

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK MELALUI PERMAINAN MATEMATIKA
DI RA AR ROHMAN KABUPATEN
SIMALUNGUN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

DESI LESTARI
NPM.1301240078

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Desi Lestari
NPM : 1301240078
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
HARI, TANGGAL : Senin, 17 April 2017
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI
PENGUJI I : Dra. Nurzannah, M.Ag
PENGUJI II : Drs. Lisanuddin, M.Pd

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA





Unggul Ilmu & Capaian

Disinergikan untuk kemajuan
Negeri dan bangsa

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS AGAMA ISLAM

JalankaptemMukhtarBasri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400

Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bankir : bank SyariahMandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

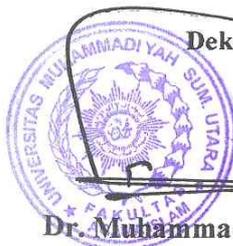
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Jenjang : Strata Satu (S-1)

Ketua Program Studi : Drs. Zulkarnein Lubis, M.A
Dosen Pembimbing : Rizka Harfiani, M.Psi

Nama Mahasiswa : Desi Lestari
NPM : 1301240078
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Matematika di RA Rohman Kabupaten Simalungun

| Tanggal | MateriBimbingan | Paraf | Keterangan |
|-----------|----------------------------|-------|------------|
| 23/3-2017 | Hasil prasiklus Daftar isi | Rizka | Perbaiki ! |
| 25/3-2017 | Form pengisian | Rizka | perbaiki ! |
| 29/3-2017 | Acc & disidangkan | Rizka | |
| | | | |

Medan, Maret 2017



Dekan

Dr. Muhammad Qorib, M.A

Ketua Program Studi

Drs. Zulkarnein Lubis, M.A

Dosen Pembimbing

Rizka Harfiani, M.Psi

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK MELALUI PERMAINAN MATEMATIKA
DI RA AR ROHMAN KABUPATEN
SIMALUNGUN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

DESI LESTARI
NPM.1301240078

Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Pembimbing



Rizka Harfiani, M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

SURAT KETERANGAN ORISINIL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Desi Lestari
NPM : 1301240078
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak
Melalui Permainan Matematika di RA AR Rohman
Kabupaten Simalungun

Dengan ini saya menyatakan bahwa ;

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun denagan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langggar maka saya bersedia untuk melakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikianlah surat keterangan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2017
Hormat Saya
Yang Membuat Keterangan



Desi Lestari

Medan, Maret 2017

Nomor : Istimewa
Lamp : 3 (tiga) exemplar
Hal : Skripsi a.n. DESI LESTARI

Kepada : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di –
Medan

Assalamu'alaikumwr. Wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran – saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n DESI LESTARI yang berjudul : “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN MATEMATIKA DI RA AR ROHMAN KABUPATEN SIMALUNGUN“ maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Rizka Harfiani, M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : DESI LESTARI
NPM : 1301240078
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN
MATEMATIKA DI RA AR ROHMAN
KABUPATEN SIMALUNGUN

Medan, Maret 2017

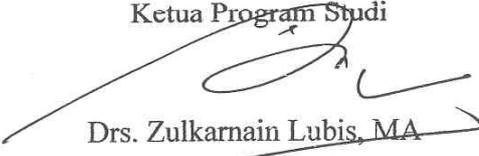
Pembimbing



RIZKA HARFIANI, M.Psi

Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi



Drs. Zulkarnain Lubis, MA

Disetujui Oleh :

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

A B S T R A K

Desi Lestari, .1301240078, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Matematika di RA AR Rohman Kabupaten Simalungun Tahun Pelajaran 2016/2017

Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan kognitif anak pada kelompok B di RA AR Rohman Kabupaten Simalungun. Ditemukan permasalahannya yaitu masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator kemampuan kognitif khususnya dalam permainan matematika. Hal ini disebabkan karena proses belajar yang masih bersifat konvensional, dimana guru masih menggunakan media buku yang menjenuhkan. penyebab yang mengakibatkan kondisi awal sehingga kemampuan kognitif anak kurang maksimal . Terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah kegiatan permainan matematika dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA AR Rohman Kabupaten Simalungun.

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengupayakan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan matematika pada anak kelompok B RA Rohman Kabupaten Simalungun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan hasil analisa pada pra siklus diketahui bahwa kemampuan kognitif anak khususnya dalam kegiatan permainan matematika rata-rata hanya sebesar 30,00%, sedangkan pada siklus 1 sebesar 45,00% , pada siklus 2 sebesar 67,50% dan pada siklus 3 kemampuan kognitif anak sudah meningkat yaitu rata-rata sebesar 81,25%. Berdasarkan data tersebut maka peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan matematika dikatakan berhasil, makadengan ini dinyatakan bahwa hipotesis dapat diterima.

Tiga Kata Kunci : kognitif, permainan, matematika

ABSTRACT

Desi Lestari, .1301240078, upon ability Efforts to Improve Children's Cognitive Through Math Games in RA AR Rohman Simalungun Regency Academic Year 2016/2017

Cognitive behavior is a result of people acquire knowledge or knowledge that is already available for use. Shows the development of the cognitive development of children thinking how to solve various problems can be used as a benchmark for the growth of intelligence.

This research is motivated by low cognitive abilities of children in group B in RA AR Rohman Simalungun. Found the problem that there are still many children who have not been able to reach the indicators of cognitive abilities, especially in math games. This matter because the process is still conventional learning, where teachers are still using books that saturate the media. causes that lead to the initial conditions so that the cognitive abilities of children less than the maximum. There is the problem in this study is whether the activities math games can improve cognitive abilities in RA AR Rohman Simalungun.

The general objective of this research is to work on improving the cognitive abilities of children through math games on children in group B RA Rohman Simalungun. The method used in this research is a classroom action research methods of planning, action, observation and reflection.

Based on analysis of the pre-cycle in mind that the cognitive abilities of children, especially in math game activities are an average of only 30.00%, while in the first cycle of 45.00%, in the second cycle of 67.50% and in the third cycle capability cognitive children has increased at an average of 81.25%. Based on these data, the increase in cognitive abilities of children through math games is successful, this makadengan stated that the hypothesis can be accepted.

Three Keywords: cognitive, games, math

KATA PENGANTAR



Segala puji hanya milik Allah SWT, Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Matematika di RA AR Rohman Kabupaten Simalungun”** guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam

Dalam skripsi ini dijabarkan tentang upaya peneliti dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika. Skripsi ini disusun sebagai bukti pengembangan ilmu dan teori yang selama ini didapat pada perkuliahan ke dalam bentuk nyata dengan membuat skripsi yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni.

Skripsi ini di susun oleh penulis dengan berbagai rintangan. Baik itu yang datang dari diri penulis maupun yang datang dari luar. Namun dengan penuh kesabaran dan terutama pertolongan dari Allah akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Selama dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak dan dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Yang teristimewa kepada kedua orang tua ayah dan ibu tercinta yang telah melahirkan, mengasuh, membesarkan dan mendidik peneliti dengan penuh cinta dan kasih sayang serta senantiasa mendoakan peneliti hingga bisa melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga yang mulia aamiin.
2. Bapak Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

4. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA sebagai wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA selaku wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang membantu penulis dalam urusan skripsi
6. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Rizka Harfiani, M.Psi yang telah membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA beserta staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluruh pihak RA AR Rohman Kabupaten Simalungun baik kepala RA dan para guru yang telah banyak membantu selama proses penelitian ini berlangsung.
10. Teman-teman seperjuangan yang namanya tidak dapat disebut satu persatu yang senantiasa memberikan semangat dan masukan dalam penyusunan skripsi ini serta senantiasa mendorong peneliti untuk selalu maju

Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kemudahan dan kebahagiaan di dunia maupun di akhirat kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna sehingga membutuhkan kritik dan saran dari seluruh pihak. Harapan peneliti skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan masukan yang positif khususnya bagi pendidikan anak usia dini.

Medan, Maret 2017

Hormat Saya,
Peneliti

DESI LESTARI
NPM.1301240078

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| Abstrak | i |
| Abstract | ii |
| Kata Pengantar | iii |
| Daftar Isi | v |
| Daftar Tabel | viii |
| Daftar Grafik | ix |
| Daftar Diagram | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Cara Pemecahan Masalah..... | 6 |
| E. Hipotesis Tindakan | 8 |
| F. Tujuan penelitian | 8 |
| G. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORETIS | 10 |
| A. Hakikat Pengembangan Kognitif | 10 |
| 1. Pengertian Kognitif | 10 |
| 2. Tahapan Pengembangan Kognitif | 11 |
| 3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif | 12 |
| 4. Karakteristik Kemampuan Kognitif AUD | 14 |
| 5. Pentingnya Pengembangan Kognitif Bagi AUD | 15 |
| B. Hakikat Permainan Matematika | 16 |
| 1. Pengertian Permainan Matematika | 16 |
| 2. Tujuan dan Manfaat Permainan Matematika | 17 |
| 3. Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Kehidupan Anak..... | 18 |
| 4. Keterampilan Dalam Permainan Matematika | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 23 |
| A. Setting Penelitian | 23 |
| 1. Tempat Penelitian | 23 |
| 2. Waktu Penelitian..... | 23 |
| 3. Siklus Penelitian | 24 |

| | | |
|---|--|-----------|
| B. | Persiapan PTK..... | 25 |
| C. | Subjek Penelitian..... | 25 |
| D. | Sumber Data | 25 |
| E. | Teknik Dan Alat Pengumpulan Data | 28 |
| | 1. Teknik Pengumpulan Data | 28 |
| | 2. Alat pengumpulan Data | 29 |
| F. | Indikator Kinerja..... | 31 |
| G. | Teknik Analisis Data..... | 33 |
| H. | Prosedur Penelitian | 34 |
| | 1. Pra Siklus | 36 |
| | 2. Siklus 1 | 37 |
| | 3. Siklus 2 | 38 |
| | 4. Siklus3 | 39 |
| I. | Personalia Penelitian | 41 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN | | 42 |
| A. | Deskripsi Kondisi Awal Pra Siklus..... | 42 |
| B. | Deskripsi Hasil Penelitian | 47 |
| | 1.Siklus 1 | 47 |
| | a. Perencanaan | 47 |
| | b. Pelaksanaan | 47 |
| | c. Observasi | 47 |
| | d. Refleksi | 52 |
| | e. Perencanaan Ulang | 53 |
| | 2. Siklus 2 | 53 |
| | a. Perencanaan | 53 |
| | b. Pelaksanaan | 54 |
| | c. Observasi | 55 |
| | d. Refleksi | 60 |
| | e. Perencanaan Ulang | 60 |
| | 3. Siklus 3 | 61 |
| | a. Perencanaan | 61 |
| | b. Pelaksanaan | 62 |
| | c. Observasi | 62 |
| | d. Refleksi | 67 |
| C. | Pembahasan | 67 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | | 69 |
| A. | Simpulan | 69 |
| B. | Saran | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 71 |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR TABEL

| Tabel | | Halaman |
|--------------|---|----------------|
| Tabel 1 | Tahapan Perkembangan Kognitif | 12 |
| Tabel 2 | Waktu Jadwal Penelitian | 23 |
| Tabel 3 | Data Anak | 26 |
| Tabel 4 | Data Guru | 27 |
| Tabel 5 | Teman Sejawat Dan Kolaborator | 27 |
| Tabel 6 | Data/Instrumen Observasi Penilaian | 30 |
| Tabel 7 | Instrumen Penilaian Oleh Teman Sejawat | 32 |
| Tabel 8 | Personalia Penelitian | 41 |
| Tabel 9 | Penilaian Kemampuan Kognitif Pra Siklus | 43 |
| Tabel 10 | Kondisi Pra Siklus Kemampuan Kognitif..... | 44 |
| Tabel 11 | Kondisi PraSiklus Berdasarkan BSH-BSB | 46 |
| Tabel 12 | Penilaian Kemampuan Kognitif Siklus 1 | 48 |
| Tabel 13 | Peningkatan Kemampuan Kognitif Siklus1 | 49 |
| Tabel 14 | Kondisi Siklus1Berdasarkan BSH-BSB | 51 |
| Tabel 15 | Penilaian Kemampuan Kognitif Siklus 2 | 56 |
| Tabel 16 | Peningkatan Kemampuan Kognitif Siklus 2 | 57 |
| Tabel 17 | Kondisi Siklus 2 Berdasarkan BSH-BSB | 59 |
| Tabel 18 | Penilaian Kemampuan Kognitif Siklus 3 | 63 |
| Tabel 19 | Kemampuan Kognitif Siklus 3 | 64 |
| Tabel 20 | Kondisi Siklus 3 Berdasarkan BSB – BSH | 66 |

DAFTAR GRAFIK

| Grafik | | Halaman |
|---------------|--|----------------|
| Grafik 1 | Kemampuan Kognitif Pra Siklus | 45 |
| Grafik 2 | Kemampuan Kognitif Siklus 1 | 50 |
| Grafik 3 | Kemampuan Kognitif Siklus 2 | 58 |
| Grafik 4 | Kemampuan Kognitif Siklus 3..... | 65 |
| Grafik 5 | Kemampuan Kognitif pada siklus 1, 2 dan 3..... | 68 |

DAFTAR DIAGRAM

| Diagram | | Halaman |
|----------------|---------------------------------------|----------------|
| Diagram 1 | Kerangka Pemecahan Masalah | 7 |
| Diagram 2 | Desain Prosedur Pelaksanaan PTK | 24 |
| Diagram 3 | Tahapan Perbaikan Pembelajaran | 35 |

BAB I

P E N D A H U L U A N

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk yang istimewa karena manusia memiliki akal dan pikiran. Kedua hal inilah yang membedakan manusia dari makhluk ciptaan Tuhan yang lainnya seperti hewan dan tumbuhan.

Melalui akal dan pikiran yang ada di dalam diri manusia sudah seharusnya manusia dapat bertingkah laku sesuai dengan kodratnya sebagai “individu manusia”. Hal ini dapat dengan mudah kita wujudkan lewat pikiran, tutur kata dan bahkan melalui perbuatan atau tindakan kita. Hendaknyalah semuanya itu, menggambarkan siapa diri kita yang sesungguhnya sebagai ciptaan Tuhan yang istimewa¹.

Ranah kognitif mengendalikan ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotorik (karsa). Tidak seperti organ-organ tubuh lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal pikiran, melainkan juga menara pengontrol aktivitas perasaan dan perbuatan. Sebagai menara pengontrol, otak selalu bekerja siang dan malam. Sekali kita kehilangan fungsi-fungsi kognitif karena kerusakan berat pada otak, martabat kita hanya berbeda sedikit dengan hewan².

Demikian pula halnya dengan orang yang menyalahgunakan kelebihan kemampuan otak untuk memuaskan hawa nafsu dengan mempertuhan hawa nafsunya, martabat orang terbentuk tak lebih dari martabat hewan atau mungkin lebih rendah lagi. Kelompok orang yang bermartabat rendah seperti ini dilukiskan oleh Allah SWT dalam Al-Qur’an QS. Al-furqan : 44 yang berbunyi :

أَمْ تَحْسَبُ أَنْ أَكْثَرَهُمْ يَسْمَعُونَ أَوْ يَعْقِلُونَ إِنْ هُمْ إِلَّا كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ سَبِيلًا

“Atau apakah engkau mengira bahwa kebanyakan mereka itu mendengar atau memahami[20] Mereka itu hanyalah seperti hewan ternak, bahkan lebih sesat jalannya. (44)³ “

¹ Anwar dan Arsyad Ahmad, *Pendidikan Anak Dini Usia Panduan Praktis bagi Ibu dan Calon Ibu* (Bandung : Alfabeta.: 2010), h.56

² Paimin, Joula Ekaningsih, *Agar Anak Pintar Matematik*, (Jakarta : Puspa Swara : 2009), h.18

³ Departemen Agama RI, *ALHidayah AL-Qur’an Tafsir Perkata Tajwid Kode Angka* (Tangerang Selatan : Kalim : 2010), h.364

Selain itu, orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan yang sudah barang tentu karena memiliki kelebihan dalam hal kemampuan otak, apabila tidak disertai dengan iman akan cenderung memanipulasi (mengubah seenaknya) kebenaran dari Allah yang semestinya dipertahankan. Adanya orang-orang seperti ini telah ditegaskan oleh Allah dalam Al-Qur'an, Q.S Al-Baqarah : 75

أَفَتَطْمَعُونَ أَنْ يُؤْمِنُوا لَكُمْ وَقَدْ كَانَ فَرِيقٌ مِنْهُمْ يَسْمَعُونَ كَلِمَ اللَّهِ ثُمَّ يُحَرِّفُونَهُ مِنْ بَعْدِ مَا عَقَلُوهُ
وَهُمْ يَعْلَمُونَ

“Maka apakah kamu (wahai kaum muslim) sangat mengharapkan mereka akan percaya kepadamu, sedangkan segolongan dari mereka mendengar firman Allah, lalu mereka mengubahnya setelah memahaminya, padahal mereka mengetahuinya? (75)⁴

Itulah sebabnya, pendidikan kognitif perlu diupayakan sedemikian rupa agar ranah kognitif anak dapat berfungsi secara positif dan bertanggungjawab dalam arti tidak menimbulkan nafsu serakah dan kedustaan yang tidak hanya akan merugikan diri sendirinya saja, tetapi juga merugikan orang lain.

Sebuah pertanyaan klasik yang sering dilontarkan adalah “Apakah semua manusia mampu menggunakan akal dan pikirannya dengan sebagaimana mestinya?”. Seorang anak bernama Bamby yang berusia 5 tahun mampu menjawab pertanyaan “mengapa kita tidak boleh menyakiti binatang peliharaan seperti menendang anak kucing?”. Jawabnya adalah karena kucing juga adalah makhluk hidup seperti dia yang kalau ditendang juga akan merasakan sakit. Dalam hal ini Bamby dapat dianggap sebagai seorang anak yang intelijen atau *brilliant*⁵.

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya⁶. Di lembaga pendidikan anak usia dini pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir.

⁴ Ibid, h.12

⁵ Santoso, Soegeng, *Pendidikan Anak usia Dini* (Jakarta : Citra Pendidikan : 2009), h.23

⁶ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta : Universitas Terbuka : 2009), h.1

Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku⁷.

Fungsi pengembangan kognitif adalah untuk mengenalkan lingkungan sekitar pada anak, mengenal konsep bilangan dengan benda, melatih anak berpikir logis, pendidikan harus memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, dan melatih anak agar mampu menggunakan panca indera untuk mengenal lingkungan serta manfaat dan bahayanya⁸.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika⁹.

Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di raudhatul athfal diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di raudhatul athfal dilakukan secara menarik dan bervariasi¹⁰.

Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Seorang guru matematika harus pandai dalam memilih permainan yang akan digunakan, karena permainan yang

⁷ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Pra Sekolah* (Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia : 2010), h.21

⁸ Thomas Armstrong, *Setiap Anak Cerdas, Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta : Gramedia.: 2010), h.42

⁹ Paimin, Joula Ekaningsih, *Agar Anak Pintar Matematika* (Jakarta : Puspa Swara : 2009), h.22

¹⁰ Santoso, Soegeng, *Pendidikan Anak usia Dini* (Jakarta : Citra Pendidikan : 2009), h.10

akan digunakan itu bukan sekedar membuat siswa senang dan tertawa tetapi permainan tersebut harus menunjang tujuan instruksional pengajaran matematika serta pelaksanaannya harus terencana. Dengan tercapainya tujuan instruksional pengajaran, pelaksanaan permainan matematika dalam pembelajaran tidak akan sia-sia dan membuang waktu. Jadi, permainan matematika bisa menjadi salah satu alat yang efektif untuk pembelajaran¹¹.

Permainan matematika juga merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika dimasa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka. Apabila diberikan sejak dini, maka permainan matematika akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan disekitarnya. Kemampuan ini akan diperoleh anak secara alamiah dan berlangsung selama bertahun-tahun seiring dengan penambahan usia⁵. Proses perkembangan ini merupakan salah satu tahapan terpenting dalam proses perkembangan intelektual anak.

Banyak pembelajaran matematika hanya menekankan pada algoritma atau prosedur lain yang biasanya membuat anak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Anak beranggapan bahwa matematika itu sangatlah sulit untuk dipahami dan dipelajari. Padahal apabila matematika disajikan dengan metode yang berbeda maka sudah pasti tidak akan ada lagi anak yang mengeluhkan pembelajaran matematika¹².

Masalah umum dalam pendidikan matematika di Indonesia adalah rendahnya minat terhadap matematika yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar matematika anak. Hasil belajar bukan hanya aspek kemampuan mengerti matematika sebagai pengetahuan, tetapi juga aspek terhadap matematika.

Hal yang melatar belakangi masalah ini adalah asumsi masyarakat yang menyatakan bahwa pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit dimengerti dan dipahami. Kebanyakan dari anak itu merasa belajar matematika adalah belajar menghafal rumus karena di sekolah yang ia dapatkan hanya macam-macam rumus yang telah ditemukan ilmuwan terdahulu, sehingga

¹¹Yulianti, Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional* (Jakarta : Laskar Aksara : 2010), h.32

¹²Jasmine Naura, *Mendidik Anak secara Seimbang* (Yogyakarta : Wahana Tutalita Publisher : 2009), h.55

anak hanya perlu menghafalnya untuk kemudian diformulasikan guna menyelesaikan soal-soal. Hal lain yang menyebabkan matematika menjadi momok bagi anak antara lain¹³:

1. Pengajaran matematika yang menekankan pada penghafalan rumus
2. Pengajaran matematika yang menekankan pada kecepatan menyelesaikan soal
3. Pengajaran matematika yang menekankan agar selalu mengerjakan soal sendiri
4. Pengajaran yang otoriter
5. Kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar

Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran matematika perlu adanya upaya membuat kegiatan tersebut lebih mudah, sederhana, bermakna dan menyenangkan agar anak mudah menerima ide, gagasan, mudah memahami permasalahan dan pengetahuan serta dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan barunya secara aktif, kreatif dan produktif.

Metode pembelajaran yang tepat bagi anak untuk menanamkan konsep bahwa matematika itu menyenangkan adalah dengan permainan matematika. Permainan matematika menjadikan pengalaman lebih relevan dan berarti bagi anak dalam membangun pengetahuannya sendiri yang akan merekaterapkan dalam pembelajaran seumur hidup. Melalui permainan matematika ini anak diharapkan belajar dengan cara mengalami sendiri bukan menghafal¹⁴.

Hal ini berbanding terbalik dengan kenyataan yang peneliti alami selama mengajar di RA AR ROHMAN Kabupaten Simalungun, dimana anak-anak tersebut menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan kognitifnya, yang ditandai dengan masih kurangnya pemahaman anak tentang konsep bilangan baik itu mengenal lambang bilangan, konsep penambahan dan pengurangan, pengelompokkan benda, dan lain sebagainya. Ketidakmaksimalan ini penyebabnya adalah kurangnya bimbingan dari guru dan penggunaan media dan metode yang kurang menarik sehingga anak tidak antusias mengikuti kegiatan tersebut.

¹³ Prayitno, Elida, *Perkembangan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar* (Padang : Angkasa Raya : 2009), h.19

¹⁴ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *op. cit*, h.14

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Matematika di RA AR ROHMAN Kabupaten Simalungun.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka pokok permasalahan penelitian ini adalah :

1. Masih rendahnya kemampuan kognitif anak
2. Metode yang digunakan kurang tepat.
3. Media yang digunakan tidak menarik

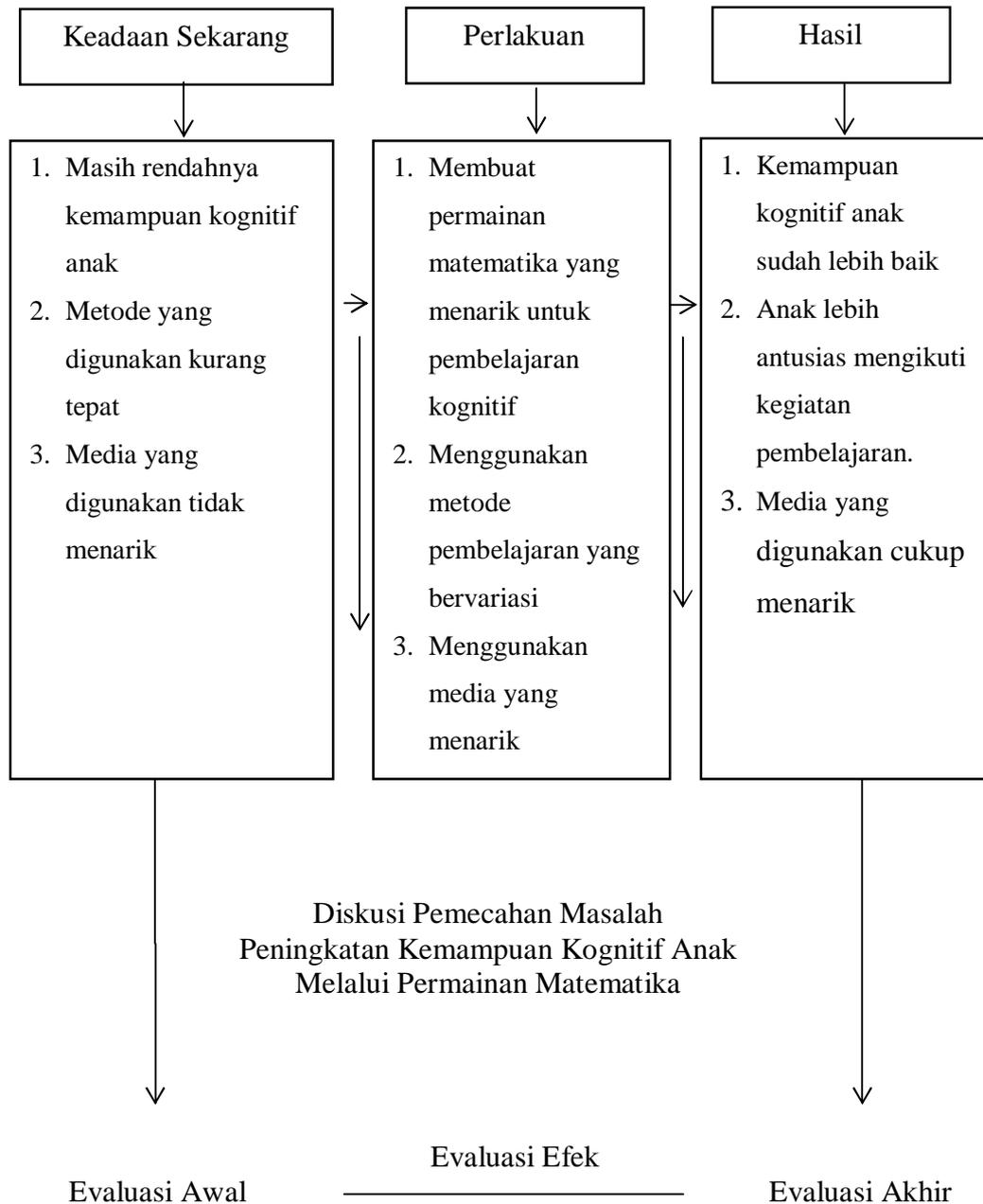
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui permainan matematika dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA AR ROHMAN Kabupaten Simalungun”.

D. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi prioritas pemecahan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan media yang menarik, menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai serta menggunakan beberapa permainan matematika untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan tersebut berupa menyusun pola gambar, mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis ataupun ukuran, mengurutkan gambar dengan berbagai cara dan pengenalan konsep tambah kurang. Hal ini dapat kita lihat dalam diagram berikut ini :

Diagram : 1
Kerangka Pemecahan Masalah¹⁵



¹⁵ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Rajawali Pers : 2011), h.276

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut diatas, maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah sebagai berikut : “Melalui permainan matematika dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA AR ROHMAN Kabupaten Simalungun “

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan matematika di RA AR ROHMAN Kabupaten Simalungun.

G. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

1. Manfaat Secara Teoretis :

Penelitian ini senantiasa menjadi wahana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan metode dan media pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi wahana untuk menerapkan kemampuan penelitian ilmiah dalam mengkaji permasalahan di bidang pendidikan pada jenjang TK/RA

2. Manfaat Secara Praktis :

a) Bagi guru; agar guru menjadi guru profesional dan dapat memilih alternatif metode pembelajaran apa yang dapat digunakan untuk pemahaman konsep matematika anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitifnya.

b) Bagi Siswa :

1. Agar anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui berbagai permainan matematika.

2. Agar dapat menimbulkan perasaan senang pada anak dalam belajar matematika.

c) Bagi Lembaga ; sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sumber daya manusianya.

3. Manfaat Secara Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat disumbangkan ke Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Hakikat Pengembangan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan¹⁶. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget¹⁷.

Kognitif juga merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa¹⁸. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelligensi) yang menandai seorang anak mempunyai minat terhadap sesuatu hal terutama pada ide-ide dan proses belajar.

Kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20. Kognitif juga dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Proses rumit yang terjadi dalam sebuah komputer sama rumitnya dengan yang terjadi di dalam otak

¹⁶ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: 2009), h.19

¹⁷ Sumarmo, U , *Kemandirian Belajar; Apa, Mengapa, dan Bagaimana* ,Makalah Seminar *Pendidikan Matematik* (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta : 2014), h.22

¹⁸ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Piaget* (Yogyakarta : Kanisius : 2011), h.31

manusia. Seperti halnya komputer, otak manusia juga menerima informasi, memprosesnya kemudian memberi jawaban. Proses jalannya informasi tersebut pada manusia disebut kognisi¹⁹.

Piaget sendiri mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada dilingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis inilah yang disebut kognisi²⁰.

Proses kognisi meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan. Aktivitas kognitif sangat bergantung pada kemampuan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan karena bahasa adalah alat berpikir, dimana dalam berpikir menggunakan pikiran²¹. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang masa pertumbuhannya. Anak akan belajar tentang orang, belajar tentang sesuatu, belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, memperoleh banyak ingatan, dan menambah banyak pengalaman. Sepanjang berkembangannya pikiran anak, maka anak akan menjadi lebih cerdas.

Berdasarkan beberapapengertian diatas, dapatlah disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu tingkah laku (bawaan lahir) yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang mana pengetahuan itu berfungsi untuk meningkatkan kemampuannya atau kecerdasannya.

2. Tahapan Pengembangan Kognitif

Secara skematis tahapan perkembangan kognitif dapat digambarkan sebagai berikut²²:

¹⁹ Tedjasaputra, Mayke. S, *Bermain Mainan dan Permainan* (Jakarta : Grasindo : 2011), h.9

²⁰ Sunaryo Kartadinata, *Konseptualisasi Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia* (Bandung : Citra Umbara : 2010), h.39

²¹ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *op. cit*, h.1.17

²² Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini* (Jakarta : Prenhalindo : 2012), h.10

Tabel 1 : Tahapan Pengembangan Kognitif

| Tahap | Masa | Umur | Karakteristik |
|--------------|---------------------|-------------|--|
| I | Sensori Motor | 0-2 Tahun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan skema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunianya. 2. Mencapai kemampuan dalam mempersepsikan ketetapan dalam objek |
| II | Praoperasional | 2-7 Tahun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan |
| III | Konkret Operasional | 7-11 Tahun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret 2. Mencapai kemampuan mengkonservasikan |
| IV | Formal Operasional | 11-dewasa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis |

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut²³:

²³ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *op. cit*, h.1.25

a. Faktor Hereditas/ Keturunan

Teori hereditas atau nitivisme yang dipelopori oleh seorang ahlifilsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia sudah lahir membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori tabula rasa. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dibedakan menjadi pembentukan sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligensi karena mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat pengarahan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat

kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan dan keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebarkan) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas memilih masalah sesuai kebutuhannya.

4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Paul Suparno membagi karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini menjadi menjadi dua yaitu²⁴ :

a. Kemampuan Kognitif Anak Usia 4 Tahun

- 1) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya, menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba.
- 2) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengarkan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- 3) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- 4) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dan dicium, dan selalu diikuti pertanyaan mengapa ?
- 5) Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris)
- 6) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

b. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya
- 3) Telah mengenal sebagian warna

²⁴ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Piaget* (Yogyakarta : Kanisius : 2011), h.20

- 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu
- 5) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya.
- 6) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

5. Pentingnya Pengembangan Kognitif Bagi Anak Usia Dini

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain²⁵.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget seorang guru penting mengembangkan kemampuan kognitif pada anak karena²⁶ :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).

h.67 ²⁵ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak*. (Jakarta : Rieneka Cipta : 2011),

²⁶ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *op. cit*, h.1.22

- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

B. Hakikat Permainan Matematika

1. Definisi Permainan Matematika

Belajar matematika terjadi secara alami seperti pada saat anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari, seperti pada saat orang tua menghitung jumlah balok yang yang digunakan untuk membangun jembatan, atau menghitung jumlah cangkir yang ada di meja makan, dll²⁷.

Anak-anak dilembaga pendidikan usia dini juga melakukan kegiatan bermain matematika, seperti saat mereka mendiskusikan tas siapa yang lebih besar, pensil siapa yang lebih panjang. Mereka juga mengembangkan keahlian untuk menyelesaikan masalah di waktu bermain, seperti saat memutuskan balok mana yang ukurannya paling sesuai untuk dijadikan atap bangunan²⁸.

Jadi permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik²⁹. Seorang guru matematika harus pandai dalam memilih permainan yang akan digunakan, karena permainan yang akan digunakan itu bukan sekedar membuat anak senang dan tertawa, tetapi permainan tersebut harus menunjang tujuan instruksional pengajaran matematika serta pelaksanaannya harus terencana. Dengan tercapainya tujuan instruksional pengajaran, pelaksanaan permainan matematika dalam pembelajaran tidak akansia-sia dan membuang waktu. Jadi, permainan matematika bisa menjadi salah satu alat yang efektif untuk pembelajaran.

²⁷ Paul Suparno, *op. cit*, h.33

²⁸ *ibid*, h.53

²⁹ <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2252562-pengertian-permainan-matematika/#ixzz2ML3GCDX1>, diunduh tanggal 15 Desember 2016

Menurut Rukky Santoso, permainan matematika merupakan kegiatan yang menyebabkan anak-anak senang dan asyik dalam mempelajari matematika³⁰. Sedangkan menurut Ruseffendi, permainan matematika adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik³¹.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan matematika adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah. Permainan matematika bukan sekedar membuat anak senang dan tertawa, tetapi harus menunjang tujuan instruksional pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun kognitif. Dimana aspek kognitif itu sendiri adalah segi kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran.

2. Tujuan dan Manfaat Permainan Matematika

Secara umum permainan matematika di lembaga pendidikan anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya disekolah dasar.

Secara khusus permainan matematika di lembaga pendidikan anak usia dini bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan berikut, yaitu³² :

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.

³⁰ AM Rukky Santoso, *Mengembangkan Otak kanan Anak-anak* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama : 2012), h.37

³¹ Ruseffendi, E.T, *Pengajaran Matematika Modern* (Bandung: Tarsito : 2009), h.23

³² Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *op. cit*, h. 11.4-11.7

- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- d. Dapat melakukan suatu aktivitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi.
- e. Dapat berkreaitivitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sedangkan manfaat permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan pembelajaran antara lain untuk³³ :

- a. Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kegiatan belajar melalui bermainharuslah menarik dan menyenangkan serta dapat memenuhi rasa ingin tahu anak.
- b. Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Anak usia dini membutuhkan waktu untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep matematika dengan cara mereka sendiri dalam situasi dan lingkungan yang mendukung, bukan menghakimi. Mereka akan tumbuh menjadi individu yang memandang matematika sebagai satu bagian yang alami dan penting dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain. Saat anak menemukan bentuk, rupa, rasa serta bahan-bahan lain disekeliling mereka, mereka akan menemukan hubungan antar objek.

3. Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Kehidupan Anak

Belajar matematika dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak seperti kemampuan sosial, emosional, kreativitas, fisik dan tentu saja kemampuan intelektual. Melalui kegiatan belajar sambil menerapkan permainan matematika, secara tidak langsung anak akan belajar mengenal banyak hal. Dengan perkataan lain melalui pembelajaran matematika anak akan memiliki keterampilan berpiir secara sistematis. Berikut pengaruh permainan matematika dalam kehidupan sehari-hari³⁴ :

³⁰ AM Rukky Santoso, *op. cit.*, h.64

³¹ Yuliani Nurani Sujiono, *dkk, op. cit.*, h. 11.13 - 11.17

a. Perkembangan Sosial dan Emosional

Matematika dapat mengembangkan rasa percaya diri anak. Percaya diri akan tumbuh manakala mereka bertindak berdasarkan ide mereka sendiri dan menjelajahi matematika tanpa takut gagal. Dengan demikian mereka yakin dan percaya diri sehingga konsep matematikanya akan terus berkembang. Selain itu matematika juga mengajarkan anak tentang makna bekerja sama dan berbagi. Pada saat bekerja sama mereka akan berdiskusi agar pembagiannya sama rata. Seperti pada saat mereka membagi permainan tanah liat, mereka berbagi sampai setiap orang mempunyai jumlah yang sama.

b. Perkembangan Kreativitas

Permainan matematika memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan pikiran secara kreatif. Kemajuan dalam matematika telah sering dibuat oleh individu-individu yang menemukan cara baru berpikir mengenai masalah yang familiar bagi anak. Anak harus diberi kesempatan untuk mencoba cara berpikir baru juga dalam cara memecahkan masalahnya.

c. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik berhubungan dengan keterampilan motorik halus, yaitu permainan material yang membantu mengembangkan konsep matematika seperti puzzle atau kotak unit yang digunakan untuk berhitung. Secara tidak langsung kegiatan ini dapat menguatkan jari dan otot tangan. Saat motorik halus anak berkembang maka anak dapat mengontrol gerakannya dan mereka akan lebih siap untuk menulis. Kegiatan motorik kasar jugamemberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan tubuhnya secara bebas dalam melakukan keterampilan matematika.

d. Persepsi Visual dan Spatial

Kegiatan dalam permainan matematika juga dapat mengembangkan kemampuan visual dan spasial anak. Anak yang lebih muda menggunakan *trial* dan *error*. Sedangkan anak yang lebih tua menggunakan hubungan

visual untuk bekerja mengatasi masalah setiap hari, seperti mempelajari beberapa balok untuk menemukan potongan yang benar atau ukuran untuk mobil yang mereka perbaiki.

e. **Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif berhubungan dengan keterampilan memecahkan masalah. Pemecahan masalah menggunakan konsep matematika terjadi setiap hari. Misalnya ketika 4 anak memikirkan bagaimana membagi 2 buah apel. Hal ini juga membantu memecahkan masalah. Berhubungan dengan konsep dasar ilmu pasti, maka setiap waktu anak-anak akan meletakkan pikiran matematisnya ke dalam kata-kata untuk berbagi dengan yang lain.

4. Keterampilan Dalam Permainan Matematika

Mempelajari matematika membutuhkan begitu banyak hafalan, hitungan atau melacak angka-angka. Keterampilan yang dibutuhkan anak untuk memahami matematika adalah kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain. Pada intinya, matematika merupakan salah satu cara dalam melatih anak untuk berpikir dengan cara-cara yang logis dan sistematis. Beberapa hal yang dapat membantu perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak secara alami, yaitu : lingkungan yang mendukung, tersedianya bahan-bahan dan alat yang dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain matematika serta terbukanya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas. Berikut berbagai keterampilan yang dibutuhkan anak dalam memahami konsep matematika yang juga merupakan indikator kegiatan permainan matematika antara lain³² :

a. *Patterning* (Menyusun Pola atau Gambar)

Patterning adalah menyusun rangkaian warna, bagian-bagian, benda-benda, suara-suara dan gerakan-gerakan yang dapat diulang. Dalam menyusun dan

³² AM Rukky Santoso, *op. cit.*, h.40

menirukan pola tersebut adalah merupakan suatu kebanggaan bagi anak jika ia berhasil melakukannya, walaupun anak-anak tidak selalu memperoleh kemampuan menyusun secara berurutan. Oleh karena itu sangat penting mengamati anak yang sedang bermain untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki anak dan kesulitan apa yang mereka alami saat menggunakan suatu alat permainan. Keterampilan menyusun sangat penting karena dapat membantu anak bersosialisasi dan memperluas pengetahuan mereka tentang persamaan dan perbedaan. Menyusun juga membantu anak mengembangkan bahasa matematika yaitu pada saat mereka membicarakan tentang penyusunan dan pengamatan. Bahan-bahan yang dapat digunakan pada kegiatan menyusun antara lain manik-manik, kubus/balok, yang berwarna warni, biji-bijian dan variasi lain yang dapat dipilih oleh guru sesuai dengan bahan yang tersedia dilingkungan sekitarnya.

b. Penyortiran dan Pengelompokkan

Menyortir dan mengelompokkan benda-benda kedalam jenis dan ukuran yang sama merupakan salah satu kegiatan yang populer untuk segala usia. Keterampilan menyortir dan mengelompokkan sangat penting karena kegiatan ini dapat mengasah kemampuan mengamati pada anak tentang persamaan dan perbedaan. Mengelompokkan membantu anak untuk lebih mengerti tentang dunia disekelilingnya, yaitu dari yang berbeda menjadi kesatuan dalam satu kelompok. Namun ada beberapa hal yang perlu diingat dalam melakukan kegiatan mengelompokkan ini yaitu anak sering berkreasi tentang cara-cara mengelompokkan serta kegiatan mengelompokkan merupakan kualitas pemikiran anak sehingga anak akan menjadi lebih mampu dalam mengelompokkan dan menyortir.

c. Mengurutkan dan Menyambung

Kegiatan mengurutkan disebut juga dengan kegiatan serialisasi. Serialisasi merupakan kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan mengatur atau mengurutkan benda sesuai dengan karakteristiknya. Dalam proses mengurutkan benda, anak akan mengembangkan cara berpikir tentang sekelompok benda. Mengurutkan dan menyambungkan merupakan keterampilan matematika yang penting karena merupakan dasar untuk memahami berbagai hal tentang dunia di sekeliling kita. Mengurutkan dan menyambungkan juga merupakan dasar untuk memahami arti dan cara mengurutkan nomor. Anak mulai mengurutkan benda berdasarkan karakteristik fisik, tetapi secara bertahap akan berkembang sesuai dengan kuantitas.

d. Mulainya Konsep Angka

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. Yang

terpenting adalah mengerti konsep angka. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan matematika adalah kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain. Dimana pada saat bermain kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan bebas akan terbuka.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di RA AR ROHMAN yang beralamat di Jln. Asahan KM. 13 Kecamatan Gunung Malela Kabupaten Simalungun

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017 dan mengacu pada kalender akademik RA .

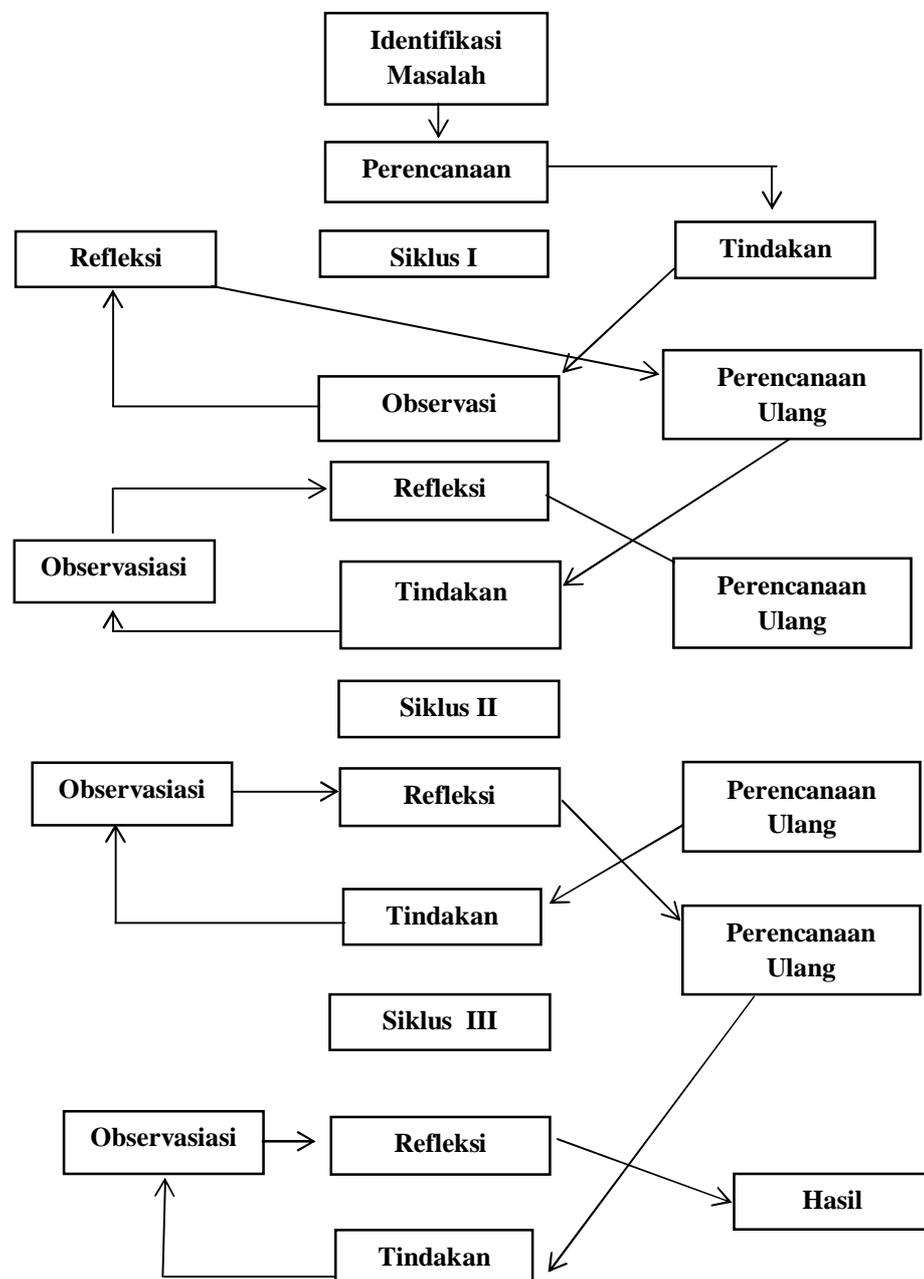
Tabel 2 : Waktu/ Jadwal Penelitian

| Kegiatan | Pebruari | | | | Maret | | | |
|------------------------------|----------|----|-----|----|-------|----|-----|----|
| | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| Identifikasi Masalah | | | | | | | | |
| Pengajuan Proposal | | | | | | | | |
| Desain dan Pembuatan Program | | | | | | | | |
| Implementasi Data | | | | | | | | |
| Penyusunan Laporan | | | | | | | | |

3. Siklus Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dalam tiga siklus yang terdiri dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan matematika. Gambaran siklus penelitian ini dapat kita lihat pada diagram berikut :

Diagram : 2
Desain Prosedur Pelaksanaan PTK



B. Persiapan PTK

Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu cara untuk menumbuh kembangkan pembaruan yang dapat meningkatkan atau memperbaiki hasil belajar anak. Berbagai kondisi harus dipenuhi sehingga PTK dapat berlangsung dengan benar. Agar PTK berjalan sesuai harapan maka hal-hal yang akan dipersiapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat rencana kegiatan satu siklus, rencana kegiatan harian, rencana pembelajaran beserta skenario tindakan serta lembar refleksi
2. Menyiapkan fasilitas dan perangkat pembelajaran atau sarana pendukung yang diperlukan seperti media dan lembar kerja anak.
3. Untuk memantapkan keyakinan diri, guru perlu mensimulasikan pelaksanaan tindakan.

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 10 orang anak perempuan dan 10 orang anak laki-laki

D. Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak Didik

Anak didik atau peserta didik sebagai subjek penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tabel peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini.

Tabel 3 : Data Anak

| No | Nama Anak | Jenis Kelamin | |
|----|---------------|---------------|-----------|
| | | Laki-laki | Perempuan |
| 1 | Alif Arkam | √ | |
| 2 | Ratna Dewi | | √ |
| 3 | Anjani | | √ |
| 4 | Athwan Fadhil | √ | |
| 5 | Syarif Ali | √ | |
| 6 | Hamdani | √ | |
| 7 | Nova Lina | | √ |
| 8 | M. Afandi | √ | |
| 9 | Elita | | √ |
| 10 | Ely Farida | | √ |
| 11 | M. Siddik | √ | |
| 12 | Bimo Farhan | √ | |
| 13 | Alfaro | √ | |
| 14 | Rudi Andika | √ | |
| 15 | Madan Syarif | √ | |
| 16 | Anita Wati | | √ |
| 17 | Farha Widya | | √ |
| 18 | Suci Amrita | | √ |
| 19 | Rosalin | | √ |
| 20 | Anggita A | | √ |

1. Guru

Guru sebagai peneliti bertugas melihat tingkat keberhasilan dan pencapaian pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika. Adapun data guru ditempat penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4 : Data Guru

| No | Nama Guru | Jabatan | Kelas |
|----|-------------------|-------------|-------|
| 1 | Kumala Sari, S.Pd | Ka. Sekolah | |
| 2 | Desi Lestari | Guru | B |
| 3 | Aminah Nur, S.Pd | Guru | B |

2. Teman sejawat

Teman sejawat dan kolaborator sebagai sumber data untuk melihat tingkat keberhasilan pencapaian PTK secara keseluruhan baik dari anak maupun guru. Ibu Aminah Nur, S.Pd sebagai kolaborator dan ibu Sondang Siregar S.Pd sebagai penilai. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5 : Teman Sejawat dan Kolaborator

| No | Nama | Jabatan | Tugas |
|----|-------------------|-------------|------------------------|
| 1 | Kumala Sari, S.Pd | Ka. Sekolah | Kolaborator/Observator |
| 2 | Aminah Nur, S.Pd | Guru | Kolaborator |

E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

Alat atau juga yang disebut instrumen penilaian adalah sesuatu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Karena alat atau instrumen ini juga mencerminkan cara pelaksanaannya maka sering juga disebut dengan teknik penelitian. Pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama proses pelaksanaan tindakan.

Menurut Moh. Nazir “ Pengumpulan Data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian³³“. Data dapat dikumpulkan dengan berbagai teknik, seperti : pemberian tugas dan observasi.

1. Tehnik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan tehnik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati tingkah laku dan pekerjaan anak selama mengikuti kegiatan dimana tingkah laku ataupun sikap yang dinilai adalah yang berhubungan dengan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika.

b. Pemberian Tugas

Pemberian tugas digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam pembelajaran atau tingkat penguasaan anak dalam materi pembelajaran. Kegiatan penugasan untuk penelitian ini adalah kegiatan menyusun pola, mengelompokkan benda, mengurutkan gambar dan pengenalan konsep tambah kurang.

³² Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2009), h.174

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang berupa observasi dilakukan pada saat siklus berlangsung dan tiap siklus direncanakan lima kali pertemuan.

a. Hasil Tugas Anak.

Hasil tugas anak selama penelitian berlangsung akan di kumpulkan dan dijadikan acuan untuk memberikan penilaian kepada anak.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah penilaian tentang indikator capaian kemampuan anak selama penelitian berlangsung. Berikut lembar observasi penilaian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika. Dalam tehnik ini peneliti akan mengamati tingkah laku dan sikap anak selama mengikuti kegiatan, peneliti juga menyiapkan alat-alat yang digunakan dalam observasi. Tingkat keberhasilan anak akan ditandai dengan tanda bintang (*) dengan ketentuan sebagai berikut :

1. BB (Belum Berkembang) = *
2. MB (Mulai Berkembang) = **
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = ***
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) = ****

F. Indikator Kinerja

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain anak adalah guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja anak. Adapun yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Anak

Indikator kinerja yang diajukan untuk anak adalah pemberian tugas menyusun pola gambar dengan baik dan benar, mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis ataupun ukuran, mengurutkan gambar dan pengenalan konsep tambah kurang. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila tingkat pencapaian anak minimal 80% atau mendapat kategori BSB

2. Guru

Indikator kinerja yang diajukan peneliti adalah berupa perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan serta penutup. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 7 : Instrumen Penilaian Peneliti Oleh Penilai (Teman Sejawat)

| No | Kegiatan / Uraian Yang Diamati | I n d i k a t o r | N i l a i | | | |
|----|--------------------------------|--|-----------|----|---|----|
| | | | KB | CB | B | SB |
| 1 | Perencanaan Kegiatan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun rencana kegiatan 2. Metode / Alat Peraga yang digunakan. 3. Kegiatan awal, Inti, Akhir 4. Pengaturan waktu 5. Pengaturan kelas 6. Alat penilaian 7. Teknik / metode pembelajaran | | | | |
| 2 | Pelaksanaan Kegiatan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan. 2. Penampilan guru 3. Cara guru memotifasi anak. 4. Minat anak melakukan kegiatan.. 5. Penilaian yang dilakukan guru. | | | | |
| 3 | Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengevaluasi Kegiatan Pembelajaran 2. Bernyanyi lagu anak 3. Membaca doa dan salam | | | | |

G. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Data Penelitian Tindakan Kelas ini digunakan analisis deskripsi kualitatif. Data yang terkumpul tidak akan bermakna tanpa dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan. Analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan proses dan hasil belajar anak. Teknik Analisis data dapat dilakukan melalui tiga tahapan yakni³³ :

1. Tahap reduksi data, yakni kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah. Pada tahap ini, guru atau peneliti mengumpulkan semua instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis.
2. Tahap mendeskripsikan data yang dikumpulkan sehingga data yang diorganisir jadi bermakna. Mendeskripsikan data bisa dilakukan dalam bentuk naratif, maupun grafik, atau menyusunnya di dalam bentuk tabel.
3. Tahap membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu sebagai berikut :

a) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif adalah data yang bisa diolah dengan perhitungan-perhitungan statistik. Data yang demikian biasanya disimbolkan dengan jumlah secara kuantitas yang berupa angka-angka. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 80 % anak mampu menyusun pola gambar dengan baik dan benar, mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis ataupun ukuran, mengurutkan gambar dan pengenalan konsep tambah kurang. Adapun rumusan data kuantitatif adalah:

³³ Ibid, h.175

Keterangan³⁴ :

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

P = Angka Persentase

f = Jumlah Siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

b) Data Kualitatif.

Data kualitatif adalah data yang berupa tulisan atau uraian tentang tingkah laku ataupun sikap anak didik selama penelitian berlangsung, dimana data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti misalnya ; Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB)

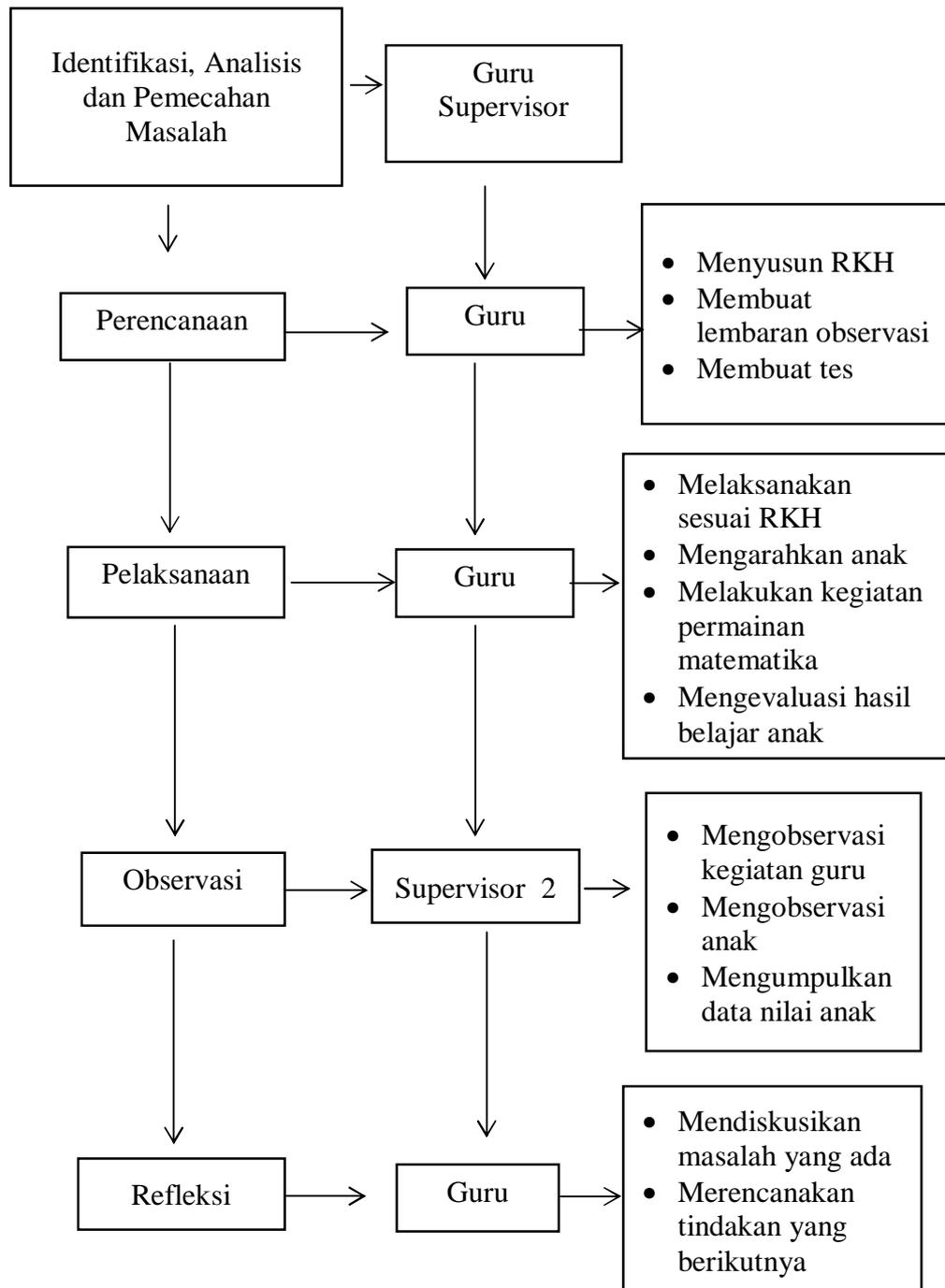
H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang terdiri dari tiga siklus yang diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melakukan tindakan dan seterusnya. Berikut adalah diagram yang menggambarkan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

³⁴Durri Andriani, dkk , *Metode Penelitian* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), h.54

Prosedur perbaikan pembelajaran secara umum yang dilakukan bersama penilai dan kolaborator setiap siklusnya mengikuti tahap sebagai berikut :

Diagram : 3
Tahapan Perbaikan Pembelajaran



1. Pra Siklus

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Dimana kegiatan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi pada proses peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika di kelompok B RA AR ROHMAN Kabupaten Simalungun. Adapun tindakan perbaikan pada pra siklus ini terdiri dari 4 tahapan yaitu :

a. Perencanaan(*Planning*)

Dalam tahap perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci dari Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan juga pemilihan tema spesifik yang akan diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, alokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahapan pelaksanaan atau *acting* yang meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan dan pembelajaran satu siklus dan RKH dengan materi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika yang meliputi kegiatan pembuka, inti dan kegiatan penutup.

c. Observasi(*Observing*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan pengambilan data tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan presentase. Dalam pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi dibantu oleh pengamat dari luar (teman sejawat).

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi merupakan tahap untuk mendiskusikan kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan

berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dari data yang didapat kemudian dianalisis dan ditafsirkan. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran dalam tahap berikutnya.

2. Siklus 1

Kegiatan penelitian pada siklus 1 ini dilaksanakan dengan menindak lanjuti hasil penelitian pada pertemuan sebelumnya. Adapun deskripsi pada siklus 1 ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sbb:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 2) Menyusun evaluasi pembelajaran kognitif dalam bidang permainan matematika.
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran kognitif anak usia dini.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran permainan matematika

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahapan pelaksanaan atau *acting* yang meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan dan pembelajaran satu siklus dan RKH dengan materi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika. Dalam tahap pelaksanaan, tindakan dilaksanakan dengan panduan RKH yang telah dibuat. Tindakan penelitian dilaksanakan pada saat kegiatan belajar-mengajar. Peneliti (guru)

melaksanakan rencana kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat. Peneliti dengan bantuan guru pendamping melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran anak di dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan, aturan dan tempat pelaksanaan yang akan dilakukan pada siklus 1 ini masih sama dengan siklus sebelumnya. Hanya saja media untuk setiap kegiatan dirubah dari yang sebelumnya agar anak tidak mudah merasa bosan.

c. Observasi (*Observing*)

Tahapan pengamatan meliputi pembuatan instrumen penelitian, pengumpulan data berupa nilai evaluasi anak setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data dan menyusun langkah - langkah perbaikan.

d. Refleksi(*Reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus 1. Hasil dari refleksi siklus 1 digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan hasil belajar anak dan hasil observasi proses pembelajaran antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

3. Siklus 2

Kegiatan penelitian pada siklus 2 ini dilaksanakan dengan menindak lanjuti hasil penelitian pada pertemuan sebelumnya yaitu siklus 1. Adapun deskripsi pada siklus 2 ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan(*Planning*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sbb:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 2) Menyusun evaluasi pembelajaran kognitif dalam bidang permainan matematika.
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran kognitif anak usia dini.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran permainan matematika

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahapan pelaksanaan atau *acting* yang meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan dan pembelajaran satu siklus dan RKH dengan materi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika. Dalam tahap pelaksanaan, tindakan dilaksanakan dengan panduan RKH yang telah dibuat. Tindakan penelitian dilaksanakan pada saat kegiatan belajar-mengajar. Peneliti (guru) melaksanakan rencana kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat. Peneliti dengan bantuan guru pendamping melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran anak di dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan, aturan dan tempat pelaksanaan yang akan dilakukan pada siklus 2 ini masih sama dengan siklus sebelumnya. Hanya saja media untuk setiap kegiatan dirubah dari yang sebelumnya agar anak tidak mudah merasa bosan.

c. Observasi (*Observing*)

Tahapan pengamatan meliputi pembuatan instrumen penelitian, pengumpulan data berupa nilai evaluasi anak setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data dan menyusun langkah - langkah perbaikan.

d. Refleksi(*Reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Hasil dari refleksi siklus 2 digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan hasil belajar anak dan hasil observasi proses pembelajaran antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

4. Siklus 3

Kegiatan penelitian pada siklus 3 ini dilaksanakan dengan menindaklanjuti hasil penelitian pada pertemuan-pertemuan sebelumnya yaitu siklus 1 dan 2. Adapun deskripsi pada siklus 3 ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan(*Planning*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sbb:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 2) Menyusun evaluasi pembelajaran kognitif dalam bidang permainan matematika.
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran kognitif anak usia dini.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran permainan matematika

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahapan pelaksanaan atau *acting* yang meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan dan pembelajaran satu siklus dan RKH dengan materi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika. Dalam tahap pelaksanaan, tindakan dilaksanakan dengan panduan RKH yang telah dibuat. Tindakan penelitian dilaksanakan pada saat kegiatan belajar-mengajar. Peneliti (guru) melaksanakan rencana kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat. Kegiatan, aturan dan tempat pelaksanaan yang akan dilakukan pada siklus 3 ini masih sama dengan siklus-siklus sebelumnya. Hanya saja media untuk setiap kegiatan dirubah dari yang sebelumnya agar anak tidak mudah merasa bosan.

c. Observasi (*Observing*)

Tahapan pengamatan meliputi pembuatan instrumen penelitian, pengumpulan data berupa nilai evaluasi anak setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data dan menyusun langkah - langkah perbaikan.

d. Refleksi(*Reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus 3. Hasil dari refleksi siklus 3 digunakan untuk mengambil kesimpulan mengenai tingkat perkembangan kognitif anak. Apabila 85% dari jumlah anak telah mengalami peningkatan dalam hal kemampuan kognitifnya maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan lagi.

I. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang akan terlibat dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru yang membantu dalam pelaksanaan penelitian seperti yang tertera pada tabel berikut ini :

Tabel 8 : Personalia Penelitian

| No | Nama | Jabatan | Tugas | JTM/ Minggu |
|----|----------------------|-------------------|--|----------------|
| 1 | Desi Lestari | Guru (Peneliti) | a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisa Data d. Pengambil Keputusan | 24 Jam |
| 2 | Kumala Sari, S.Pd | Kepala Sekolah | Kolaborator (Penilai 1) | 24 Jam |
| 3 | Aminah Nur, S.Pd | Guru | Kolaborator (Penilai 2) | 24 Jam |

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)

Pada kondisi awal pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak RA AR Rohman Kabupaten Simalungun dilakukan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Seorang guru banyak menjelaskan materi pembelajaran dan anak hanya memperhatikan penjelasan guru sehingga pembelajaran berjalan searah. Aktivitas anak sangat pasif selama mengikuti kegiatan belajar mengajar oleh karena itu anak seolah-olah hanya sebagai obyek pembelajaran saja, padahal semestinya anak adalah sebagai subyek pembelajaran.

Pada kondisi awal ini pembelajaran yang berlangsung belumlah bermakna bagi anak RA AR Rohman Kabupaten Simalungun. Anak terlihat tidak antusias dan cepat merasa bosan jika guru memberikan pembelajaran permainan matematika bahkan ada sebagian anak yang yang tidak peduli dengan kegiatan tersebut. Melihat kondisi ini, peneliti mencoba untuk merencanakan pembelajaran dengan mempersiapkan metode, penataan kegiatan, persiapan media yang tepat, pengelolaan kelas, motivasi serta memberi pengarahan dan penjelasan kepada anak agar dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Pengamatan kondisi awal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang tepat dalam melakukan penelitian sehingga peneliti mudah menentukan metode apa yang harus dilakukan pada kegiatan belajar mengajar anak, media apa yang disukai anak serta pengelolaan kelas, bentuk penilaian yang sesuai dengan kegiatan dan perbaikan materi pembelajaran seperti apa yang harus dilakukan. Sehingga pembelajaran dapat menarik minat anak dan yang terutama kegiatan tersebut dapat memberikan perasaan senang dan enjoy bagi anak. Sehingga apabila anak sudah nyaman dan senang maka anak akan dapat menerima pembelajaran dengan baik. Adapun hasil penilaian observasi awal adalah sebagai berikut :

Tabel 9 : Hasil Observasi Tentang Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Pra Siklus

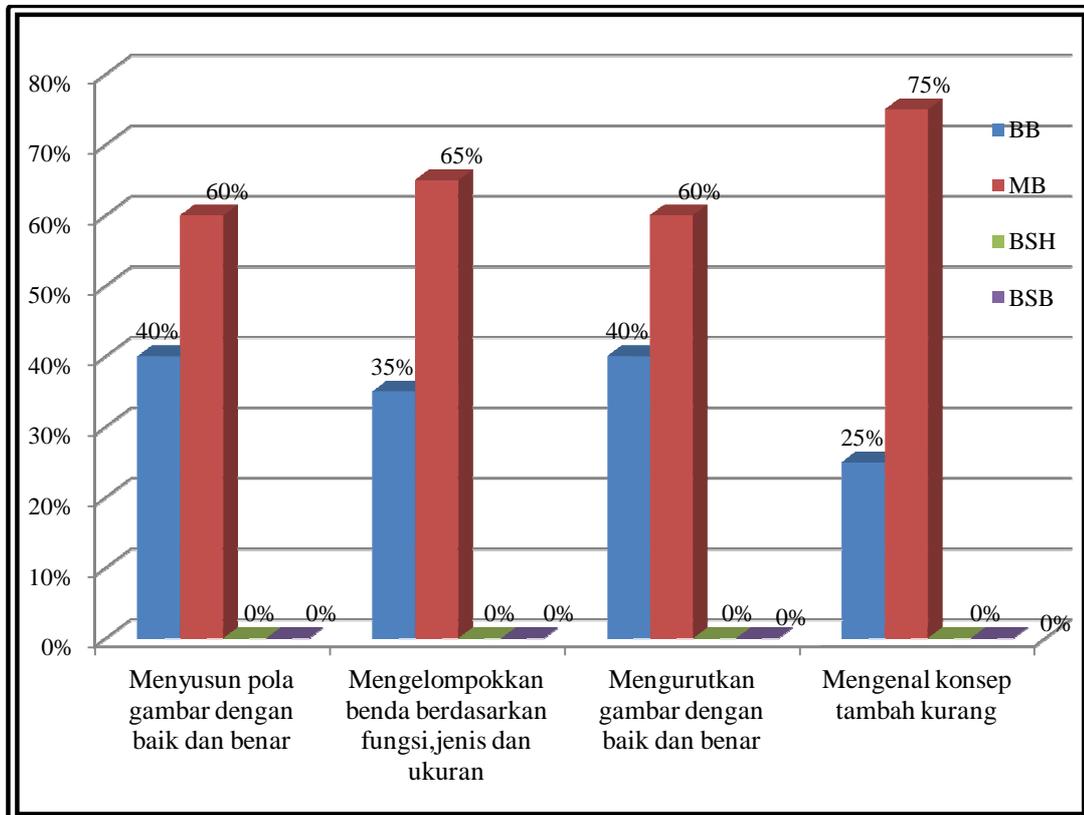
| No | Nama Anak | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | | | | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | | | | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | | | | Mengenal konsep tambah kurang | | | |
|----|--------------|--|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|-------------------------------|--------|-------------|-------------|
| | | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B |
| 1 | Alif Arkam | | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 2 | Ratna Dewi | √ | | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 3 | Aura Anjani | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 4 | Athwan Fadil | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 5 | Syarif Ali | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 6 | Hamdani | √ | | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 7 | Nova Lina | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 8 | M. Afandi | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 9 | Elita Aura | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 10 | Ely Farida | | √ | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | |
| 11 | M. Siddik | | √ | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | |
| 12 | Bimo Farhan | √ | | | | | √ | | | √ | | | | | √ | | |
| 13 | Daffa Alfaro | √ | | | | | √ | | | √ | | | | | √ | | |
| 14 | Rudi Andika | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | |
| 15 | Madan S | | √ | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | |
| 16 | Anita Wati | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 17 | Farha Widya | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 18 | Suci Amrita | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 19 | Rosalin Maya | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 20 | Ayu Anggita | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |

Keterangan : BB : Belum Berkembang (*)
 MB : Mulai Berkembang (**)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (***)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (****)

Tabel 10 : Kondisi Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Pra Siklus

| No | Kemampuan Yang Dicapai | BB | MB | BSH | BSB | Jumlah Anak |
|------------------------------------|--|---------|---------|-----|-----|-------------|
| | | f 1 | f 2 | f 3 | f 4 | (%) |
| 1 | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | 8 | 12 | 0 | 0 | 20 |
| | | 40 % | 60 % | 0 % | 0 % | 100% |
| 2. | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | 7 | 13 | 0 | 0 | 20 |
| | | 35 % | 65 % | 0 % | 0 % | 100% |
| 3 | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | 8 | 12 | 0 | 0 | 20 |
| | | 40 % | 60 % | 0 % | 0 % | 100% |
| 4 | Mengenal konsep tambah kurang | 5 | 15 | 0 | 0 | 20 |
| | | 25 % | 75 % | 0 % | 0 % | 100% |
| Rata – Rata Kemampuan Yang dicapai | | 38,75 % | 31,25 % | 0 % | 0 % | 100% |

Grafik : 1
Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika
Pada Pra Siklus



Pada tabel dan grafik ini kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika pada siklus 1 menunjukkan kondisi sebagai berikut yaitu :

1. Kemampuan yang dicapai anak dalam menyusun pola gambar dengan baik dan benar adalah; BB 40 % (8 org), MB 60 % (12 org), BSH 0 % (0 org), BSB 0 % (0org).
2. Kemampuan yang dicapai anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran adalah ; BB 35 % (7 org), MB 65 % (13 org), BSH 0 % (0 org), BSB 0 % (0 org) .
3. Kemampuan yang dicapai anak dalam mengurutkan gambar dengan baik dan benar adalah ; BB 40 % (8 org), MB 60 % (12 org), BSH 0 % (0 org), BSB 0 % (0 org).

4. Kemampuan anak dalam hal mengenal konsep tambah kurang adalah:BB 25 % (5 org), MB 75 % (15 org), BSH 0 % (0 org), BSB 0 % (0 org)

Tabel 11 : Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Pra Siklus Berdasarkan BSH – BSB

| No | Kemampuan Yang Dicapai | BSH | BSB | Jumlah Anak |
|------------------------------------|--|-----|-----|-------------|
| | | f 3 | f 4 | (%) |
| 1 | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 % | 0 % | 0 % |
| 2. | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 % | 0 % | 0 % |
| 3 | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 % | 0 % | 0 % |
| 4 | Mengetahui konsep tambah kurang | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 % | 0 % | 0 % |
| Rata – Rata Kemampuan Yang dicapai | | 0 % | 0 % | 0 % |

Pada tabel ini jelas terlihat bahwa kemampuan kognitif anak masih sangat rendah yaitu rata-rata sebesar 0 %.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I (satu)

Siklus pertama ini dilaksanakan pada tanggal 27 Pebruari - 03 Maret 2017. Tema yang diangkat pada penelitian ini adalah binatang dengan sub tema binatang unggas. Tingkat perkembangan yang akan dijadikan penilaian dalam penelitian ini adalah menyusun pola gambar dengan baik dan benar, mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran , mengurutkan gambar dengan baik dan benar dan mengenal konsep tambah dan kurang. Adapun deskripsi kegiatan pada siklus 1 ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*).

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan rencana perangkat pembelajaran (RPPH) satu siklus, pembuatan rencana kegiatan harian (RKH), persiapan sarana dan prasarana penelitian, mempersiapkan lembar observasi terhadap hasil belajar anak dalam kegiatan permainan matematika dengan berpedoman pada kisi-kisi observasi kegiatan yang telah disusun serta menentukan indikator kinerja.

b. Pelaksanaan (*acting*).

Kegiatan ini dilaksanakan dengan panduan RKH yang telah dibuat. Peneliti dengan bantuan guru pendamping melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran anak di dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan, aturan dan tempat pelaksanaan yang akan dilakukan pada siklus 1 ini masih sama dengan siklus sebelumnya. Hanya saja media untuk setiap kegiatan dirubah agar anak tidak merasa bosan.

c. Observasi (*observing*).

Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian - kejadian penting yang terjadi selama proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran diukur dari meningkatnya kemampuan kognitif anak melalui melalui permainan matematika secara kuantitatif dalam kegiatan pembelajaran. Dan hasil observasi kegiatan permainan matematika pada Siklus 1 ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 12 : Hasil Observasi Tentang Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 1

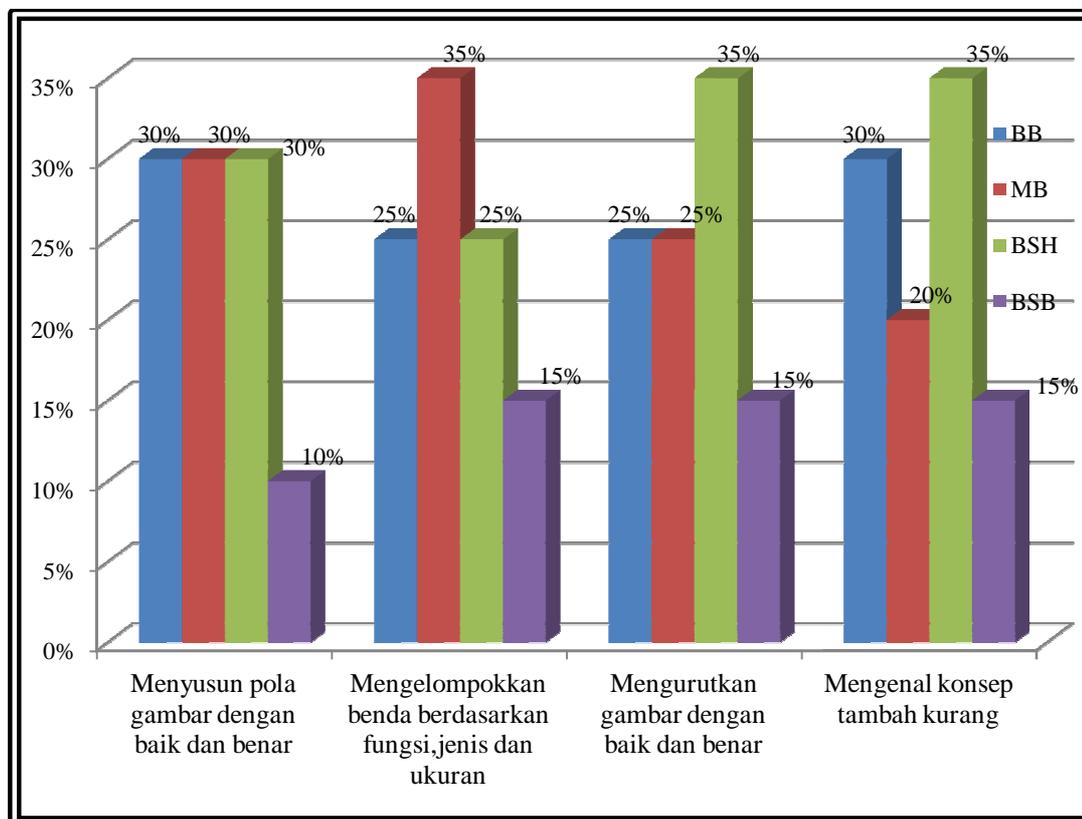
| No | Nama Anak | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | | | | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | | | | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | | | | Mengenal konsep tambah kurang | | | |
|----|--------------|--|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|-------------------------------|--------|-------------|-------------|
| | | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B |
| 1 | Alif Arkam | | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 2 | Ratna Dewi | | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 3 | Aura Anjani | | √ | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 4 | Athwan Fadil | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 5 | Syarif Ali | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | |
| 6 | Hamdani | √ | | | | | | √ | | | √ | | | | | √ | |
| 7 | Nova Lina | √ | | | | | | √ | | | | | √ | | √ | | |
| 8 | M. Afandi | | | √ | | | | | √ | | | √ | | | | √ | |
| 9 | Elita Aura | | | √ | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 10 | Ely Farida | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 11 | M. Siddik | | √ | | | | | | √ | | √ | | | | | √ | |
| 12 | Bimo Farhan | | √ | | | √ | | | | | | √ | | | | | √ |
| 13 | Daffa Alfaro | √ | | | | √ | | | | | | √ | | | √ | | |
| 14 | Rudi Andika | √ | | | | | | | √ | | | √ | | √ | | | |
| 15 | Madan S | | | | √ | | √ | | | | √ | | | √ | | | |
| 16 | Anita Wati | | | √ | | | √ | | | | √ | | | | | √ | |
| 17 | Farha Widya | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ |
| 18 | Suci Amrita | | | | √ | | √ | | | | | | √ | | | | √ |
| 19 | Rosalin Maya | | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 20 | Ayu Anggita | | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | |

Keterangan : BB : Belum Berkembang (*)
 MB : Mulai Berkembang (**)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (***)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (****)

Tabel 13 : Kondisi Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 1

| No | Kemampuan Yang Dicapai | BB | MB | BSH | BSB | Jumlah Anak |
|------------------------------------|--|---------|--------|---------|---------|-------------|
| | | f 1 | f 2 | f 3 | f 4 | (%) |
| 1 | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | 6 | 6 | 6 | 2 | 20 |
| | | 30% | 30% | 30% | 10% | 100% |
| 2. | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | 5 | 7 | 5 | 3 | 20 |
| | | 25% | 35% | 25% | 15% | 100% |
| 3 | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | 5 | 5 | 7 | 3 | 20 |
| | | 25% | 25% | 35% | 15% | 100% |
| 4 | Mengenal konsep tambah kurang | 6 | 4 | 7 | 3 | 20 |
| | | 30% | 20% | 35% | 15% | 100% |
| Rata – Rata kemampuan yang dicapai | | 27,50 % | 27,50% | 31,25 % | 13,75 % | 100% |

Grafik : 2
Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika
Pada Siklus 1



Pada tabel dan grafik ini kemampuan kognitif anak melalui melalui permainan matematika pada siklus 1 menunjukkan kondisi sebagai berikut yaitu :

1. Kemampuan yang dicapai anak dalam menyusun pola gambar dengan baik dan benar adalah; BB 30 % (6 org), MB 30 % (6 org), BSH 30 % (6 org), BSB 10 % (2 org).
2. Kemampuan yang dicapai anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran adalah ; BB 25 % (5 org), MB 35 % (7 org), BSH 25 % (5 org), BSB 15 % (3 org) .
3. Kemampuan yang dicapai anak dalam mengurutkan gambar dengan baik dan benar adalah ; BB 25 % (5 org), MB 25 % (5 org), BSH 35 % (7 org), BSB 15 % (3 org).

4. Kemampuan anak dalam hal mengenal konsep tambah kurang adalah: BB 30 % (6 org), MB 20 % (4 org), BSH 35 % (7 org), BSB 15 % (3 org)

Tabel 14 : Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 1 Berdasarkan BSH – BSB

| No | Kemampuan Yang Dicapai | BSH | BSB | Jumlah Anak |
|------------------------------------|--|---------|---------|-------------|
| | | f 3 | f 4 | (%) |
| 1 | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | 6 | 2 | 8 |
| | | 30% | 10% | 40% |
| 2. | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | 5 | 3 | 8 |
| | | 25% | 15% | 40% |
| 3 | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | 7 | 3 | 10 |
| | | 35% | 15% | 50% |
| 4 | Mengetahui konsep tambah kurang | 7 | 3 | 10 |
| | | 35% | 15% | 50% |
| Rata – Rata kemampuan yang dicapai | | 31,25 % | 13,75 % | 45,00 % |

Pada tabel diatas jelas terlihat bahwa kemampuan kognitif anak pada siklus 1 sudah meningkat yaitu rata-rata 45,00 %. Namun hal tersebut belum dapat dikatakan berhasil, maka penelitian ini akan dilanjutkan pada Siklus 2.

d. Refleksi

Adapun hasil refleksi pada Siklus I dalam kegiatan permainan matematika baik keberhasilan pembelajaran maupun kegagalannya adalah sebagai berikut :

1. Refleksi Rencana Kegiatan

- a) RKH yang disusun sesuai dengan indikator pembelajaran.
- b) Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator yang ditentukan.
- c) Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator kegiatan yang ditentukan, namun masih perlu adanya peningkatan agar lebih menarik minat anak.
- d) Metode pembelajaran sudah sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan anak, sehingga menumbuhkan minat sebagian anak.
- e) Alat penilaian sudah sesuai dengan strategi pembelajaran yang digunakan.
- f) Masih perlu usaha dalam memperbaiki dan merancang kegiatan pembelajaran lagi.

2. Refleksi Proses Kegiatan

- a) Anak masih sulit dan kebingungan dalam menyelesaikan tugasnya.
- b) Anak masih belum berminat dan malas dalam melaksanakan kegiatan.
- c) Masih banyak anak yang belum benar dalam menyelesaikan tugasnya.
- d) Hasil evaluasi pada Siklus 1 peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan matematika masih mencapai 45,00 %.

Pada siklus 1 menggambarkan kegiatan atau proses pembelajaran permainan matematika belum bisa dikatakan berjalan baik. Aktivitas guru dan anak belum maksimal. Guru belum dapat memanfaatkan alat bantu yang ada dengan sebaik mungkin. Sehingga diperlukan kreativitas seorang guru untuk dapat mengajar dengan baik. Untuk memperbaiki kelemahan dalam Siklus 1 dan mempertahankan keberhasilan yang tercapai pada Siklus , dan masih rendahnya kemampuan kognitif anak , maka penelitian ini akan dilanjutkan pada Siklus 2.

e. Perencanaan Ulang (*Replaining*)

Setelah melakukan observasi atau pengamatan maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus 2, karena belum maksimalnya kemampuan kognitif anak khususnya dalam permainan matematika . Adapun perencanaan ulang yang akan dilakukan pada Siklus 2 ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan metode pembelajaran yang akan dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar.
2. Meningkatkan mutu media pembelajaran agar dapat menarik minat anak.
3. Memberikan motivasi kepada anak agar anak merasa senang dalam melakukan kegiatan tanpa ada paksaan.
4. Memberikan penguatan baik verbal maupun non verbal kepada anak.
5. Memberikan penghargaan yang lebih menarik lagi, kepada anak yang menyelesaikan kegiatan dengan baik.

2. SIKLUS 2 (dua)

Siklus 2 ini dilaksanakan pada tanggal 06 - 10 Maret 2017. Sebelum melakukan kegiatan pada siklus 2, peneliti menerangkan secara jelas setiap langkah - langkah kegiatan dan kemudian diberi contoh oleh peneliti untuk semua kegiatan yang akan dilakukan anak dengan media atau alat peraga yang lebih menarik perhatian anak.

a. Perencanaan (*planning*)

Langkah – langkah yang akan ditetapkan pada pembelajaran siklus 2 ini meliputi :

1. Perbaiki antara lain :
 - a) Membuat lembar kerja untuk kegiatan mengelompokkan benda.
 - b) Membuat media untuk kegiatan mengurutkan benda.
 - c) Membuat lembar kerja untuk kegiatan pengenalan konsep bilangan.
 - d) Memberi kebebasan pada anak untuk memilih kegiatan mana yang terlebih dahulu ingin dilakukannya.

2. Pemberian hadiah tidak hanya diberikan kepada anak yang berprestasi saja, tetapi untuk semua anak. Hal ini dilakukan agar setiap anak memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti kegiatan lainnya.
3. Tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak, akan tetapi juga mengupayakan anak untuk ikut berperan aktif pada kegiatan tersebut.
4. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam suasana kelas yang lebih rileks yaitu anak-anak duduk berkelompok.

b. Pelaksanaan (*acting*)

Pada pelaksanaan siklus 2 ini, anak secara umum sudah terbiasa dengan tindakan - tindakan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan yang bervariasi karena telah diperkenalkan sebelumnya (siklus 1) dan beberapa hal yang menjadi kendala pada siklus 1 telah dapat diatasi.

Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari sebelumnya (siklus 1), hal ini dapat diamati dari hasil evaluasi siklus 2 yaitu sebagian anak sudah mampu melaksanakan tugas yang diberikan guru dan anak juga sudah tidak malu lagi bertanya dan menjawab pertanyaan guru tentang permainan matematika yang sedang dilakukan.

Penambahan waktu dalam kegiatan disesuaikan dengan tingkat kesukaran materi yang digunakan. Aktifitas anak dalam kegiatan ini lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Mereka bertanya mengenai cara mengurutkan benda, mengelompokkan benda dan tentang konsep tambah kurang.. Kemampuan anak untuk bertanya dan menjawab juga semakin meningkat. Dialog - dialog antara anak dan guru sering terjadi. Anak antusias dengan kemampuannya.

Pelaksanaan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan matematika memberikan situasi yang berbeda sehingga kemampuan kognitif anak dapat terasah. 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 mencoba lagi, sedangkan mereka yang belum berhasil tetap diberikan dorongan berupa

pujian dan penghargaan oleh guru. Disamping itu anak lebih aktif bertanya maupun menerangkan pada guru dan temannya tentang apa yang dilihatnya.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Guru mempersiapkan RKH untuk siklus I sebanyak 5 RKH untuk 5 kali pertemuan
2. Dengan bimbingan guru, anak mengatur posisi duduknya.
3. Anak memperhatikan guru saat menyiapkan media dan lembar kerja anak.
4. Guru menjelaskan langkah-langkah melakukan kegiatan permainan matematika.
5. Guru membagikan LKA dan pensil.
6. Anak termotivasi untuk melakukan permainan matematika dengan antusias dan gembira.
7. Anak menyusun dan mengurutkan benda dengan baik.
8. Guru memotivasi anak agar menyelesaikan pekerjaannya.
9. Guru memberikan penilaian terhadap kemampuan anak.

c. **Observasi**

Pada Siklus 2 ini pengamatan yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika . Hasil observasi kegiatan permainan matematika dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak yang telah dilaksanakan sebelumnya dapat diketahui bahwa anak terlihat begitu bersemangat melakukan ini, dan kemampuan anak sudah jauh membaik dari sebelumnya. Keberhasilan anak diukur dari kemampuan anak melakukan permainan matematika dengan baik yang diukur dengan penilaian BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (berkembang Sangat Baik), hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 15 : Hasil Observasi Tentang Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 2

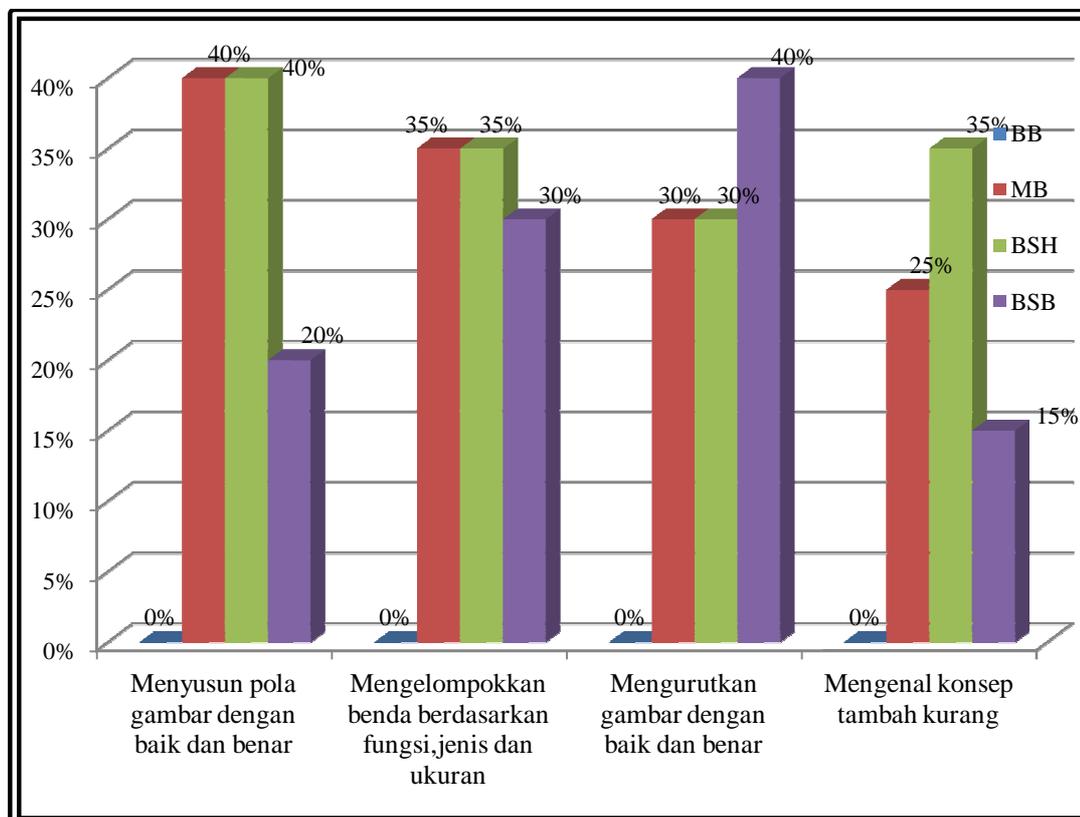
| No | Nama Anak | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | | | | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | | | | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | | | | Mengenal konsep tambah kurang | | | |
|----|--------------|--|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|-------------------------------|--------|-------------|-------------|
| | | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B |
| 1 | Alif Arkam | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | | √ |
| 2 | Ratna Dewi | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 3 | Aura Anjani | | √ | | | | √ | | | | | | √ | | | | √ |
| 4 | Athwan Fadil | | √ | | | | | | √ | | √ | | | | | | √ |
| 5 | Syarif Ali | | √ | | | | | √ | | | √ | | | | | | √ |
| 6 | Hamdani | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 7 | Nova Lina | | √ | | | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 8 | M. Afandi | | √ | | | | | √ | | | | √ | | | | | √ |
| 9 | Elita Aura | | √ | | √ | | | √ | | | | | √ | | | | √ |
| 10 | Ely Farida | | | √ | | | √ | | | | | | √ | | √ | | |
| 11 | M. Siddik | | | √ | | | √ | | | | | | √ | | √ | | |
| 12 | Bimo Farhan | | | √ | | | | | √ | | | √ | | | | √ | |
| 13 | Daffa Alfaro | | | √ | | | | | √ | | | √ | | | | √ | |
| 14 | Rudi Andika | | | √ | | | | | √ | | | √ | | | | √ | |
| 15 | Madan S | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 16 | Anita Wati | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 17 | Farha Widya | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | √ | |
| 18 | Suci Amrita | | √ | | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 19 | Rosalin Maya | | √ | | √ | | √ | | | | √ | | | | | | √ |
| 20 | Ayu Anggita | | | √ | | | √ | | | | √ | | | | | | √ |

Keterangan : BB : Belum Berkembang (*)
 MB : Mulai Berkembang (**)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (***)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (****)

Tabel 16 : Kondisi Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 2

| No | Kemampuan Yang Dicapai | BB | MB | BSH | BSB | Jumlah Anak |
|------------------------------------|--|-----|--------|-----|-------|-------------|
| | | f 1 | f 2 | f 3 | f 4 | (%) |
| 1 | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | - | 8 | 8 | 4 | 20 |
| | | 0% | 40% | 40% | 20% | 100% |
| 2. | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | - | 7 | 7 | 6 | 20 |
| | | 0% | 35% | 35% | 30% | 100% |
| 3 | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | - | 6 | 6 | 8 | 20 |
| | | 0% | 30% | 30% | 40% | 100% |
| 4 | Mengenal konsep tambah kurang | - | 5 | 7 | 8 | 20 |
| | | 0% | 25% | 35% | 40% | 100% |
| Rata – rata kemampuan yang dicapai | | 0 % | 32,5 % | 35% | 32,5% | 100% |

Grafik : 3
Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika
Pada Siklus 2



Pada tabel dan grafik ini kemampuan kognitif anak pada siklus 2 menunjukkan kondisi sebagai berikut yaitu :

1. Kemampuan yang dicapai anak dalam menyusun pola gambar dengan baik dan benar adalah ; BB 0% (0 org), MB 40% (8 org), BSH 40% (8 org). BSB 20% (4 org).
2. Kemampuan yang dicapai anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran adalah; BB 0% (0 org), MB 35% (7 org), BSH 35% (7 org), BSB 30% (6 org)

Kemampuan yang dicapai anak dalam mengurutkan gambar dengan baik dan benar adalah ; BB 0% (0 org), MB 30% (6 org), BSH 30% (6 org), BSB 40% (8 org).

3. Kemampuan anak dalam hal mengenal konsep tambah kurang adalah; BB 0% (0 org), MB 25% (5 org), BSH 35% (7 org), BSB 40% (8 org)

Tabel 17 : Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 2 Berdasarkan BSH – BSB

| No | Kemampuan Yang Dicapai | BSH | BSB | Jumlah Anak |
|------------------------------------|--|-----|-------|-------------|
| | | f 3 | f 4 | (%) |
| 1 | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | 8 | 4 | 12 |
| | | 40% | 20% | 60 % |
| 2. | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | 7 | 6 | 13 |
| | | 35% | 30% | 65 % |
| 3 | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | 6 | 8 | 14 |
| | | 30% | 40% | 70 % |
| 4 | Mengetahui konsep tambah kurang | 7 | 8 | 14 |
| | | 35% | 40% | 70 % |
| Rata – Rata Kemampuan Yang dicapai | | 35% | 32,5% | 67,5 % |

Pada tabel diatas jelas terlihat bahwa kemampuan kognitif anak untuk siklus 2 belum sesuai harapan yaitu rata-rata hanya 67,50%, dan dengan demikian penelitian ini akan dilanjutkan kembali ke siklus 3.

d. Refleksi

Adapun hasil refleksi pada Siklus 2 melalui permainan matematika baik keberhasilan pembelajaran maupun kegagalannya adalah sebagai berikut :

1. Refleksi Rencana Kegiatan

- a) RKH yang disusun sesuai dengan indikator pembelajaran.
- b) Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator yang ditentukan.
- c) Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator kegiatan yang ditentukan, namun masih perlu adanya peningkatan agar lebih menarik minat anak.
- d) Metode pembelajaran sudah sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan anak, sehingga menumbuhkan minat sebagian anak.
- e) Alat penilaian sudah sesuai dengan strategi pembelajaran yang digunakan.
- f) Masih perlu usaha dalam memperbaiki dan merancang kegiatan pembelajaran lagi.

2. Refleksi Proses Kegiatan

- a) Anak masih sulit dan kebingungan dalam menyelesaikan tugasnya.
- b) Anak masih belum berminat dan malas dalam melaksanakan kegiatan.
- c) Masih banyak anak yang belum benar dan terlihat asal jadi dalam menyelesaikan tugasnya.
- d) Hasil evaluasi pada Siklus 2 peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika masih mencapai 67,50 %.

Untuk memperbaiki kelemahan pada Siklus 2 dan mempertahankan keberhasilan yang tercapai pada Siklus 2, serta masih rendahnya kemampuan kognitif anak, maka peneliti melanjutkan ke Siklus 3.

e. Perencanaan Ulang (*Replaining*)

Setelah melakukan observasi atau pengamatan maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus 3, karena belum maksimalnya kemampuan kognitif anak. Adapun perencanaan ulang yang akan dilakukan pada Siklus 3 adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan metode pembelajaran yang akan dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar.
2. Meningkatkan mutu media pembelajaran agar dapat menarik minat anak.
3. Memberikan motivasi kepada anak agar merasa senang dalam melakukan kegiatan tanpa ada paksaan.
4. Memberikan penguatan baik verbal maupun non verbal kepada anak.
5. Memberikan penghargaan yang lebih menarik lagi, kepada anak yang menyelesaikan kegiatan dengan baik.

3. SIKLUS 3 (Tiga)

Siklus 3 ini dilaksanakan pada tanggal 13 - 17 Maret 2017 . Pada siklus 3 ini, perencanaan kegiatan dilaksanakan pada kegiatan pembuka yaitu mengurutkan benda dan pada kegiatan inti yaitu mengelompokkan benda serta pengenalan konsep tambah kurang. Sebelum melakukan kegiatan pada siklus 3 , peneliti menerangkan secara jelas setiap langkah - langkah kegiatan dan kemudian memberi contoh cara melakukan kegiatan.

a. Perencanaan (*Planning*)

Langkah – langkah yang akan ditetapkan pada pembelajaran siklus 2 ini meliputi :

1. Perbaikan antara lain :
 - a) Membuat lembar kerja untuk kegiatan mengelompokkan benda.
 - b) Membuat media untuk kegiatan mengurutkan benda.
 - c) Membuat lembar kerja untuk kegiatan pengenalan konsep bilangan.
 - d) Memberi kebebasan pada anak untuk memilih kegiatan mana yang terlebih dahulu ingin dilakukannya.
2. Pemberian hadiah tidak hanya diberikan kepada anak yang berprestasi saja, tetapi untuk semua anak. Hal ini dilakukan agar setiap anak memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti kegiatan lainnya.

3. Tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak, akan tetapi juga mengupayakan anak untuk ikut berperan aktif pada kegiatan tersebut.
4. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam suasana kelas yang lebih rileks yaitu anak-anak duduk berkelompok.
5. Tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, akan tetapi juga mengupayakan anak untuk ikut berperan aktif pada kegiatan tersebut.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada pelaksanaan siklus 3 ini, anak secara umum sudah terbiasa dengan tindakan – tindakan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan yang bervariasi karena telah diperkenalkan sebelumnya (siklus 2) dan beberapa hal yang menjadi kendala pada siklus 2 telah dapat diatasi.

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 mencoba lagi, sedangkan mereka yang belum berhasil tetap diberikan dorongan berupa pujian dan penghargaan oleh guru. Disamping itu anak lebih aktif bertanya maupun menerangkan pada guru dan temannya tentang kegiatan apa yang dilakukannya.

c. Observasi (*Observing*)

Hasil observasi kegiatan permainan matematika dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak yang telah dilaksanakan sebelumnya dapat diketahui bahwa anak terlihat begitu bersemangat melakukan kegiatan gerak tubuh, dan kemampuan anak sudah jauh membaik dari sebelumnya. Hal ini dapat kita lihat pada tabel observasi penilaian kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui gerak tubuh pada Siklus 3 berikut ini :

Tabel 18 : Hasil Observasi Tentang Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 3

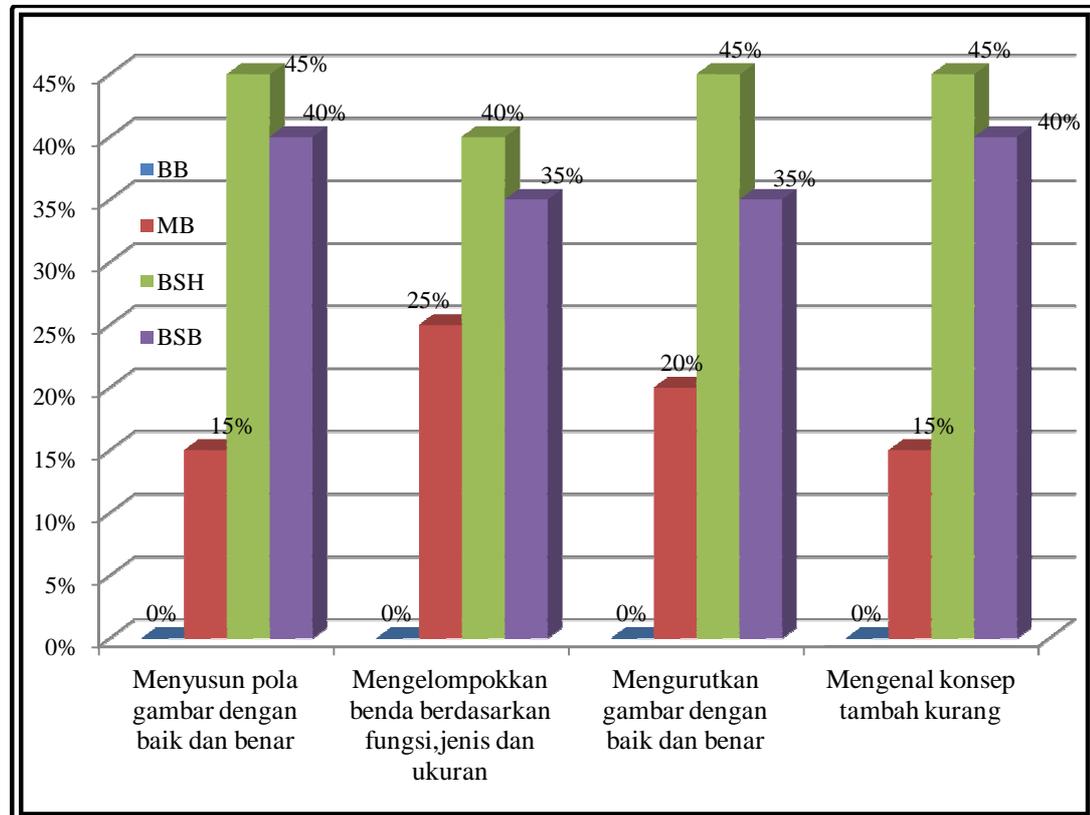
| No | Nama Anak | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | | | | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | | | | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | | | | Mengenal konsep tambah kurang | | | |
|----|--------------|--|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|--|--------|-------------|-------------|-------------------------------|--------|-------------|-------------|
| | | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B | B B | M B | B S H | B S B |
| 1 | Alif Arkam | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | | √ |
| 2 | Ratna Dewi | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 3 | Aura Anjani | | √ | | | | √ | | | | | | √ | | | | √ |
| 4 | Athwan Fadil | | | √ | | | | | √ | | √ | | | | | | √ |
| 5 | Syarif Ali | | | √ | | | | √ | | | √ | | | | | | √ |
| 6 | Hamdani | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 7 | Nova Lina | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 8 | M. Afandi | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 9 | Elita Aura | | | | √ | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 10 | Ely Farida | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 11 | M. Siddik | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 12 | Bimo Farhan | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 13 | Daffa Alfaro | | | | √ | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 14 | Rudi Andika | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 15 | Madan S | | | √ | | | √ | | | | | | √ | | √ | | |
| 16 | Anita Wati | | | √ | | | √ | | | | | | √ | | √ | | |
| 17 | Farha Widya | | | | √ | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 18 | Suci Amrita | | | | √ | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 19 | Rosalin Maya | | | | √ | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 20 | Ayu Anggita | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |

Keterangan : BB : Belum Berkembang (*)
 MB : Mulai Berkembang (**)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (***)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (****)

Tabel 19 : Kondisi Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 3

| No | Kemampuan Yang Dicapai | BB | MB | BSH | BSB | Jumlah Anak |
|------------------------------------|--|-----|---------|---------|---------|-------------|
| | | f 1 | f 2 | f 3 | f 4 | (%) |
| 1 | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | - | 3 | 9 | 8 | 20 |
| | | 0% | 15% | 45% | 40% | 100% |
| 2. | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | - | 5 | 8 | 7 | 20 |
| | | 0% | 25% | 40% | 35% | 100% |
| 3 | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | - | 4 | 9 | 7 | 20 |
| | | 0% | 20% | 45% | 35% | 100% |
| 4 | Mengenal konsep tambah kurang | - | 3 | 9 | 8 | 20 |
| | | 0% | 15% | 45% | 40% | 100% |
| Rata – Rata kemampuan yang dicapai | | 0 % | 18,75 % | 43,75 % | 37,50 % | 100% |

Grafik : 4
Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika
Pada Siklus 3



Pada tabel dan grafik ini kemampuan kognitif anak pada siklus 2 menunjukkan kondisi yang sangat baik yaitu :

1. Kemampuan yang dicapai anak dalam menyusun pola gambar dengan baik dan benar adalah ; BB 0% (0 org), MB 15% (3 org), BSH 45% (9 org). BSB 40% (8 org).
2. Kemampuan yang dicapai anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran adalah; BB 0% (0 org), MB 25% (5 org), BSH 40% (8 org), BSB 35% (7org).
3. Kemampuan yang dicapai anak dalam mengurutkan gambar dengan baik dan benar adalah ; BB 0% (0 org), MB 20% (6 org), BSH 45% (9 org), BSB 35% (7 org).

4. Kemampuan anak dalam hal mengenal konsep tambah kurang adalah; BB 0% (0 org), MB 15% (3 org), BSH 45% (9 org), BSB 40% (8 org)

Tabel 20 : Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika Pada Siklus 3 Berdasarkan BSH – BSB

| No | Kemampuan Yang Dicapai | BSH | BSB | Jumlah Anak |
|------------------------------------|--|---------|---------|-------------|
| | | f 3 | f 4 | (%) |
| 1 | Menyusun pola gambar dengan baik dan benar | 9 | 8 | 17 |
| | | 45% | 40% | 85% |
| 2. | Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, jenis, ataupun ukuran | 8 | 7 | 15 |
| | | 40% | 35% | 75% |
| 3 | Mengurutkan gambar dengan baik dan benar | 9 | 7 | 16 |
| | | 45% | 35% | 80% |
| 4 | Mengetahui konsep tambah kurang | 9 | 8 | 17 |
| | | 45% | 40% | 85% |
| Rata – Rata Kemampuan Yang dicapai | | 43,75 % | 37,50 % | 81,25 % |

Pada tabel diatas jelas terlihat bahwa kemampuan kognitif anak untuk siklus 3 sudah sesuai harapan yaitu rata-rata 81,25%, dan dengan demikian penelitian ini dianggap berhasil.

d. Refleksi

Pada Siklus 3 ini sudah terlihat peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak. Hal ini terlihat dari keberhasilan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan mengurutkan benda sudah sangat baik.
2. Melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu sudah sangat baik.
3. Mengenal konsep tambah kurang pada bilangan sudah sangat baik
4. Kemampuan kognitif anak sudah meningkat.

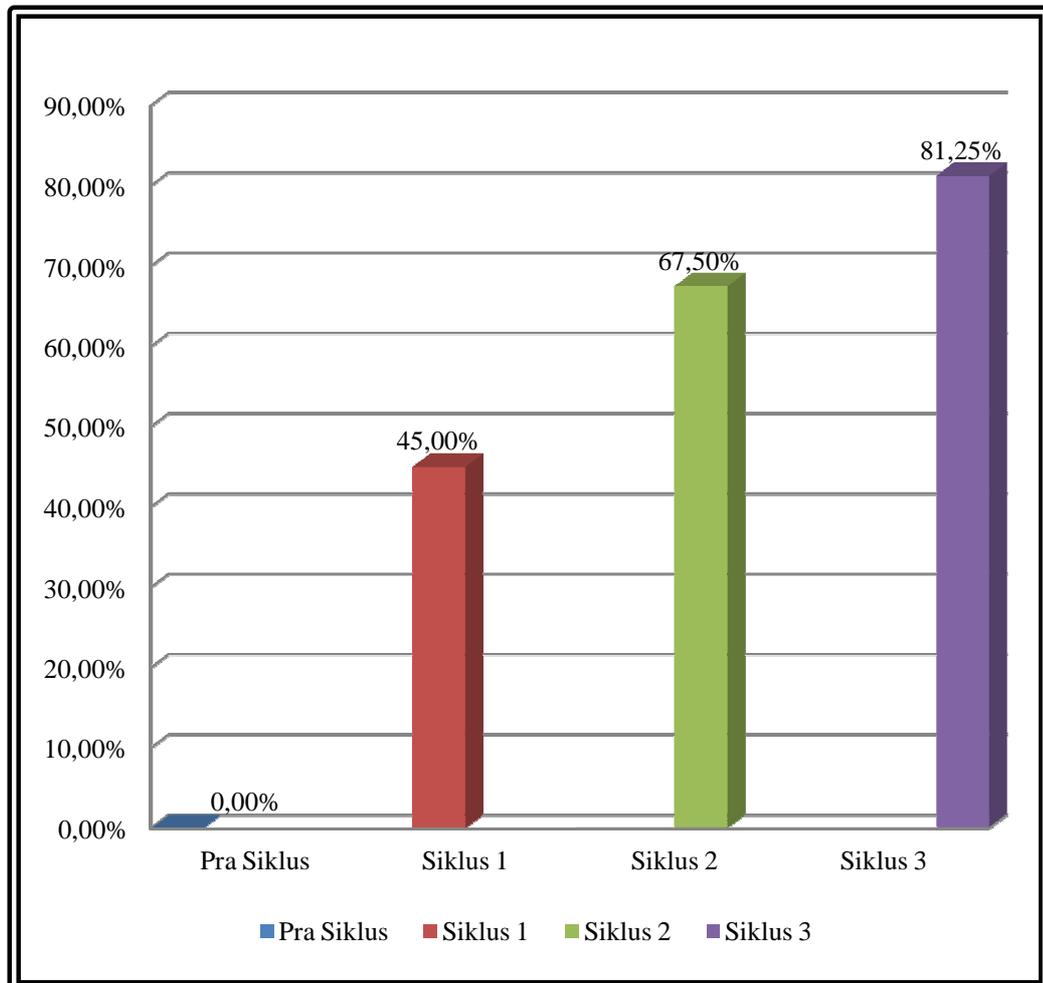
C. Pembahasan

Setelah melakukan penelitian dari Siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 untuk peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika di Kelompok B RA AR Rohman Kabupaten Simalungun sudah tercapai dengan maksimal. Terlihat dari hasil observasi pada pra siklus dimana nilai rata-rata kemampuan kognitif anak hanya sebesar 0 %.

Setelah dilakukan penelitian pada Siklus 1 kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan namun masih jauh dari yang diharapkan yaitu rata-rata sebesar 45,00 % . Sedangkan pada penelitian Siklus 2 sebesar 67,50%. Dan pada siklus 3 kemampuan kognitif anak sudah meningkat dan sesuai dengan harapan yaitu rata-rata sebesar 81,25 %. Dengan demikian upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika di Kelompok B RA AR Rohman Kabupaten Simalungun dikatakan berhasil.

Hasil observasi upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika di Kelompok B RA AR Rohman Kabupaten Simalungun mulai dari tahap Pra Siklus, Siklus 1, siklus 2 dan Siklus 3 dapat dilihat dari grafik dibawah ini ;

Grafik : 5
Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Matematika
Pada Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan judul upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika yang telah dilakukan maka diperoleh beberapa kesimpulan antara lain :

1. Perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika sebelum diberi tindakan hasilnya masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang diperoleh pada pra siklus dimana kemampuan kognitif anak rata-rata hanya sebesar 0 %. Dengan diadakannya pembelajaran dengan kegiatan permainan matematika pada di kelompok B RA AR Rohman Kabupaten Simalungun telah mengalami peningkatan, dimana peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan di siklus 1 yaitu rata-rata sebesar 45,00%, sedangkan pada siklus 2 rata-rata sebesar 67,50% dan pada siklus 3 rata-rata sebesar 81,25%.
2. Hasil akhir penelitian ini ialah anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui permainan matematika.
3. Anak-anak didik RA AR Rohman Kabupaten Simalungun khususnya pada kelompok B sudah lebih mudah dan antusias melakukan permainan matematika.
4. Berdasarkan pengamatan dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 dapat disimpulkan bahwa permainan matematika dengan kegiatan menyusun pola gambar, mengelompokkan benda, mengenal konsep tambah kurang serta mengurutkan gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA AR Rohman Kabupaten Simalungun. Hal ini dapat kita lihat pada grafik peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan matematika pada pra siklus. Siklus 1, siklus 2 dan siklus 3.

B. Saran

1. Bagi pendidik :
 - a. Guru sebaiknya menggunakan pendekatan, media dan metode yang tepat agar pembelajaran lebih bermakna dan kemampuan dalam mengelola kelas lebih meningkat.
 - b. Gurusebaiknya melakukan penelitian tindakan kelas agar dapat meningkatkan layanan profesional kepada peserta didik.
 - c. Guru sebaiknya memperbaiki kinerja dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan sesuai harapan.
 - d. Guru harus mampu meningkatkan rasa percaya diri khususnya dalam mengajar peserta didik.
2. Bagi sekolah ; sebagai bahan referensi untuk melakukan berbagai perbaikan dalam peningkatan mutu pendidikan di lembaga yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani Durri, dkk . *Metode Penelitian* , Jakarta : Universitas Terbuka. 2010
- Anwar dan Arsyad Ahmad, *Pendidikan Anak Dini Usia Panduan Praktis bagi Ibu dan Calon Ibu* , Bandung : Alfabeta. 2010
- Departemen Agama RI, *ALHidayah AL-Qur'an Tafsir Perkata Tajwid Kode Angka*, Tangerang Selatan : Kalim . 2010
- E,T, Ruseffendi, *Pengajaran Matematika Modern*, Bandung : Tarsito. 2009
- <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2252562-pengertian-permainan-matematika/#ixzz2ML3GCDX1>, diunduh tanggal 15 Desember 2016
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rajawali Pers. 2011
- Munandar Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Pra Sekolah*, Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia. 2010
- Naura Jasmine, *Mendidik Anak secara Seimbang*, Yogyakarta: Wahana Tatalita Publisher. 2009
- Nazir Moh, *Metode Penelitian* , Bogor : Ghalia Indonesia. 2009
- Nurani Yuliani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta : Universitas Terbuka. 2009
- Paimin, Joula Ekaningsih, *Agar Anak Pintar Matematika*, Jakarta : Puspa Swara. 2009
- Patmonodewo Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2009
- Santoso Rukky AM , *Mengembangkan Otak kanan Anak-anak* , Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 2012
- Santoso, Soegeng, *Pendidikan Anak usia Dini* , Jakarta : Citra Pendidikan . 2009
- Semiawan Conny, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, Jakarta : Prenhalindo. 2002

Sumarmo, U , *Kemandirian Belajar; Apa, Mengapa, dan Bagaimana* ,Makalah Seminar Pendidikan Matematika, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. 2014

Suparno Paul, *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*, Yogyakarta : Kanisius. 2011

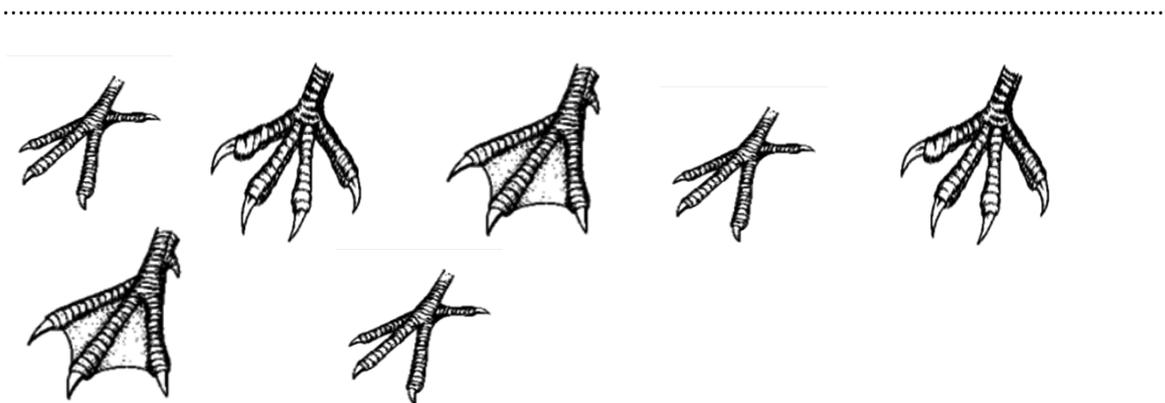
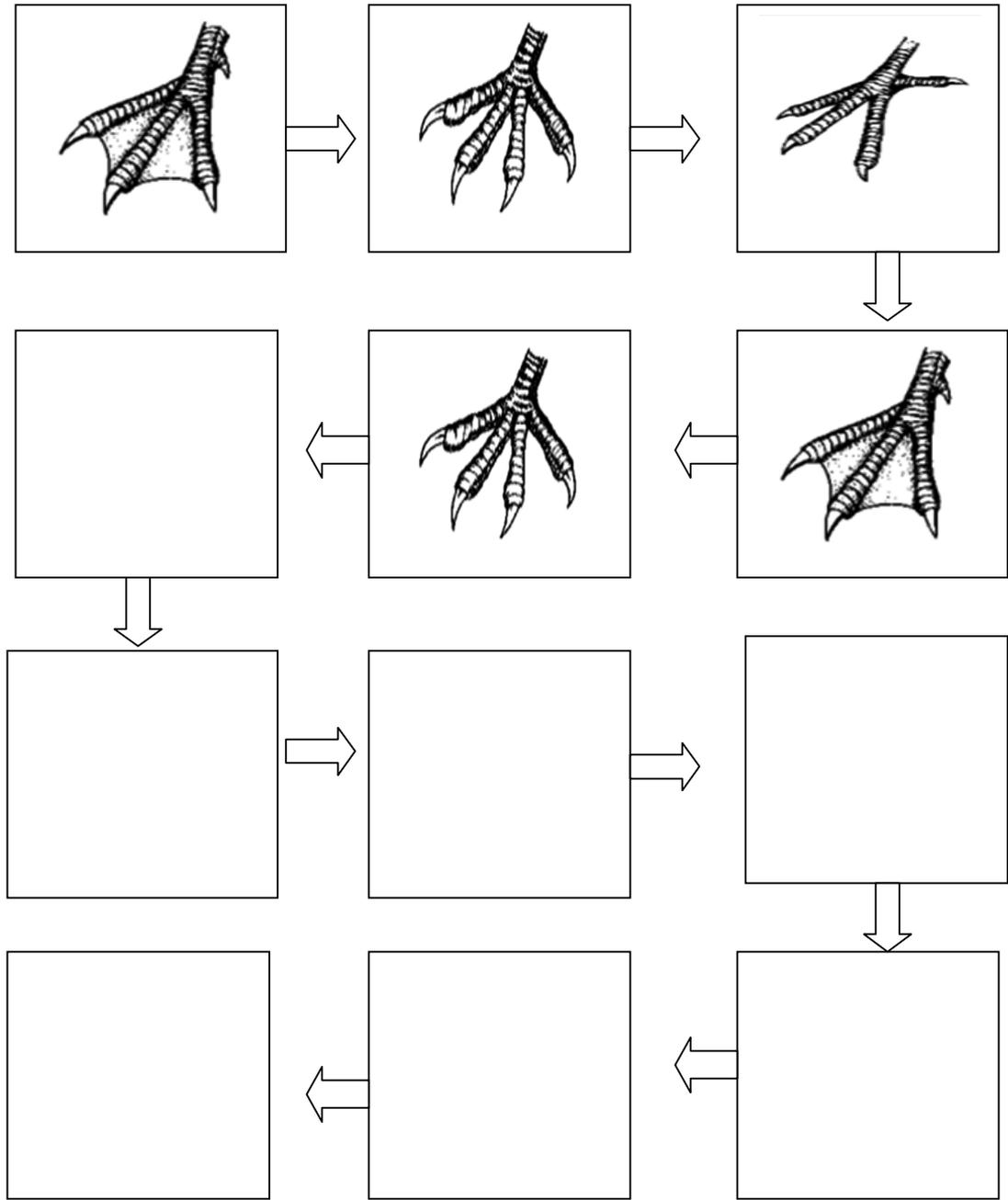
Tedjasaputra, Mayke, S, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta : Grasindo. 2011

Thomas Amstrong, *Setiap Anak Cerdas, Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta : Gramedia. 2010

Yulianti, I Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*, Jakarta: Laskar Aksara. 2010

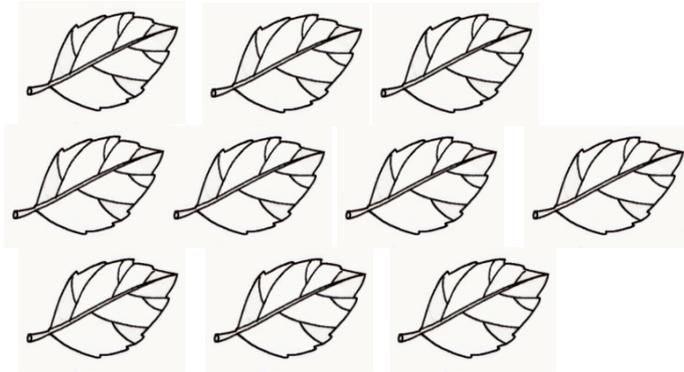
MEMPERKIRAKAN URUTAN KAKI BURUNG

Nama Anak :

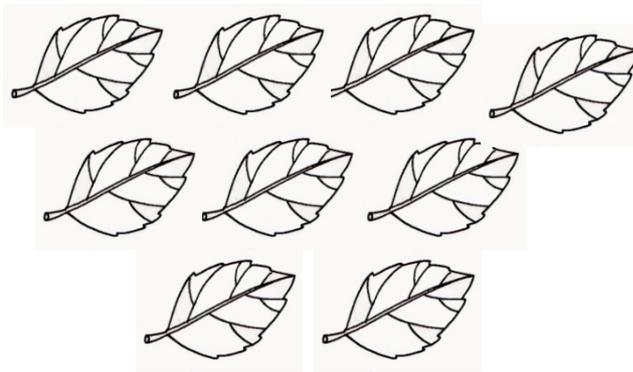


Nama Anak :

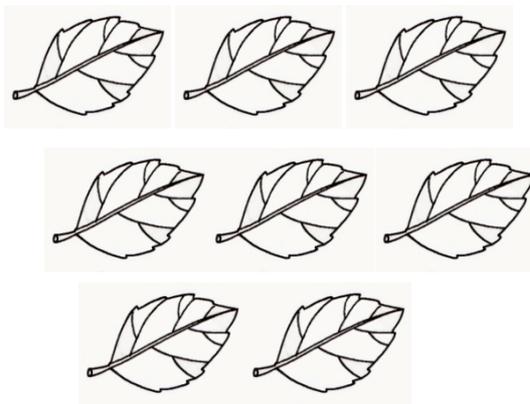
**MEMBILANG JUMLAH GAMBAR DAUN BAYAM DENGAN
LAMBANG BILANGAN**



Three rows of bayam leaves. The first row has 3 leaves, the second row has 4 leaves, and the third row has 3 leaves. To the right of the leaves are two empty rectangular boxes stacked vertically, intended for writing the number 10.



Three rows of bayam leaves. The first row has 4 leaves, the second row has 3 leaves, and the third row has 2 leaves. To the right of the leaves are two empty rectangular boxes stacked vertically, intended for writing the number 9.



Three rows of bayam leaves. The first row has 3 leaves, the second row has 3 leaves, and the third row has 2 leaves. To the right of the leaves are two empty rectangular boxes stacked vertically, intended for writing the number 8.

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 1
(APKG – PKP 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

| | |
|------------------------|--|
| Nama | : Desi Lestari |
| NPM | : 1301240078 |
| Tempat Mengajar | : RA AR Rohman Kabupaten Simalungun |
| Kelompok | : B |
| Tema | : Binatang/Binatang Unggas (Burung) |
| Siklus | : 1 (satu) |
| Waktu | : 08.00 s/d 11.00 WIB |
| Hari / Tanggal | : Senin, 27 Pebruari 2017 |

Petunjuk

Baca dengan cermat RKH/RK Perbaikan dan Skenario Perbaikan Pembelajaran yang akan digunakan oleh guru / mahasiswa untuk mengajar. Kemudian nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini :

A. RKH / Perbaikan

| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan. | 1 2 3 4 5 |
|--|--|
| 1.1 Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 1.2 Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> |

| 2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan merumuskan tujuan | 1 2 3 4 5 |
|--|--|
| 2.1 Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.2 Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 2 = B <input type="text"/> |

B. Skenario Perbaikan

| 3. Menentukan tujuan perbaikan, hal – hal yang perlu diperbaiki, dan langkah – langkah perbaikan | 1 2 3 4 5 |
|--|--|
| 3.1 Menentukan tujuan perbaikan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.2 Menentukan hal – hal yang harus diperbaiki | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.3 Menuliskan langkah – langkah perbaikan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 3 = C <input type="text"/> |

| | |
|--|--|
| 4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 4.1 Menentukan penataan ruang kelas | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Menentukan cara – cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 4 = D <input type="text"/> |
| 5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan | 1 2 3 4 5 |
| 5.1 Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.2 Menentukan cara penilaian perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 5 = E <input type="text"/> |
| 6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran | 1 2 3 4 5 |
| 6.1 Keindahan, kebersihan dan kerapian | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6.2 Penggunaan bahasa tulis | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 6 = F <input type="text"/> |

Nilai APKG – PKP 1 = R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6}$$

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{6} = \boxed{\quad}$$

Simalungun, 27 Pebruari 2017

Penilai 2

Aminah Nur, S.Pd

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2
(APKG – PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

| | |
|------------------------|--|
| Nama | : Desi Lestari |
| NPM | : 1301240078 |
| Tempat Mengajar | : RA AR Rohman Kabupaten Simalungun |
| Kelompok | : B |
| Tema | : Binatang/Binatang Unggas (Burung) |
| Siklus | : 1 (satu) |
| Waktu | : 08.00 s/d 11.00 WIB |
| Hari / Tanggal | : Senin, 27 Pebruari 2017 |

Petunjuk

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir – butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampaun khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1.1 Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 1.2 Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> | | | | |

| 2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 2.1 Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.2 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.4 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.5 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.6 Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.7 Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/> |

| 3. Melaksanakan Interaksi Kelas | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.2 Menangani pertanyaan dan respon anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.5 Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 3 = C <input type="checkbox"/> |
| 4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar | 1 2 3 4 5 |
| 4.1 Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Menunjukkan kegairahan dalam membimbing | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

| | |
|--|--|
| 4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.4 Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.5 Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 4 = D <input type="text"/> |
| 5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 5.1 Menggunakan pendekatan tematik | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.4 Menggunakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.5 Mengembangkan kecakapan hidup | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 5 = E <input type="text"/> |

| | |
|---|--|
| 6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 6 = F <input type="text"/> |
| 7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 7.1 Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.3 Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.4 Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 7 = G <input type="text"/> |

Nilai APKG – PKP 2 = Y

$$Y = \frac{A+B+C+D+E+F+G}{7}$$

$$Y = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} = \boxed{\quad}$$

Simalungun, 27 Pebruari 2017

Penilai 2

Aminah Nur, S.Pd

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 1
(APKG – PKP 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

| | |
|------------------------|---|
| Nama | : Desi Lestari |
| NPM | : 1301240078 |
| Tempat Mengajar | : RA AR Rohman Kabupaten Simalungun |
| Kelompok | : B |
| Tema | : Tanaman / Tanaman Sayur (Sayur Bayam) |
| Siklus | : 2 (dua) |
| Waktu | : 08.00 s/d 11.00 WIB |
| Hari / Tanggal | : Selasa, 07 Maret 2017 |

Petunjuk

Baca dengan cermat RKH/RK Perbaikan dan Skenario Perbaikan Pembelajaran yang akan digunakan oleh guru / mahasiswa untuk mengajar. Kemudian nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini :

A. RKH / Perbaikan

| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan. | 1 2 3 4 5 |
|--|--|
| 1.1 Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 1.2 Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> |

| 2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 2.1 Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.2 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.4 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.5 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.6 Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.7 Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/> |

| 3. Melaksanakan Interaksi Kelas | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.2 Menangani pertanyaan dan respon anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.5 Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 3 = C <input type="checkbox"/> |
| 4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar | 1 2 3 4 5 |
| 4.1 Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Menunjukkan kegairahan dalam membimbing | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

| | |
|--|--|
| 4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.4 Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.5 Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 4 = D <input type="text"/> |
| 5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 5.1 Menggunakan pendekatan tematik | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.4 Menggunakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.5 Mengembangkan kecakapan hidup | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 5 = E <input type="text"/> |

| | |
|---|--|
| 6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 6 = F <input type="text"/> |
| 7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 7.1 Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.3 Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.4 Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 7 = G <input type="text"/> |

Nilai APKG 1 = R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6}$$

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{6} = \boxed{\quad}$$

Simalungun, 07 Maret 2017

Penilai 2

Aminah Nur, S.Pd

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2
(APKG – PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

| | |
|------------------------|---|
| Nama | : Desi Lestari |
| NPM | : 1301240078 |
| Tempat Mengajar | : RA AR Rohman Kabupaten Simalungun |
| Kelompok | : B |
| Tema | : Tanaman / Tanaman Sayur (Sayur Bayam) |
| Siklus | : 2 (dua) |
| Waktu | : 08.00 s/d 11.00 WIB |
| Hari / Tanggal | : Selasa, 07 Maret 2017 |

Petunjuk

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir – butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampaun khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1.1 Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 1.2 Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> | | | | |

| 2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 2.1 Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.2 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.4 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.5 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.6 Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.7 Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/> |

| 3. Melaksanakan Interaksi Kelas | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.2 Menangani pertanyaan dan respon anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.5 Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 3 = C <input type="checkbox"/> |
| 4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar | 1 2 3 4 5 |
| 4.1 Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Menunjukkan kegairahan dalam membimbing | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

| | |
|--|--|
| 4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.4 Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.5 Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 4 = D <input type="text"/> |
| 5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 5.1 Menggunakan pendekatan tematik | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.4 Menggunakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.5 Mengembangkan kecakapan hidup | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 5 = E <input type="text"/> |

| | |
|---|--|
| 6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 6 = F <input type="text"/> |
| 7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 7.1 Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.3 Peka terhadap ketidak sesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.4 Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 7 = G <input type="text"/> |

Nilai APKG – PKP 2 = Y

$$Y = \frac{A+B+C+D+E+F+G}{7}$$

$$Y = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} = \boxed{\quad}$$

Simalungun, 07 Maret 2017

Penilai 2

Aminah Nur, S.Pd

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 1
(APKG – PKP 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

| | |
|------------------------|--|
| Nama | : Desi Lestari |
| NPM | : 1301240078 |
| Tempat Mengajar | : RA AR Rohman Kabupaten Simalungun |
| Kelompok | : B |
| Tema | : Pekerjaan / Profesi (Dokter) |
| Siklus | : 3 (tiga) |
| Waktu | : 08.00 s/d 11.00 WIB |
| Hari / Tanggal | : Senin, 13 Maret 2017 |

Petunjuk

Baca dengan cermat RKH/RK Perbaikan dan Skenario Perbaikan Pembelajaran yang akan digunakan oleh guru / mahasiswa untuk mengajar. Kemudian nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini :

A. RKH / Perbaikan

| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan. | 1 2 3 4 5 |
|--|--|
| 1.1 Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 1.2 Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> |

| 2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 2.1 Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.2 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.4 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.5 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.6 Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.7 Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/> |

| 3. Melaksanakan Interaksi Kelas | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.2 Menangani pertanyaan dan respon anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.5 Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 3 = C <input type="checkbox"/> |
| 4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar | 1 2 3 4 5 |
| 4.1 Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Menunjukkan kegairahan dalam membimbing | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

| | |
|--|--|
| 4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.4 Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.5 Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 4 = D <input type="text"/> |
| 5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 5.1 Menggunakan pendekatan tematik | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.4 Menggunakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.5 Mengembangkan kecakapan hidup | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 5 = E <input type="text"/> |

| | |
|---|--|
| 1. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 6 = F <input type="text"/> |
| 2. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 7.1 Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.3 Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.4 Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 7 = G <input type="text"/> |

Nilai APKG – PKP 1 = R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6}$$

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{6} = \boxed{\quad}$$

Simalungun, 13 Maret 2017

Penilai 2

Aminah Nur, S.Pd

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2
(APKG – PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

| | |
|------------------------|--|
| Nama | : Desi Lestari |
| NPM | : 1301240078 |
| Tempat Mengajar | : RA AR Rohman Kabupaten Simalungun |
| Kelompok | : B |
| Tema | : Pekerjaan / Profesi (Dokter) |
| Siklus | : 3 (tiga) |
| Waktu | : 08.00 s/d 11.00 WIB |
| Hari / Tanggal | : Senin, 13 Maret 2017 |

Petunjuk

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir – butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampaun khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

| 1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1.1 Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 1.2 Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> | | | | |

| 2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 2.1 Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.2 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.4 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.5 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.6 Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2.7 Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/> |

| 3. Melaksanakan Interaksi Kelas | 1 2 3 4 5 |
|---|--|
| 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.2 Menangani pertanyaan dan respon anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3.5 Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 3 = C <input type="checkbox"/> |
| 4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar | 1 2 3 4 5 |
| 4.1 Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Menunjukkan kegairahan dalam membimbing | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

| | |
|--|--|
| 4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.4 Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4.5 Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 4 = D <input type="text"/> |
| 5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 5.1 Menggunakan pendekatan tematik | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.4 Menggunakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5.5 Mengembangkan kecakapan hidup | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 5 = E <input type="text"/> |

| | |
|---|--|
| 6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 6 = F <input type="text"/> |
| 7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan | 1 2 3 4 5 |
| 7.1 Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.3 Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7.4 Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | Rata – rata butir 7 = G <input type="text"/> |

Nilai APKG – PKP 2 = Y

$$Y = \frac{A+B+C+D+E+F+G}{7}$$

$$Y = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} = \boxed{\quad}$$

Simalungun, 13 Maret 2017

Penilai 2

Aminah Nur, S.Pd

SKENARIO PERBAIKAN PRA SIKLUS

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika di Kelompok B RA AR Rohman Kab. Simalungun

Siklus : Pra Siklus

Tema/Sub Tema : Rekreasi / Lokasi Hiburan (Kebun Binatang)

Hari / Tanggal : Jumat, 24 Pebruari 2017

Hal yang diperbaiki / ditingkatkan :

1. Kegiatan Pengembangan

Permainan matematika yang meliputi kegiatan mengurutkan benda, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, jenis dan fungsinya serta pengenalan konsep tambah kurang pada lambang bilangan.

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan kelas, ; Kursi di susun menjadi 2 kelompok, anak duduk saling berhadapan.

Langkah – Langkah Perbaikan :

1. Peneliti menjelaskan dan memberi contoh cara mengurutkan benda, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, jenis dan fungsinya serta pengenalan konsep tambah kurang pada lambang bilangan.
2. Peneliti meminta anak untuk melakukan kegiatan .
3. Membimbing dan memotivasi anak agar anak mau melakukan kegiatan.
4. Anak melakukan kegiatan permainan matematika ini namun belum sesuai dengan harapan.
5. Memberi umpan balik dan penguatan kepada anak atas kemampuan anak.

**LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
PADA PRA SIKLUS**

Nama : DESI LESTARI
NPM : 1301240078
Tema : Rekreasi / Lokasi Hiburan (Kebun Binatang)
Hari/Tanggal : Jumat, 24 Pebruari 2017
Fakultas : Agama Islam
Prodi : Pendidikan Guru Rhaudatul Athfal

A. Refleksi Komponen Pembelajaran Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ?

Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan telah sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran saya telah mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan indikator yang terdapat di kurikulum RA yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Materi yang disampaikan kepada anak sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar anak dapat menerima pelajaran yang disampaikan.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?

Ya, media pembelajaran yang saya buat sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media yang disediakan adalah media yang bervariasi agar menarik minat anak.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Anak belum berminat pada metode yang saya gunakan, karena metode yang saya buat belum dimengerti atau dipahami anak.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, alat penilaian saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Dalam melakukan penilaian alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan standar penilaian anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang saya susun ?
Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya susun sudah sesuai dengan RKH.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya sudah melihat dan memahami RKH yang saya susun sehingga kegiatan pembelajaran yang saya sampaikan sesuai dengan RKH yang disusun.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?)

Kelemahan saya yaitu dalam penggunaan waktu serta hasil belajar anak.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Anak masih kurang berminat dengan kegiatan permainan matematika ini sehingga kemampuan kognitif anak masih jauh dari yang diharapkan.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?
Menciptakan metode yang sesuai untuk anak sehingga anak berminat dan tekun dalam melaksanakan kegiatan.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?
Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun
6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan ?
Saya dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kurikulum yang tersedia di RA.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan ?
Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan ?
Hal-hal yang positif yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung adalah anak saling berdialog tentang kegiatan yang akan dilakukannya.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?
Jika ya, alasan saya adalah :
Tidak, anak belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?
(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya)
Anak-anak senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?)
Tidak, anak belum dapat menyelesaikan tugas dengan tepat dan hanya 30,00% dari jumlah anak yang mampu melakukan kegiatan permainan matematika dengan baik.

12. Bagaimanakah reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Anak senang terhadap penilaian yang saya berikan yaitu tanda bintang dengan masing-masing tingkat kemampuan anak.

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?

Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Penilaian yang saya tetapkan sesuai dengan indikator RKH yang saya buat dan sesuai pula dengan standar penilaian anak RA

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?

Belum, anak belum dapat mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Kurang konsentrasi dalam memahami dan mendengarkan penjelasan serta mengerjakan tugasnya dengan baik.

15. Apakah saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

Hal ini terjadi karena :

Saya mampu mengatur waktu saat melakukan pembelajaran secara efisien.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

Ya, dalam kegiatan penutup saya meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain .

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Nama Sekolah : RA AR Rohman
Alamat : Kabupaten Simalungun
Kelompok : B

| Siklus | Hari / Tanggal | Waktu | Tema |
|--------|-----------------------------|---------------|-------------------------------|
| 1 | Senin, 27 Pebruari 2017 | 08.00 – 11.00 | Binatang / Binatang Unggas |
| | Selasa, 28 Pebruari 2017 | 08.00 – 11.00 | Binatang / Binatang Unggas |
| | Rabu, 01 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Binatang / Binatang Unggas |
| | Kamis, 02 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Binatang / Binatang Unggas |
| | Jumat, 03 Maret 2017 | 08.00 – 10.00 | Binatang / Binatang Unggas |
| 2 | Senin, 06 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Tanaman / Tanaman Sayur |
| | Selasa 07 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Tanaman / Tanaman Sayur |
| | Rabu, 08 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Tanaman / Tanaman Sayur |
| | Kamis, 09 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Tanaman / Tanaman Sayur |
| | Jumat, 10 Maret 2017 | 08.00 – 10.00 | Tanaman / Tanaman Sayur |
| 3 | Senin, 13 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Pekerjaan / Profesi |
| | Selasa, 14 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Pekerjaan / Profesi |
| | Rabu, 15 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Pekerjaan / Profesi |
| | Kamis, 16 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Pekerjaan / Profesi |
| | Jumat, 17 Maret 2017 | 08.00 – 11.00 | Pekerjaan / Profesi |

Simalungun, 18 Maret 2017

Mengetahui :
Kepala RA

Teman Sejawat

Peneliti

Kumala Sari , S.Pd

Aminah Nur, S.Pd

Desi Lestari

SKENARIO PERBAIKAN 5 SIKLUS 1

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika di Kelompok B RA AR Rohman Kab. Simalungun

Siklus : 1 (satu)

Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang Unggas (Burung Merpati)

Hari / Tanggal : Senin, 27 Pebruari 2017

Hal yang diperbaiki / ditingkatkan :

1. Kegiatan Pengembangan
 - a. Mengurutkan gambar burung merpati dari yang terkecil – terbesar.
 - b. Mengelompokkan jenis makanan hewan
 - c. Menghubungkan jumlah gambar burung merpati dengan lambang bilangan
2. Pengelolaan Kelas
Penataan ruangan kelas, ; Kursi di susun menjadi 2 kelompok, anak duduk saling berhadapan.

Langkah – Langkah Perbaikan :

1. Peneliti menjelaskan dan memberi contoh cara mengurutkan benda, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, jenis dan fungsinya serta pengenalan konsep tambah kurang pada lambang bilangan.
2. Peneliti meminta anak untuk melakukan kegiatan .
3. Membimbing dan memotivasi anak agar anak mau melakukan kegiatan.
4. Anak melakukan kegiatan permainan matematika ini namun belum sesuai dengan harapan.
5. Memberi umpan balik dan penguatan kepada anak atas kemampuan anak.

**LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
PADA SIKLUS 1**

Nama : DESI LESTARI
NPM : 1301240078
Tema : Binatang / Binatang Unggas (Burung Merpati)
Hari/Tanggal : Senin, 27 Pebruari 2017
Fakultas : Agama Islam
Prodi : Pendidikan Guru Rhaudatul Athfal

A. Refleksi Komponen Pembelajaran Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ?

Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan telah sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran saya telah mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan indikator yang terdapat di kurikulum RA yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Materi yang disampaikan kepada anak sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar anak dapat menerima pelajaran yang disampaikan.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?

Ya, media pembelajaran yang saya buat sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media yang disediakan adalah media yang bervariasi agar menarik minat anak.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Anak belum berminat pada metode yang saya gunakan, karena metode yang saya buat belum dimengerti atau dipahami anak.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, alat penilaian saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Dalam melakukan penilaian alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan standar penilaian anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang saya susun ?
Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya susun sudah sesuai dengan RKH.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya sudah melihat dan memahami RKH yang saya susun sehingga kegiatan pembelajaran yang saya sampaikan sesuai dengan RKH yang disusun.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?)

Kelemahan saya yaitu dalam penggunaan waktu serta hasil belajar anak.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Anak masih kurang berminat dengan kegiatan permainan matematika ini sehingga kemampuan kognitif anak masih jauh dari yang diharapkan.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?
Menciptakan metode yang sesuai untuk anak sehingga anak berminat dan tekun dalam melaksanakan kegiatan.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?
Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun
6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan ?
Saya dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kurikulum yang tersedia di RA.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan ?
Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan ?
Hal-hal yang positif yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung adalah anak saling berdialog tentang kegiatan yang akan dilakukannya.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?
Jika ya, alasan saya adalah :
Tidak, anak belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?
(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya)
Anak-anak senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?)
Tidak, anak belum dapat menyelesaikan tugas dengan tepat dan hanya 45,00% dari jumlah anak yang mampu melakukan kegiatan permainan matematika dengan baik.

12. Bagaimanakah reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Anak senang terhadap penilaian yang saya berikan yaitu tanda bintang dengan masing-masing tingkat kemampuan anak.

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?

Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Penilaian yang saya tetapkan sesuai dengan indikator RKH yang saya buat dan sesuai pula dengan standar penilaian anak RA

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?

Belum, anak belum dapat mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Kurang konsentrasi dalam memahami dan mendengarkan penjelasan serta mengerjakan tugasnya dengan baik.

15. Apakah saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

Hal ini terjadi karena :

Saya mampu mengatur waktu saat melakukan pembelajaran secara efisien.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

Ya, dalam kegiatan penutup saya meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain .

SKENARIO PERBAIKAN 5 SIKLUS 2

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika di Kelompok B RA AR Rohman Kab. Simalungun

Siklus : 2 (dua)

Tema/Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayur (Bayam)

Hari / Tanggal : Selasa, 07 Maret 2017

Hal yang diperbaiki / ditingkatkan :

1. Kegiatan Pengembangan
 - a. Mengurutkan gambar daun bayam dari yang terbesar – terkecil.
 - b. Mengelompokkan jenis sayuran
 - c. Menghubungkan jumlah gambar daun bayam dengan lambang bilangan
2. Pengelolaan Kelas
Penataan ruangan kelas, ; Kursi di susun menjadi 2 kelompok, anak duduk saling berhadapan.

Langkah – Langkah Perbaikan :

1. Peneliti menjelaskan dan memberi contoh cara mengurutkan benda, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, jenis dan fungsinya serta pengenalan konsep tambah kurang pada lambang bilangan.
2. Peneliti meminta anak untuk melakukan kegiatan .
3. Membimbing dan memotivasi anak agar anak mau melakukan kegiatan.
4. Anak melakukan kegiatan permainan matematika ini namun belum sesuai dengan harapan.
5. Memberi umpan balik dan penguatan kepada anak atas kemampuan anak.

**LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
PADA SIKLUS 2**

Nama : DESI LESTARI
NPM : 1301240078
Tema : Tanaman / Tanaman Sayur (Bayam)
Hari/Tanggal : Selasa, 07 Maret 2017
Fakultas : Agama Islam
Prodi : Pendidikan Guru Rhaudatul Athfal

A. Refleksi Komponen Pembelajaran Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ?

Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan telah sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran saya telah mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan indikator yang terdapat di kurikulum RA yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Materi yang disampaikan kepada anak sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar anak dapat menerima pelajaran yang disampaikan.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?

Ya, media pembelajaran yang saya buat sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media yang disediakan adalah media yang bervariasi agar menarik minat anak.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Anak belum berminat pada metode yang saya gunakan, karena metode yang saya buat belum dimengerti atau dipahami anak.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, alat penilaian saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Dalam melakukan penilaian alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan standar penilaian anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang saya susun ?
Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya susun sudah sesuai dengan RKH.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya sudah melihat dan memahami RKH yang saya susun sehingga kegiatan pembelajaran yang saya sampaikan sesuai dengan RKH yang disusun.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?)

Kelemahan saya yaitu dalam penggunaan waktu serta hasil belajar anak.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Anak masih kurang berminat dengan kegiatan permainan matematika ini sehingga kemampuan kognitif anak masih jauh dari yang diharapkan.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?
Menciptakan metode yang sesuai untuk anak sehingga anak berminat dan tekun dalam melaksanakan kegiatan.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?
Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun
6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan ?
Saya dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kurikulum yang tersedia di RA.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan ?
Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan ?
Hal-hal yang positif yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung adalah anak saling berdialog tentang kegiatan yang akan dilakukannya.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika ya, alasan saya adalah :
Tidak, anak belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya)
Anak-anak senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?)
Tidak, anak belum dapat menyelesaikan tugas dengan tepat dan hanya 67,50 % dari jumlah anak yang mampu melakukan kegiatan permainan matematika dengan baik.

12. Bagaimanakah reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Anak senang terhadap penilaian yang saya berikan yaitu tanda bintang dengan masing-masing tingkat kemampuan anak.

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?

Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Penilaian yang saya tetapkan sesuai dengan indikator RKH yang saya buat dan sesuai pula dengan standar penilaian anak RA

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?

Belum, anak belum dapat mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Kurang konsentrasi dalam memahami dan mendengarkan penjelasan serta mengerjakan tugasnya dengan baik.

15. Apakah saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

Hal ini terjadi karena :

Saya mampu mengatur waktu saat melakukan pembelajaran secara efisien.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

Ya, dalam kegiatan penutup saya meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain .

SKENARIO PERBAIKAN 5 SIKLUS 3

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Matematika di Kelompok B RA AR Rohman Kab. Simalungun

Siklus : 3 (tiga)

Tema/Sub Tema : Pekerjaan / Profesi (Dokter)

Hari / Tanggal : Senin, 13 Maret 2017

Hal yang diperbaiki / ditingkatkan :

1. Kegiatan Pengembangan
 - a. Mengurutkan gambar alat suntik dari yang terbesar – terkecil.
 - b. Mengelompokkan jenis peralatan kedokteran
 - c. Menghubungkan jumlah gambar alat-alat kedokteran dengan lambang bilangan
2. Pengelolaan Kelas
Penataan ruangan kelas, ; Kursi di susun menjadi 2 kelompok, anak duduk saling berhadapan.

Langkah – Langkah Perbaikan :

1. Peneliti menjelaskan dan memberi contoh cara mengurutkan benda, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, jenis dan fungsinya serta pengenalan konsep tambah kurang pada lambang bilangan.
2. Peneliti meminta anak untuk melakukan kegiatan .
3. Membimbing dan memotivasi anak agar anak mau melakukan kegiatan.
4. Anak melakukan kegiatan permainan matematika ini namun belum sesuai dengan harapan.
5. Memberi umpan balik dan penguatan kepada anak atas kemampuan anak.

**LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
PADA SIKLUS 3**

Nama : DESI LESTARI
NPM : 1301240078
Tema : Pekerjaan / Profesi (Dokter)
Hari/Tanggal : Senin, 13 Maret 2017
Fakultas : Agama Islam
Prodi : Pendidikan Guru Rhaudatul Athfal

A. Refleksi Komponen Pembelajaran Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ?

Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan telah sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran saya telah mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan indikator yang terdapat di kurikulum RA yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Materi yang disampaikan kepada anak sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar anak dapat menerima pelajaran yang disampaikan.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?

Ya, media pembelajaran yang saya buat sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media yang disediakan adalah media yang bervariasi agar menarik minat anak.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Anak sudah berminat pada metode yang saya gunakan, karena metode yang saya buat sudah dimengerti atau dipahami anak.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, alat penilaian saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Dalam melakukan penilaian alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan standar penilaian anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang saya susun ?
Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya susun sudah sesuai dengan RKH.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya sudah melihat dan memahami RKH yang saya susun sehingga kegiatan pembelajaran yang saya sampaikan sesuai dengan RKH yang disusun.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?)

Kelemahan saya yaitu dalam penggunaan waktu serta hasil belajar anak.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Anak sudah berminat dengan kegiatan permainan matematika ini sehingga kemampuan kognitif anak sudah meningkat dan sesuai harapan.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?
Menciptakan metode yang sesuai untuk anak sehingga anak berminat dan tekun dalam melaksanakan kegiatan.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?
Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun
6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan ?
Saya dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kurikulum yang tersedia di RA.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan ?
Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan ?
Hal-hal yang positif yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung adalah anak saling berdialog tentang kegiatan yang akan dilakukannya.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?
Jika ya, alasan saya adalah :
Ya, anak sudah mampu menyelesaikan tugas dengan baik.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?
(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya)
Anak-anak senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?)
Ya, anak sudah dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan benar dan 81,25 % dari jumlah anak sudah mampu melakukan kegiatan permainan matematika dengan baik.

12. Bagaimanakah reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Anak senang terhadap penilaian yang saya berikan yaitu tanda bintang dengan masing-masing tingkat kemampuan anak.

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?

Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Penilaian yang saya tetapkan sesuai dengan indikator RKH yang saya buat dan sesuai pula dengan standar penilaian anak RA

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?

Sudah, anak sudah dapat mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Latihan-latihan dan bimbingan yang diberikan oleh guru.

15. Apakah saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

Hal ini terjadi karena :

Saya mampu mengatur waktu saat melakukan pembelajaran secara efisien.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

Ya, dalam kegiatan penutup saya meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain .