan untuk menonton kembali.

Hasil Pengamatan Penerapan Kecerdasan Interpersonal Siklus I

Tabel 4.4

Data Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan Penerapan Kecerdasan Interpersonal melalui Media Youtube
Terhadap Karakter Siswa

No	Nama Siswa	Kegiatan							
		Bermain profesi Dokter, mengucapkan kata “terimakasih” setelah diperiksa.				Kegiatan proses memasak, mau “berbagi” adonan bahan kue donat.			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Haikal			✓			✓		
2	Ezzar			✓			✓		
3	Aurel				✓			✓	
4	Fano			✓		✓			
5	Kine			✓					✓
6	Fakhri			✓				✓	
7	Hafizh		✓				✓		
8	Michealle		✓				✓		
9	Dina			✓				✓	
10	Abe		✓						✓
11	Prima				✓			✓	
12	Rafif			✓			✓		
13	Zafir				✓			✓	
14	Zetira		✓				✓		
15	Cici		✓			✓			
Jumlah		-	5	7	3	2	6	5	2
Nilai Rata-Rata				10				7	

Keberhasilan setiap siswa dapat dilihat dari prosentase ☆ (bintang),

Assessment Key :

- ☆ BM : Tidak dapat/tidak mau melakukan.
- ☆☆ MM : Dilakukan dengan bimbingan.
- ☆☆☆ BSH : Dilakukan sangat baik dengan sedikit bimbingan.
- ☆☆☆☆ BSB : Dilakukan mandiri dengan sangat baik.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P.\text{Terimakasih} = \frac{10}{15} \times 100\% = 66.6\%$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P.\text{Berbagi} = \frac{7}{15} \times 100\% = 46.6\%$$

Rumus nilairata-rata:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{66.6\% + 46.6\%}{3} = 56.6\%$$

Hasil pengamatan pada Siklus I, siswa yang mencapai keberhasilan tertarik dalam mengucapkan kata “terimakasih” sebesar 66.6% siswa. Pada kegiatan proses memasak, siswa yang mau “berbagi” adonan bahan kue donat sebesar 46.6%, Kecerdasan Interpersonal dalam pembentukan Karakter Anak Usia Dini memerlukan proses waktu untuk menjadi sikap yang biasa dilakukan siswa dalam kegiatan sehari-hari, penerapan Kecerdasan Interpersonal pada Siklus I nilai rata-rata sebesar 56,6%, hal ini masih belum mencapai tujuan yang diharapkan dan memerlukan proses waktu untuk penerapan.

Tabel 4.5

Rekapitulasi Prosentase Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada Siklus I

No	Uraian	Hasil
1	Aktifitas Guru untuk Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.	61.36%
2	Aktivitas kegiatan siswa menonton Video dari media Youtube.	81.7%
3	Bermain profesi Dokter, mengucapkan kata“terimakasih” setelah diperiksa.	66.6%
4	Kegiatan proses memasak, mau “berbagi” adonan bahan kue donat.	46.6 %

4. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui video dari media youtube dalam pembentukan Karakter siswa kelompok B TK Sabiilus Salam pada Siklus I merefleksikannya sebagai berikut :

1. Pada awal ditayangkan siswa langsung tertarik mengikuti kegiatan menonton video dari media youtube, namun ada 3 (tiga) siswa memerlukan motivasi untuk fokus menonton, 6 (enam) siswa kurang minat menonton video.
2. Siswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran melalui media youtube, namun ketika yang ditonton diterapkan untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dalam pembentukan karakter siswa, siswa memerlukan proses waktu untuk dapat melakukan dalam kegiaian sehari-hari, spontan mengucapkan kata terimakasih dan berbagi dengan orang lain.
3. Guru dalam mengoperasikan materi video dengan komputer cukup baik dilakukan, namun dalam mendokumentasikan proses belajar dan

4. menjelaskan materi serta mengaitkan materi dengan contoh figur masih belum maksimal dilakukan. Sehingga ketertarikan siswa untuk melakukan perilaku karakter dengan spontan belum maksimal. Selanjutnya guna menghasilkan dan memperbaiki kegiatan untuk menghasilkan *output* yang lebih baik maka diperlukan pengulangan kegiatan pada siklus berikutnya.

5. Hasil Penelitian

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Pra Siklus, dapat di peroleh beberapa temuan penelitian di antaranya :

1. Selama proses belajar siswa sangat antusias dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media video.
2. Media video dapat menjadi sarana yang mampu dengan cepat sebagai contoh siswa dalam meniru sikap perilaku yang meningkatkan Kecerdasan Interpersonal siswa dalam pembentukan Karakternya.

4.1.2 SIKLUS II

1. Perencanaan

Pada tahap ini merupakan tahap kedua yang dilalui oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian, perencanaan yang dilakukan meliputi:

1. Menyusun jadwal penelitian
2. Menyusun RPP, Langkah-Langkah Pembelajaran dengan model pembelajaran sentra, di Sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal) dengan menggunakan metode demonstrasi.
3. Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran : RKM, RKH, bahan pembelajaran.
4. Peneliti menyiapkan sumber belajar : alat peraga dan media.

5. Membuat lembar evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran, perangkat pembelajaran, sumber belajar dan lembar evaluasi yang telah dibuat dan disiapkan. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran. Adapun tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penyambutan (15 menit)

Ketika siswa datang, siswa memberi salam dan bersalaman kepada guru dan teman, melaksanakan 4S (senyum, salam, sapa, santun). Setelah bersalaman siswa mengumpulkan buku penghubung kemudian melakukan pilihan kegiatan transisi meliputi : membaca buku cerita, mengisi jurnal, membaca *flash card* atau bermain bebas di ruang permainan *out door*. Tepat pukul 07.30 guru mengajak siswa tadarus sambil duduk membuat lingkaran (*circle time*) yakni : membaca surat pendek, membaca asmaul husna dan membaca ayat tema.

2. Pembuka (30 menit)

Sebelum kegiatan apersepsi dimulai, guru mengkondisikan siswa siap belajar secara fisik dan mental dengan melakukan rangkaian kegiatan seperti : ikrar, sholat dan *brain gym*, barulah kegiatan apersepsi dimulai, berikut detail kegiatan pembuka:

- Berikrar

Ikrar dilakukan guru dan siswa setelah tadarus, guru meminta siswa untuk berbaris di halaman sekolah. Guru membariskan siswa sambil

menyanyikan lagu “mandiri”, setiap hari lagu yang dinyanyikan bervariasi, agar anak tidak jenuh.

Contoh lagu mengajak berbaris :

Mandiri

Aku punya tangan dan kaki dari Allah sudah pasti

Apa guna semua ini agar dapat berdiri sendiri

Bangun tidur mandi sendiri, pakai baju pakai sendiri

Makan pagi makan sendiri, ke sekolah berani sendiri

➤ Sholat

Setelah ikrar seluruh siswa berwudhu lalu masuk kelas utama dan melakukan sholat dhuha dengan bimbingan guru. Kemudian guru membimbing siswa berdzikir (kalimat thoyyibah), berdo'a (siswa bergilir memimpin do'a) dan membaca hadist pendek. Kemandirian memakai alat sholat dan merapikan alat sholat dilakukan siswa, guru mengamati dan memberi bantuan sambil menyanyikan lagu sholawat.

➤ Brain Gym

Selesai melakukan kegiatan sholat guru memimpin gerakan *brain gym* di ikuti siswa, lalu melakukan kegiatan apersepsi untuk menuju kelas sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal).

➤ Apersepsi

Guru melakukan kegiatan apersepsi : menggali pengetahuan yang sudah diketahui siswa mengenai tema, siswa yang dapat menjawab diberi penghargaan mendapat bintang prestasi. Guru menyanyikan

lagu tema sambil membaca teks lagu, kemudian bernyanyi dengan gerakan sesuai irama lagu, siswa mengikuti dengan riang.

Sesama Teman

Sesama teman saling menghormati

Sesama teman saling menyayangi

Cantik perilaku bagus budi pekerti

Itu perintah Illahi

3. Kegiatan Inti (60 Menit)

Guru mengajak siswa menuju kelas sentra *people smart* (Kecerdasan Interpersonal) sambil melakukan kegiatan motorik misalnya : merangkak/merayap/jinjit/lari berjingkat dan lainnya.

➤ Pijakan sebelum bermain

- 1) Sampai di kelas sentra *people smart* guru menanyakan kabar, mengabsen siswa, lalu membacakan buku pengetahuan (judul, pengarang, isi) dan mengajak siswa menonton video youtube yang terkait dengan tema, setelah selesai guru menanyakan kembali isi cerita. Guru mengaitkan isi cerita dengan sifat-sifat terpuji yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dan mengaitkan isi cerita dengan kegiatan bermain yang akan dilakukan siswa.
- 2) Guru mengenalkan semua tempat, alat bermain dan aturan bermain (memilih, cara menggunakan, kapan memulai dan kapan mengakhiri permainan). Permainan yang dilakukan di sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal) adalah:

- Menonton video tentang “budaya santun berucap terimakasih” di Jepang.
- Mengucapkan “terimakasih” kepada konsulat Jepang dengan bahasa Jepang.
- “Berbagi” membaca buku, tentang musim di Jepang.

Guru memberi kesempatan pada siswa untuk memilih teman mainnya, apabila ada siswa hanya memilih siswa tertentu sebagai teman mainnya maka guru menawarkan untuk menukar teman mainnya. Setelah anak siap bermain guru mempersilahkan siswa untuk mulai bermain.

➤ Pijakan selama bermain

- 1) Guru mengamati dan memastikan semua siswa mengikuti kegiatan bermain.
- 2) Guru memberi bantuan pada siswa yang membutuhkan dan memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang kegiatan yang dilakukan siswa.
- 3) Guru memancing siswa dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain siswa.
- 4) Guru mendorong siswa mencoba dengan cara lain, sehingga siswa memiliki pengalaman bermain yang kaya.
- 5) Guru mencatat yang di lakukan siswa (pilihan permainan, tahap perkembangan Kecerdasan Interpersonal)
- 6) Guru mendokumentasikan hasil kerja siswa berupa foto.

7) Guru memberitahukan kepada siswa untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan bermain ketika waktu tinggal 5 (lima) menit.

➤ Pijakan setelah bermain

1) Guru memberitahukan saatnya untuk merapikan alat dan bahan yang sudah di gunakan pada tempatnya dengan melibatkan siswa.

2) Guru mengajak anak bernyanyi sambil merapikan alat dan bahan.

3) Guru membantu siswa merapikan diri secara bergiliran, pakaian dan rambut siswa dicermin ketika salah satu siswa selesai merapikan alat dan bahan.

4) Bila siswa telah merapikan diri dan alat permainannya, guru meminta siswa duduk melingkar (*circle time*), guru menanyakan kembali (*recalling*) kepada siswa kegiatan bermain yang telah dilakukannya pada hari itu untuk melatih daya ingat siswa dan melatih siswa mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya.

1. Istirahat & Makan (15 menit)

➤ Setelah melakukan kegiatan inti guru mengajak siswa duduk berbaris, sesuai barisan laki-laki dan perempuan (melatih variasi berbaris) selanjutnya melakukan do'a sebelum makan dan bernyanyi :

Bila Mau Makan

Bila kau mau makan, gunakan tangan kanan

Bila mulai makan, Bismillah jangan lupakan

Makanan yang halal, bolehlah engkau makan

Tetapi yang haram, wajiblah engkau tinggalkan

- Guru mengecek apakah ada siswa yang tidak membawa bekal dan mengecek jenis makanan yang siswa bawa apakah sehat atau tidak sehat.
- Guru mengajak siswa melakukan pembiasaan adab makan yang baik dan benar dengan bernyanyi.
- Siswa merapikan kembali tempat makan, tas dan alas makan setelah makan, menyapu kotoran makanan dan membuang sampah pada tempatnya bila ada makanan yang tercecer.
- Setelah siswa makan bersama-sama kemudian siswa berdoa setelah makan.
- Kemudian siswa sikat gigi setelah makan.
- Lalu bermain bebas di ruang *in door&out door*.

2. Kegiatan Penutup (30 menit)

Guru mengajak siswa berkumpul membuat barisan saf sholat (melatih variasi bentuk barisan) untuk melakukan kegiatan penutup, yakni :

- Berdiskusi

Guru mengajak siswa berkumpul sambil menyanyikan kembali lagu tema, setelah semua siswa berkumpul guru bertanya tentang

pengalaman bermain siswa, mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari itu.

- Guru menyampaikan kegiatan berikutnya dan menyampaikan calon pemimpin hari berikutnya serta menganjurkan siswa bermain yang sama pada hari itu dirumah.
- Do'a Pulang

Selesai kegiatan penutup guru mengkondisikan siswa duduk rapi kembali sambil bernyanyi dan berdo'a pulang bersama, guru memberi kesempatan kepada anak secara bergiliran untuk memimpin do'a penutup.

Berdzikir

Biarkan bibir ini berdzikir tiada henti 2x.

Bila Dia kuingat Dia ingat padaku

Penuntunku ketaman syurga.

Dekatkan hati ini kepada Allahu Robbi.

Guru memberi salam dan membagikan buku penghubung, siswa menjawab salam dan bersalaman berbaris antri untuk mengambil buku penghubung. Bila siswa belum dijemput siswa diminta untuk membaca buku di perpustakaan.

3. Observasi

Selama proses pembelajaran dilaksanakan, guru mengobservasi dan mencatat kegiatan atau tindakan yang dilakukan tanpa sepengetahuan siswa, guna mengevaluasi kegiatan sebagai bahan refleksi guru. Pengamatan meliputi situasi KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), aktivitas siswa, aktivitas guru dan aktivitas

karakter siswa yang tampak pada perubahan sikap prilakunya. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan siswa dan guru dituangkan ke dalam instrument yang ada.

1. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus II

Tabel 4.6

Data Hasil Pengamatan Aktifitas Guru untuk Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.

No	Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Memberikan Apersepsi sehubungan dengan tema yang sedang di bahas.			✓	
2	Memilih dan mempersiapkan tempat/kelas dan alat peraga sehari sebelum pembelajaran.		✓		
3	Menyampaikan tujuan materi pembelajaran dengan jelas.			✓	
4	Mengenalkan semua tempat, alat bermain dan aturan bermain kepada siswa dengan jelas.			✓	
5	Mengamati dan memastikan semua siswa mengikuti kegiatan bermain.				✓
6	Memberi bantuan pada siswa yang membutuhkan dan memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang kegiatan yang dilakukan siswa.				✓
7	Memancing siswa dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain siswa.			✓	
8	Mendorong siswa mencoba dengan cara lain, sehingga siswa memiliki pengalaman bermain yang kaya.		✓		
9	Mencatat yang di lakukan siswa (pilihan permainan, tahap perkembangan Kecerdasan Interpersonal)		✓		
10	Mendokumentasikan hasil kerja siswa.				✓
11	Membimbing siswa merapikan alat dan bahan yang sudah di gunakan pada tempatnya dengan melibatkan siswa.			✓	
Jumlah		0	3	5	3

Keterangan :

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada kategori baik dan sangat baik maka dapat di gabungkan tingkat keberhasilannya yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{33}{44} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Berdasarkan analisa tabulasi dan perhitungan prosentase tindakan guru pada siklus II, dapat di ungkapkan beberapa indikator tindakan guru yang di capai yaitu penguasaan atau kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini semakin meningkat, tingkat keberhasilan guru pada siklus II ini mencapai 75%. Hal tersebut dapat meningkat karena guru mendapatkan bimbingan dan contoh yang di aplikasikan secara langsung mengenai penggunaan media youtube dan pentingnya mengaplikasikan pilihan kegiatan Kecerdasan Interpersonal tersebut di atas.

2. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus II

Tabel 4.7

Data Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Menonton Video dari Media Youtube

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat mengikuti kegiatan menonton dengan fokus dari awal hingga akhir	1	3	4	7	Durasi video 5 (lima) menit.
2	Memiliki rasa ingin tahu yang besar.			7	8	Seluruh siswa antusias, dan memiliki rasa ingin tahu.

3	Memberi respon pada kegiatan yang ditonton.	1	1	12	1	Siswa memberi komentar-komentar dan respon saat menonton
4	Memiliki ketertarikan untuk menonton kembali	-	1	7	7	Siswa merasa sedih ketika video selesai ditayangkan
5	Menceritakan dan mengaitkan pengalaman pribadi dengan kegiatan yang ditonton.			8	7	Siswa saling bercerita dengan teman mengenai kejadian pribadi yang dialami siswa setelah menonton
	Jumlah Siswa	2	5	38	30	
	Skor	2	10	114	120	
	Jumlah Total	246				

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{246}{300} \times 100\% \\
 &= 82\%
 \end{aligned}$$

Dari data siswa di atas dalam mengikuti kegiatan menonton video melalui media youtube sebesar 82%, siswa tertarik ketika ditayangkan video tentang mengucapkan kata “terimakasih dan berbagi”. memiliki rasa ingin tahu yang besar, memberi respon pada kegiatan yang ditonton, memiliki ketertarikan untuk menonton kembali serta dapat menceritakan dan mengaitkan pengalaman pribadi dengan kegiatan yang ditonton.

3. Hasil Pengamatan Penerapan Kecerdasan Interpersonal Siklus II

Tabel 4.8

Data Hasil Penelitian Siklus II
Kegiatan Penerapan Kecerdasan Interpersonal melalui Media Youtube
Terhadap Aktivitas Karakter Siswa

No	Nama Siswa	Kegiatan							
		Mengucapkan "terimakasih" kepada konsulat Jepang dengan bahasa Jepang.				"berbagi" membaca buku, tentang musim di Jepang.			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Haikal			✓				✓	
2	Ezzar			✓				✓	
3	Aurel				✓				✓
4	Fano			✓		✓			
5	Kine			✓					✓
6	Fakhri			✓				✓	
7	Hafizh		✓				✓		
8	Michealle		✓				✓		
9	Dina			✓				✓	
10	Abe			✓				✓	
11	Prima				✓			✓	
12	Rafif			✓				✓	
13	Zafir				✓			✓	
14	Zetira	✓						✓	
15	Cici		✓			✓			
Jumlah		1	3	8	3	2	2	9	2
Nilai Rata-Rata				11				11	

Keberhasilan setiap siswa dapat dilihat dari prosentase ☆ (bintang),

Assessment Key :

☆ BM : Tidak dapat/tidak mau melakukan.

☆☆ MM : Dilakukan dengan bimbingan.

☆☆☆ BSH : Dilakukan sangat baik dengan sedikit bimbingan.

☆☆☆☆ BSB : Dilakukan mandiri dengan sangat baik.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P. \text{Terimakasih} = \frac{12}{15} \times 100\% = 80\%$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P. \text{Berbagi} = \frac{12}{15} \times 100\% = 80\%$$

Rumus nilairata-rata:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{80\% + 80\%}{2} = 80\%$$

Hasil pengamatan pada Siklus II, siswa yang mencapai keberhasilan dalam mengucap kata “terimakasih” kepada konsulat Jepang mencapai 80%. Dan siswa mau “berbagi” dalam kegiatan membaca buku musim di Jepang sebesar 80%. Penerapan Kecerdasan Interpersonal pada Siklus II mulai tampak berhasil, nilai rata-rata 80%, agar stimulasi Kecerdasan Interpersonal dapat membentuk karakter siswa perlu pengulangan kembali.

Tabel 4.5

Rekapitulasi Prosentase Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada Siklus II

No	Uraian	Hasil
1	Aktifitas Guru untuk Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.	75%
2	Aktivitas kegiatan siswa menonton Video dari media Youtube.	82%
3	Memberi “salam dan membalas salam” kepada konsulat Jepang dengan bahasa Jepang.	80%
4	Membaca buku, “menghargai” kebudayaan Jepang.	80%

4. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui video dari media youtube dalam pembentukan Karakter siswa kelompok B TK Sabiilus Salam pada Siklus II merefleksikannya sebagai berikut :

1. Siswa sangat antusias ketika ditayangkan video dari media youtube oleh perwakilan konsulat Jepang, siswa memberikan komentar dan mengaitkan tayangan dengan pengalaman pribadi.
2. Siswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran melalui media youtube, namun siswa memerlukan proses waktu untuk menerapkan Kecerdasan Interpersonal dalam kegiatan sehari-hari, spontan mengucap terimakasih dan dapat berbagi dengan orang lain.
3. Guru dalam mengoperasikan materi video dengan komputer semakin baik dilakukan, guru semakin memahami pentingnya meningkatkan Kecerdasan Interpersonal yang dapat disampaikan melalui video agar memperoleh hasil yang memuaskan, namun dalam memilih dan mempersiapkan tempat/kelas dan alat peraga sehari-hari sebelum pembelajaran dan mencatat yang di lakukan siswa (pilihan permainan, tahap perkembangan Kecerdasan Interpersonal) masih memerlukan bimbingan.

selanjutnya guna menghasilkan *output* yang sesuai dengan tujuan dan harapan peneliti, maka diperlukan pengulangan stimulasi pembelajaran Kecerdasan Interpersonal pada siklus ketiga.

5. Hasil Penelitian

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus II dapat di peroleh beberapa temuan penelitian di antaranya:

1. Setelah menonton video dari media youtube kegiatan pembelajaran pada Siklus 2, siswa lebih sering mengucapkan terimakasih di saat yang tepat dengan bahasa Arab, Indonesia maupun Jepang.
2. Siswa mulai mengerti arti berbagi dan mau berbagi dengan orang lain.
3. Media video dapat menjadi sarana yang mampu dengan cepat sebagai contoh siswa dalam meniru sikap prilaku yang meningkatkan Kecerdasan Interpersonal siswa dalam pembentukan Karakternya. Hal ini disetujui oleh perwakilan dari konsulat Jepang, sekolah-sekolah di Jepang telah banyak menggunakan fasilitas multimedia. Dan Ibu Kaori sebagai wakil dari Konsulat menyampaikan bahwa ini pertama kali mereka mengunjungi sekolah Taman Kanak-Kanak namun mereka dikejutkan dengan sambutan yang ramah, artinya pendidikan Kecerdasan Interpersonal di TK Sabiilus Salam telah diterapkan dengan baik.

4.1.4 SIKLUS III

1. Perencanaan

Pada tahap ini merupakan tahap siklus terakhir yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian, perencanaan yang dilakukan meliputi:

1. Menyusun jadwal penelitian
2. Menyusun RPP, Langkah-Langkah Pembelajaran dengan model pembelajaran sentra, di Sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal) dengan menggunakan metode demonstrasi.
3. Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran : RKM, RKH, bahan pembelajaran.
4. Peneliti menyiapkan sumber belajar : alat peraga dan media.
5. Membuat lembar evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran, perangkat pembelajaran, sumber belajar dan lembar evaluasi yang telah dibuat dan disiapkan. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran. Adapun tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penyambutan (15 menit)

Ketika siswa datang, siswa memberi salam dan bersalaman kepada guru dan teman, melaksanakan 4S (senyum, salam, sapa, santun). Setelah bersalaman siswa mengumpulkan buku penghubung kemudian melakukan pilihan kegiatan transisi meliputi : membaca buku cerita, mengisi jurnal, membaca *flash card* atau bermain bebas di ruang permainan *out door*.

Tepat pukul 07.30 guru mengajak siswa tadarus sambil duduk membuat lingkaran (*circle time*) yakni : membaca surat pendek, membaca asmaul husna dan membaca ayat tema.

2. Pembuka (30 menit)

Sebelum kegiatan apersepsi dimulai, guru mengkondisikan siswa siap belajar secara fisik dan mental dengan melakukan rangkaian kegiatan seperti : ikrar, sholat dan *brain gym*, barulah kegiatan apersepsi dimulai, berikut detail kegiatan pembuka:

➤ Berikrar

Ikrar dilakukan guru dan siswa setelah tadarus, guru meminta siswa untuk berbaris di halaman sekolah. Guru membariskan siswa sambil menyanyikan lagu “bersinar matahari”, setiap hari lagu yang dinyanyikan bervariasi, agar anak tidak jenuh.

Contoh lagu mengajak berbaris :

Bersinar Matahari

Bersinar Matahari hohoho.. hohoho...

Memberi terang di hati hohoho.. hohoho...

Bunga berkembang.....cantik jelita.....

Hewan Bersorak hore...hore...hore....hore...hore...

➤ Sholat

Setelah ikrar seluruh siswa berwudhu lalu masuk kelas utama dan melakukan sholat dhuha dengan bimbingan guru. Kemudian guru membimbing siswa berdzikir (kalimat thoyyibah), berdo'a (siswa bergilir memimpin do'a) dan membaca hadist pendek.

Kemandirian memakai alat sholat dan merapikan alat sholat dilakukan siswa, guru mengamati dan memberi bantuan sambil menyanyikan lagu sholawat.

➤ Brain Gym

Selesai melakukan kegiatan sholat guru memimpin gerakan *brain gym* di ikuti siswa, lalu melakukan kegiatan apersepsi untuk menuju kelas sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal).

➤ Apersepsi

Guru melakukan kegiatan apersepsi : menggali pengetahuan yang sudah diketahui siswa mengenai tema, siswa yang dapat menjawab diberi penghargaan mendapat bintang prestasi. Guru menyanyikan lagu tema sambil membaca teks lagu, kemudian bernyanyi dengan gerakan sesuai irama lagu, siswa mengikuti dengan riang.

Sesama Teman

Sesama teman saling menghormati

Sesama teman saling menyayangi

Cantik perilaku bagus budi pekerti

Itu perintah Illahi

3. Kegiatan Inti (60 Menit)

Guru mengajak siswa menuju kelas sentra *people smart* (Kecerdasan Interpersonal) sambil melakukan kegiatan motorik misalnya : merangkak/merayap/jinjit/lari berjingkat dan lainnya.

➤ Pijakan sebelum bermain

1) Sampai di kelas sentra *people smart* guru menanyakan kabar, mengabsen siswa, lalu membacakan buku pengetahuan (judul, pengarang, isi) dan mengajak siswa menonton video youtube yang terkait dengan tema, setelah selesai guru menanyakan kembali isi cerita. Guru mengaitkan isi cerita dengan sifat-sifat terpuji yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dan mengaitkan isi cerita dengan kegiatan bermain yang akan dilakukan siswa.

2) Guru mengenalkan semua tempat, alat bermain dan aturan bermain (memilih, cara menggunakan, kapan memulai dan kapan mengakhiri permainan). Permainan yang dilakukan di sentra *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal) adalah:

- Menonton video tentang mengucapkan kata “terimakasih dan berbagi”.
- Mengucapkan kata “terimakasih” setelah diberi stempel prestasi.
- Bermain sandiwara boneka tema “berbagi mainan”.

Guru memberi kesempatan pada siswa untuk memilih teman mainnya, apabila ada siswa hanya memilih siswa tertentu sebagai teman mainnya maka guru menawarkan untuk menukar teman mainnya. Setelah anak siap bermain guru mempersilahkan siswa untuk mulai bermain.

➤ Pijakan selama bermain

- 1) Guru mengamati dan memastikan semua siswa mengikuti kegiatan bermain.
- 2) Guru memberi bantuan pada siswa yang membutuhkan dan memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang kegiatan yang dilakukan siswa.
- 3) Guru memancing siswa dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain siswa.
- 4) Guru mendorong siswa mencoba dengan cara lain, sehingga siswa memiliki pengalaman bermain yang kaya.
- 5) Guru mencatat yang di lakukan siswa (pilihan permainan, tahap perkembangan Kecerdasan Interpersonal)
- 6) Guru mendokumentasikan hasil kerja siswa berupa foto.
- 7) Guru memberitahukan kepada siswa untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan bermain ketika waktu tinggal 5 (lima) menit.

➤ Pijakan setelah bermain

- 1) Guru memberitahukan saatnya untuk merapikan alat dan bahan yang sudah di gunakan pada tempatnya dengan melibatkan siswa.
- 2) Guru mengajak anak bernyanyi sambil merapikan alat dan bahan.

- 3) Guru membantu siswa merapikan diri secara bergiliran, pakaian dan rambut siswa dicermin ketika salah satu siswa selesai merapikan alat dan bahan.
- 4) Bila siswa telah merapikan diri dan alat permainannya, guru meminta siswa duduk melingkar (*circle time*), guru menanyakan kembali (*recalling*) kepada siswa kegiatan bermain yang telah dilakukannya pada hari itu untuk melatih daya ingat siswa dan melatih siswa mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya.

3. Istirahat & Makan (15 menit)

- Setelah melakukan kegiatan inti guru mengajak siswa duduk berbaris, sesuai barisan laki-laki dan perempuan (melatih variasi berbaris) selanjutnya melakukan do'a sebelum makan dan bernyanyi :

Bila Mau Makan

Bila kau mau makan, gunakan tangan kanan

Bila mulai makan, Bismillah jangan lupakan

Makanan yang halal, bolehlah engkau makan

Tetapi yang haram, wajiblah engkau tinggalkan

- Guru mengecek apakah ada siswa yang tidak membawa bekal dan mengecek jenis makanan yang siswa bawa apakah sehat atau tidak sehat.
- Guru mengajak siswa melakukan pembiasaan adab makan yang baik dan benar dengan bernyanyi.

- Siswa merapikan kembali tempat makan, tas dan alas makan setelah makan, menyapu kotoran makanan dan membuang sampah pada tempatnya bila ada makanan yang tercecer.
- Setelah siswa makan bersama-sama kemudian siswa berdoa setelah makan.
- Kemudian siswa sikat gigi setelah makan.
- Lalu bermain bebas di ruang *in door&out door*.

4. Kegiatan Penutup (30 menit)

Guru mengajak siswa berkumpul membuat barisan saf sholat (melatih variasi bentuk barisan) untuk melakukan kegiatan penutup, yakni :

- Berdiskusi

Guru mengajak siswa berkumpul sambil menyanyikan kembali lagu tema, setelah semua siswa berkumpul guru bertanya tentang pengalaman bermain siswa, mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari itu.

- Guru menyampaikan kegiatan berikutnya dan menyampaikan calon pemimpin hari berikutnya serta menganjurkan siswa bermain yang sama pada hari itu dirumah.

- Do'a Pulang

Selesai kegiatan penutup guru mengkondisikan siswa duduk rapi kembali sambil bernyanyi dan berdo'a pulang bersama, guru memberi kesempatan kepada anak secara bergiliran untuk memimpin do'a penutup.

Allah Pemurah

Allah Maha Pemurah

Pemurah sifat Allah

Jadilah kita anak Pemurah

Supaya rezeki kita bertambah

Guru memberi salam dan membagikan buku penghubung, siswa menjawab salam dan bersalaman berbaris antri untuk mengambil buku penghubung. Bila siswa belum dijemput siswa diminta untuk membaca buku di perpustakaan.

3. Observasi

Selama proses pembelajaran dilaksanakan, guru mengobservasi dan mencatat kegiatan atau tindakan yang dilakukan tanpa sepengetahuan siswa, guna mengevaluasi kegiatan sebagai bahan refleksi guru. Pengamatan meliputi situasi KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), aktivitas siswa, aktivitas guru dan aktivitas karakter siswa yang tampak pada perubahan Kecerdasan Interpersonalnya. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan siswa dan guru dituangkan ke dalam instrument yang ada.

1. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus III

Tabel 4.10

Data Hasil Pengamatan Aktifitas Guru untuk Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.

No	Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Memberikan Apersepsi sehubungan dengan tema yang sedang di bahas.				✓
2	Memilih dan mempersiapkan tempat/kelas dan alat peraga sehari sebelum pembelajaran.			✓	

No	Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
3	Menyampaikan tujuan materi pembelajaran dengan jelas.			✓	
4	Mengenalkan semua tempat, alat bermain dan aturan bermain kepada siswa dengan jelas.			✓	
5	Mengamati dan memastikan semua siswa mengikuti kegiatan bermain.				✓
6	Memberi bantuan pada siswa yang membutuhkan dan memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang kegiatan yang dilakukan siswa.				✓
7	Memancing siswa dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain siswa.			✓	
8	Mendorong siswa mencoba dengan cara lain, sehingga siswa memiliki pengalaman bermain yang kaya.		✓		
9	Mencatat yang di lakukan siswa (pilihan permainan, tahap perkembangan Kecerdasan Interpersonal)		✓		
10	Mendokumentasikan hasil kerja siswa.				✓
11	Membimbing siswa merapikan alat dan bahan yang sudah di gunakan pada tempatnya dengan melibatkan siswa.				✓
Jumlah		0	2	4	5

Keterangan :

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada kategori baik dan sangat baik, maka hasil observasi dapat di gabungkan tingkat keberhasilannya yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{44} \times 100\%$$

$$= 81.81\%$$

Berdasarkan analisa tabulasi dan perhitungan prosentase tindakan guru pada siklus III, dapat di ungkapkan beberapa indikator tindakan guru

yang di capai yaitu penguasaan atau kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini semakin baik dilakukan, tingkat keberhasilan guru pada siklus III ini mencapai 81.81%. Hal tersebut dapat meningkat karena guru diberikan pelatihan dan diberi contoh secara langsung mengenai penggunaan media youtube dan pentingnya mengaplikasikan pilihan kegiatan Kecerdasan Interpersonal pada siklus III.

2. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus III

Tabel 4.11

Data Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Menonton Video dari Media Youtube

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Dapat mengikuti kegiatan menonton dengan fokus dari awal hingga akhir		3	3	9	Durasi video 5 (lima) menit.
2	Memiliki rasa ingin tahu yang besar.			5	10	Seluruh siswa antusias, dan memiliki rasa ingin tahu.
3	Memberi respon pada kegiatan yang ditonton.		1	7	7	Siswa memberi komentar-komentar dan respon saat menonton
4	Memiliki ketertarikan untuk menonton kembali	-	1	4	10	Siswa merasa sedih ketika video selesai ditayangkan
5	Menceritakan dan mengaitkan pengalaman pribadi dengan kegiatan yang ditonton.			6	9	Siswa saling bercerita dengan teman mengenai kejadian pribadi yang dialami siswa setelah menonton
	Jumlah	-	5	25	45	
	Skor	-	10	75	180	
	Jumlah Total	265				

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{265}{300} \times 100\%$$

$$= 88.4\%$$

Dari data siswa di atas dalam mengikuti kegiatan menonton video melalui media youtube sebesar 88.4%, siswa antusias saat menonton video tentang mengucapkan kata “terimakasih dan berbagi”. Pada Siklus III ini siswa telah mencapai harapan dari penelitian.

3. Hasil Pengamatan Penerapan Kecerdasan Interpersonal Siklus III

Tabel 4.12
Data Hasil Penelitian Siklus III
Kegiatan Penerapan Kecerdasan Interpersonal melalui Media Youtube
Terhadap Aktivitas Karakter Siswa

No	Nama Siswa	Kegiatan							
		Mengucapkan “terimakasih” mendapat stempel prestasi.				Bermain sandiwara boneka tema: “berbagi mainan”.			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Haikal			✓				✓	
2	Ezzar			✓				✓	
3	Aurel				✓				✓
4	Fano			✓		✓			
5	Kine			✓					✓
6	Fakhri			✓				✓	
7	Hafizh	✓				✓			
8	Michealle			✓			✓		
9	Dina			✓				✓	
10	Abe				✓			✓	
11	Prima				✓			✓	
12	Rafif			✓				✓	
13	Zafir				✓			✓	
14	Zetira		✓					✓	
15	Cici			✓			✓		
Jumlah		1	1	9	4	2	2	9	2
Nilai Rata-Rata				13				12	

Keberhasilan setiap siswa dapat dilihat dari prosentase ☆ (bintang),

Assessment Key :

- ☆ BM : Tidak dapat/tidak mau melakukan.
- ☆☆ MM : Dilakukan dengan bimbingan.
- ☆☆☆ BSH : Dilakukan sangat baik dengan sedikit bimbingan.
- ☆☆☆☆ BSB : Dilakukan mandiri dengan sangat baik.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P. \text{Terimakasih} = \frac{13}{15} \times 100\% = 86.6 \%$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P. \text{Berbagi} = \frac{12}{15} \times 100\% = 80 \%$$

Rumus nilairata-rata:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{86.6 \% + 80 \%}{2} = 83.3\%$$

Hasil pengamatan pada Siklus III, siswa yang mencapai keberhasilan dalam mengucapkan “terimakasih” ketika mendapat stempel prestasi dari guru sebesar 86.6% dan siswa dapat memahami arti berbagi melalui kegiatan bermain sandiwara boneka hasil pengamatan adalah 80%. Penerapan Kecerdasan Interpersonal pada Siklus III sudah sesuai harapan dan tujuan indikator keberhasilan, hasil rata-rata dari kegiatan pada siklus III adalah 83.3%.

Tabel 4.13

Rekapitulasi Prosentase Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada Siklus III

No	Uraian	Hasil
1	Aktifitas Guru untuk Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui media Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.	81,81%
2	Aktivitas kegiatan siswa menonton Video dari media Youtube.	88,4%
3	Mengucapkan “terimakasih” mendapat stempel prestasi	86,6%
4	Bermain sandiwara boneka tema: “berbagi mainan”	80 %

4. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui video dari media youtube dalam pembentukan Karakter siswa kelompok B TK Sabiilus Salam pada Siklus III merefleksikannya sebagai berikut :

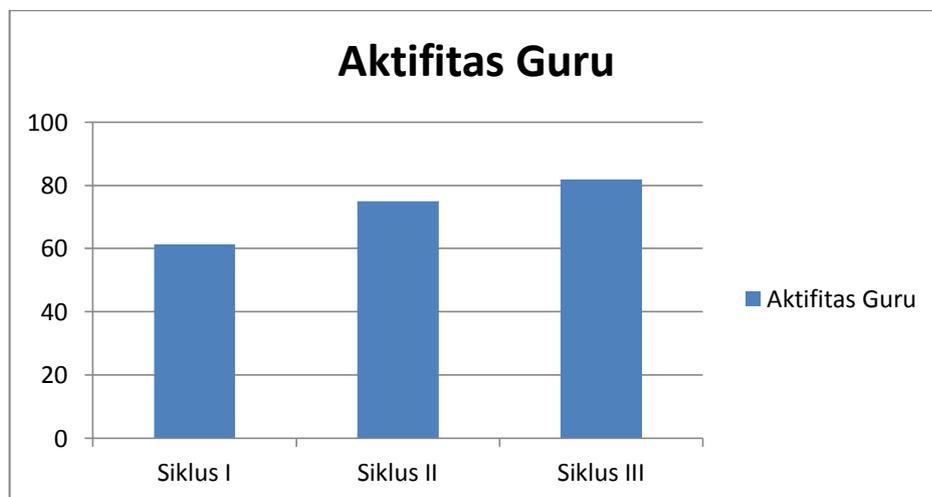
1. Siswa selalu bersemangat dan antusias ketika ditayangkan video dari media youtube.
2. Siswa dapat mengucapkan terimakasih lebih baik dari sebelumnya, siswa mengetahui menggunakan kata terimakasih pada waktu yang tepat.
3. Guru lebih sabar dan mementingkan proses daripada hasil ketika pembelajaran Kecerdasan Interpersonal, guru mulai terbiasa menggunakan media youtube sebagai salah satu cara untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal.

4.1.4 Grafik Hasil Penelitian

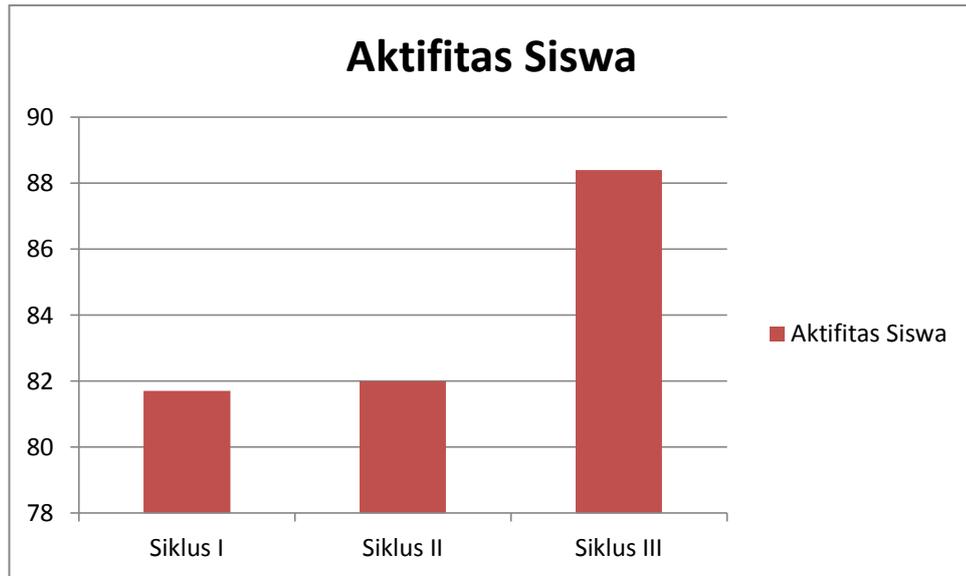
Dari hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus III dapat di peroleh beberapa temuan penelitian di antaranya:

1. Tayangan video dari media youtube menjadi kegiatan menarik dan menyenangkan bagi siswa, siswa lebih mudah diberi nasihat dan informasi lewat tayangan video.
2. Siswa dapat mengingat pesan dan peristiwa pada video dibandingkan mengingat pesan lewat lisan yang biasa disampaikan oleh guru atau orang tua dengan metode ceramah.
3. Kecerdasan Interpersonal sangat mempengaruhi karakter siswa dalam bersikap dan berkata.

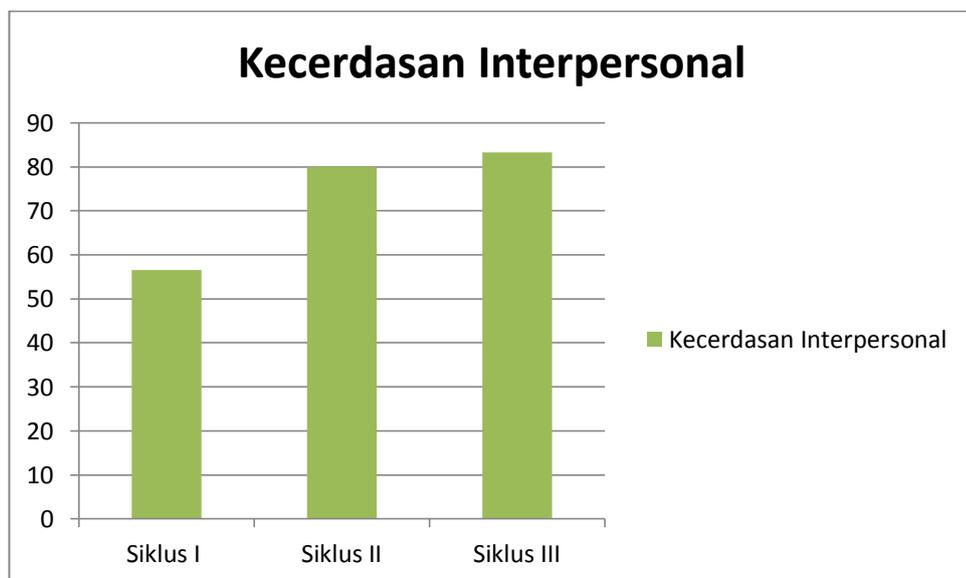
6.Grafik Hasil Penelitian



Gambar 4.1



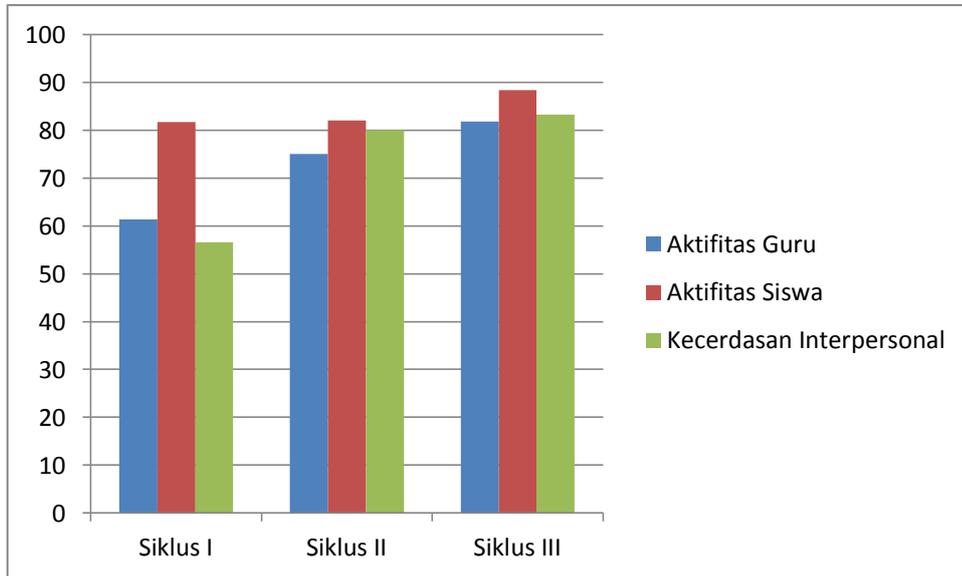
Gambar 4.2



Gambar 4.3

Rekapitulasi

Aktifitas Siswa, Aktifitas Guru & Kecerdasan Interpersonal



Gambar 4.4