

Disetujui (Ade)
Untuk Disidangkan
Pembimbing,
Masyhur Dais

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM
PENGENALANGEOMETRI DENGAN STRATEGI BERMAIN DAN
PERMAINAN DENGAN TUTUP ODOL DI RA RUHUL JADID KECAMATAN
TORGAMBA LABUHAN BATU SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

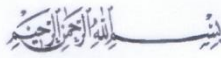
Oleh:

RISMAWATI
NPM. 1601240029



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

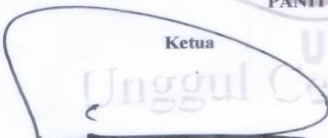


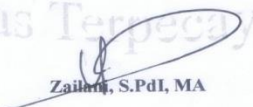
Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Rismawati
NPM : 1601240029
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI, TANGGAL : Sabtu, 14 November 2020
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI
PENGUJI I : Drs. Mario Kasduri, MA
PENGUJI II : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

PANITIA PENGUJI

Ketua

Dr. Muhammad Qorib, MA

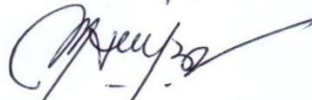
Sekretaris

Zailani, S.PdI, MA

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	: RISMAWATI
NPM	: 1601240029
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI	: MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM PENGENALAN GEOMETRI DENGAN STRATEGI BERMAIN DAN PERMAINAN DENGAN TUTUP ODOL DI RA RUHUL JADID KECAMATAN TORGAMBA LABUHANBATU SELATAN

Medan, Nopember 2020
Pembimbing



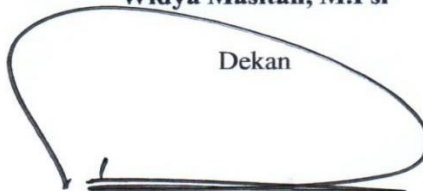
Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M.Psi

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400

Website: <http://www.umsu.ac.id>

E-Mail : rector@umsu.ac.id

Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Universitas/PTS : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Widya Masitah, M. Psi.
Dosen Pembimbing : Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

Nama Mahasiswa : RISMAWATI
NPM : 1601240029
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pengenalan Geometri Dengan Strategi Bermain Dan Permainan Dengan Tutup Odol di RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15/9 - 2020	Bimbingan Bab IV		lengkap
05/10-2020	Lihat/Perbaiki deskripsi per silabus / RPPH		lengkap
05/11-2020	Evaluasi awal s.d. Akhir		Ada untuk sisi angka

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan

Widya Masitah, M. Psi.

Medan, 5 Nopember 2020
Pembimbing

Dra. Hj. Masnun Zaini, M. Psi.

ABSTRAK

RISMAWATI. NPM. 1601240029. MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM PENGENALAN GEOMETRI DENGAN STRATEGI BERMAIN DAN PERMAINAN DENGAN TUTUP ODOL DI RA RUHUL JADID KECAMATAN TORGAMBA LABUHANBATU SELATAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang kognitif anak yang masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motorik halus anak melalui strategi bermain melalui permainan tutup odol pada anak RA Ruhul Jadid Labuhanbatu Selatan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah melalui strategi pembelajaran bermain melalui permainan tutup odol dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak RA Ruhul Jadid Labuhanbatu Selatan dengan subjek penelitian berjumlah 15 anak dengan 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa dengan strategi bermain dan permainan tutup odol kemampuan kognitif anak RA Ruhul Jadid Labuhanbatu Selatan dapat ditingkatkan. Simpulan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Ketentuan keberhasilan minimal anak adalah berkembang sesuai harapan, maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 15,1%, selanjutnya pada siklus 1 rata-ratanya adalah 26,7%, pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan rata-rata, 55,1%, dan pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 80%. Hasil penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan dapat meningkatkan kognitif anak.

Kata Kunci: Kognitif, Geometri, Tutup OdoL.

ABSTRACT

RISMAWATI. NPM. 1601240029. IMPROVING CHILDREN'S COGNITIVE ABILITIES IN GEOMETRY RECOGNITION WITH LEARNING STRATEGIES TO PLAY THROUGH TOOTHPASTE CLOSE GAMES IN RA RUHUL JADID TORGAMBA DISTRICT LABUHANBATU SELATAN

This research was conducted based on the child's low cognitive background. The purpose of this study was to improve children's fine motor skills through playing strategies through the cap game of toothpaste in RA Ruhul Jadid Labuhanbatu Selatan children. The formulation of the problem in this study is whether through playing learning strategies through toothpastecap games can improve children's cognitive abilities in recognizing geometric shapes in children RA Ruhul Jadid Labuhanbatu Selatan with 15 research subjects with 7 girls and 8 boys. This type of research is classroom action research. The results of the study and discussion showed that with the strategy of playing and closing the toothpaste the children's cognitive abilities of RA Ruhul Jadid Labuhanbatu Selatan could be improved. This conclusion can be seen from the increase in the average percentage of the pre-cycle stage and after class action. The minimum success requirement for children is to develop according to expectations, then the average increase in success in children is 15.1% in pre-cycle, then in cycle 1 the average is 26.7%, in cycle 2 an increase occurs with an average of, 55, 1%, then in cycle 3 the average obtained by children is 80%. The results of this study, it can be stated that the research that has been done can improve children's cognitive.

Keywords: Cognitive, Geometry, Close Toothpaste.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum, Wr. Wb

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Sholawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad SAW., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak. Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul ***"Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pengenalan Geometri Dengan Strategi Bermain Dan Permainan Dengan Tutup Odol Di RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan"***. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta **Boimin (alm)** dan Ibunda tercinta **Katinem** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai pendidik. Semoga Allah SWT., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Suges Heriyandi** yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Selanjutnya kepada anak-anakku tercinta **Khalid Al-Riansyah**, yang turut membantu peneliti baik dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga maupun menyelesaikan skripsi ini, semoga

semua anak-anakku dalam lindungan Allah SWT., dan tercapai semua cita-cita, dan terutama berbakti pada kedua orangtua, taat kepada Allah SWT., bahagia dunia dan akhirat.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati :

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu **Widya Masitah, M. Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
6. Ibu **Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Dr. Akrim, S.Pd.I, M.Pd,**

Dr. Muhammad Qorib, MA. Zailani, S.Pd.I, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA. Selanjutnya IbuWidya Masitah, M. Psi, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA, dan Dra. Hj. Halimatussa`diah yang telah memberikan ilmu bermanfaat.

9. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan penelitikemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
10. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat penelitisebutkan namanya satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah SWT.

Peneliti menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu penelitimengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang lain di masa yang akan datang.Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak peneliti mengucapkan terima kasih.

Labusel 30 Oktober 2020

Peneliti,

RISMAWATI
NPM. 1601240029

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Pemecahan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Hipotesis Tindakan.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II: LANDASAN TEORETIS.....	8
A. Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	8
2. Fase-Fase Perkembangan Kognitif Anak.....	9
3. Aspek Dan Prinsip Perkembangan Kognitif Anak.....	12
4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun.....	13
B. Bentuk Geometri.....	14
1. Pengertian Bentuk Geometri.....	14
2. Langkah-Langkah Kegiatan Membentuk Geometri.....	16
3. Kemampuan Membedakan Bentuk Geometri Pada Anak.....	19
C. Strategi.....	20
1. Pengertian Strategi.....	20
2. Tahapan-Tahapan Strategi.....	21
3. Fungsi Strategi.....	22
4. Strategi Belajar Bermain Permainan.....	25
5. Strategi Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Tutup Odol...30	
D. Penelitian Yang Relevan.....	32
BAB III: METODE PENELITIAN.....	33
A. Setting Penelitian.....	33
1. Tempat Penelitian.....	33
2. Waktu Penelitian.....	33
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	33
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas.....	35
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Sumber Data.....	36

1. Anak.....	36
2. Guru.....	36
3. Teman Sejawat.....	37
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	37
1. Teknik Pengumpulan Data.....	38
2. Alat Pengumpulan Data.....	38
F. Indikator Kinerja.....	40
G. Analisis Data.....	41
H. Prosedur Penelitian.....	41
1. Deskripsi Pra Siklus	42
2. Deskripsi Siklus 1.....	42
a. Tahap Perencanaan.....	42
b. Tahap Pelaksanaan	42
c. Tahap Pengamatan.....	42
d. Tahap Refleksi.....	43
3. Deskripsi Siklus 2.....	43
a. Tahap Perencanaan.....	43
b. Tahap Pelaksanaan	43
c. Tahap Pengamatan.....	43
d. Tahap Refleksi.....	43
4. Deskripsi Siklus 3.....	44
a. Tahap Perencanaan.....	44
b. Tahap Pelaksanaan	44
c. Tahap Pengamatan.....	44
d. Tahap Refleksi.....	44
I. Personalia Penelitian.....	44
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus.....	46
B. Deskripsi Penelitian Siklus 1.....	51
C. Deskripsi Penelitian Siklus 2.....	65
D. Deskripsi Penelitian Siklus 3.....	79
E. Pembahasan.....	93
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Simpulan.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 01. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas.....	33
Tabel 02. Data Anak.....	36
Tabel 03. Data Guru.....	37
Tabel 04. Teman Sejawat.....	37
Tabel 05. Lembar Observasi.....	39
Tabel 06. Indikator Kinerja.....	40
Tabel 07. Tim Peneliti.....	43
Tabel 08. Hasil Observasi Pada Pra Siklus	47
Tabel 09. Kognitif Anak Pada Pra Siklus	48
Tabel 10. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Pra Siklus	50
Tabel 11. Hasil Observasi Pada Siklus I	60
Tabel 12. Kognitif Anak Pada Siklus I	61
Tabel 13. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus I	63
Tabel 14. Hasil Observasi Pada Siklus II	74
Tabel 15. Kognitif Anak Pada Siklus II	75
Tabel 16. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus II	77
Tabel 17. Hasil Observasi Pada Siklus III	88
Tabel 18. Kognitif Anak Pada Siklus III	89
Tabel 19. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus III	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	5
Gambar 02. Model Penelitian Tindakan Kelas.....	35

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kognitif Anak Pada Pra Siklus.....	49
Grafik 02. Kognitif Anak Pada Siklus I.....	62
Grafik 03. Kognitif Anak Pada Siklus II.....	76
Grafik 04. Kognitif Anak Pada Siklus III.....	90
Grafik 05. Peningkatan Kognitif Anak.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan buah hati orangtua yang menjadi amanah dan tanggung jawab yang harus dipikul. Amanah itu dimulai sejak menjadi janin, orangtua harus menjaga dan merawatnya hingga lahir ke bumi. Setelah anak lahir, amanah itu berlanjut untuk mendidiknya dimulai dari pendidikan keluarga sebelum memasuki pendidikan formal. Pendidikan formal ditempuh anak dimulai dari pendidikan anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berumur 4-6 tahun, dimana pada usia ini disebut masa pertumbuhan keemasan (*golden age*).¹

Perkembangan anak usia dini adalah masa yang sangat tepat untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada diri anak, baik perkembangan emosi, sosial, kreativitas, kognitif dan lain sebagainya. Salah satu potensi yang sangat perlu dikembangkan pada diri anak adalah kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan perluasan dari kemampuan mental atau intelektual anak. Proses kognitif mencakup mental, menemukan, mengelompokkan dan mengingat.²

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau skill dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang beraturan dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan.³ Perkembangan anak dapat dilihat dari aspek-aspek anak, yaitu aspek kognitif dan motorik. Kesesuaian aspek tersebut dapat diketahui melalui aspek-aspek lain yaitu kreatifitas, bahasa, imajinasi, sosial dan interaksi sosial, semua aspek erat hubungannya dengan panca indra dan tubuh anak.⁴ Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.⁵

¹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012) h. 3.

²Kevin Eileen Allen, dkk, *Profil Perkembangan Anak* (Jakarta: PT.Indeks, 2010), h. 29.

³Bambang Sujiono, *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*, (Jakarta:Gramedia, 2010), h. 22.

⁴Susanto, *Perkembangan...* h. 8-9.

⁵Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 5.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁶ Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.⁷

Anak dalam periode perkembangan usia dini memiliki perkembangan berpikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensori motorik menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna.⁸ Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.⁹ Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat belajar, dan dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, ingatan anak dalam pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan memilah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir.¹⁰

Berkaitan dengan perkembangan kognitif Sujiono mengatakan bahwa “menganalisis, membandingkan, mengurutkan, dan mengevaluasi benda-benda yang kongkrit adalah bukti keterlibatan perkembangan kognitif yang perlu dilakukan anak”.¹¹ Kemampuan kognitif anak pada usia dini adalah mampu mengklasifikasikan atau menyusun benda berdasarkan satu kategori, dapat menunjukkan ketertarikan pada konsep bilangan dan kuantitas, seperti

⁶Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: YCPI, 2012), h. 3

⁷Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK* (Jakarta: Grasindo, 2011), h. 12.

⁸Elida Prayitno, *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD* (Padang: Angkasa Raya, 2009), h.15.

⁹Montolalu, *Bermain....*, h. 7.

¹⁰Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak* (Bandung: CV Yama Widya, 2012), h. 81.

¹¹Sujiono, *Mencerdaskan....*, h. 22.

menghitung, mengukur dan membandingkan.¹² Menurut Piaget pada anak usia dini perkembangan kognitif anak berada pada tahap pra operasional kongkrit. Pada usia pra operasional kongkrit ini adalah tahap persiapan untuk mengorganisasikan operasi kongkrit. Istilah operasi yang digunakan oleh Piaget adalah berupa tindakan-tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok obyek (*classifying*), menata benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang (*counting*).¹³

Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri merupakan kognitif yang harus dikuasai oleh anak yang dapat menggambarkan perpindahan dari berfikir pra operasional ke operasional kongkrit.¹⁴ Menurut pendapat tersebut bahwa keterampilan-keterampilan tersebut merupakan dasar proses berfikir yang pada akhirnya berdampak pada keterampilan kognitif. Lestari menjelaskan bahwa bentuk-bentuk geometri seperti balok, kubus, segitiga dan lain-lain.¹⁵ Menurut Novelisa Sondang bahwa bentuk-bentuk geometri yang menjadi salah satu ilmu matematika yang diterapkan dalam dunia arsitektur, dan merupakan salah satu cabang ilmu yang berkaitan dengan bentuk, komposisi, dan proporsi.¹⁶

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan, terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih rendah. Sebagian besar anak masih melakukan kesalahan dalam membedakan bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat, balok, kubus dan lain-lain. Pada proses pembelajaran membedakan bentuk geometri anak diminta oleh guru untuk mengambil bentuk geometri atau bangunan yang telah disediakan, hanya sebahagian anak yang dapat melakukannya dengan benar, masih banyak anak yang masih bingung ketika diminta oleh guru untuk mengambil bentuk geometri yang dimaksud. Hemat peneliti, hal ini disebabkan masih kurangnya latihan pada anak untuk membedakan bentuk geometri.

¹²Tadkiroatun Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen, 2009) h. 69.

¹³M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), h. 65.

¹⁴Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011), h. 36.

¹⁵Lestari K.W, *Konsep Matematika*, (Jakarta: Depdikbud, 2010),h. 4.

¹⁶Novelisa Sondag, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 54.

Terkait dengan uraian di atas, peneliti memilih solusi untuk meningkatkan kognitif anak membedakan bentuk geometri menggunakan tutup botol pada anak kelompok B2 Anggrek di RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul ***“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pengenalan Geometri Dengan Strategi Pembelajaran Bermain Melalui Permainan Tutup Botol Di RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan”***. Hal ini juga sesuai dengan indikator yang tertuang dalam kurikulum 2013 yakni kognitif anak usia dini disesuaikan dengan tingkatannya, anak usia 3-5 tahun dapat membedakan panjang dan pendek, lebar dan luas, tinggi dan rendah, serta panjang dan pendek.¹⁷ Pada kegiatan penelitian ini setiap anak memiliki 20-30 tutup botol, dan dilakukan dengan cara menyusun tutup botol sehingga membentuk bangunan geometri. Adapun bentuk geometri yang akan dibentuk adalah bentuk geometri yang sering dilihat dan dirasakan seperti panjang, pendek, lingkaran, segi tiga, segi empat, persegi panjang, dan setengah lingkaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang dapat peneliti identifikasi sebagai berikut:

1. Anak masih sulit membedakan panjang dan pendek, tinggi dan rendah, lebar dan luas, serta berat dan ringan.
2. Media yang digunakan belum tepat.
3. Metode yang digunakan guru kurang menarik bagi anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dan identifikasi yang dapat peneliti utarakan, bahwa kognitif anak tentang bentuk geometri masih sangat minim, anak belum memahami panjang dan pendek, tinggi dan rendah, lebar dan luas, serta berat dan ringan. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan tutup botol dapat

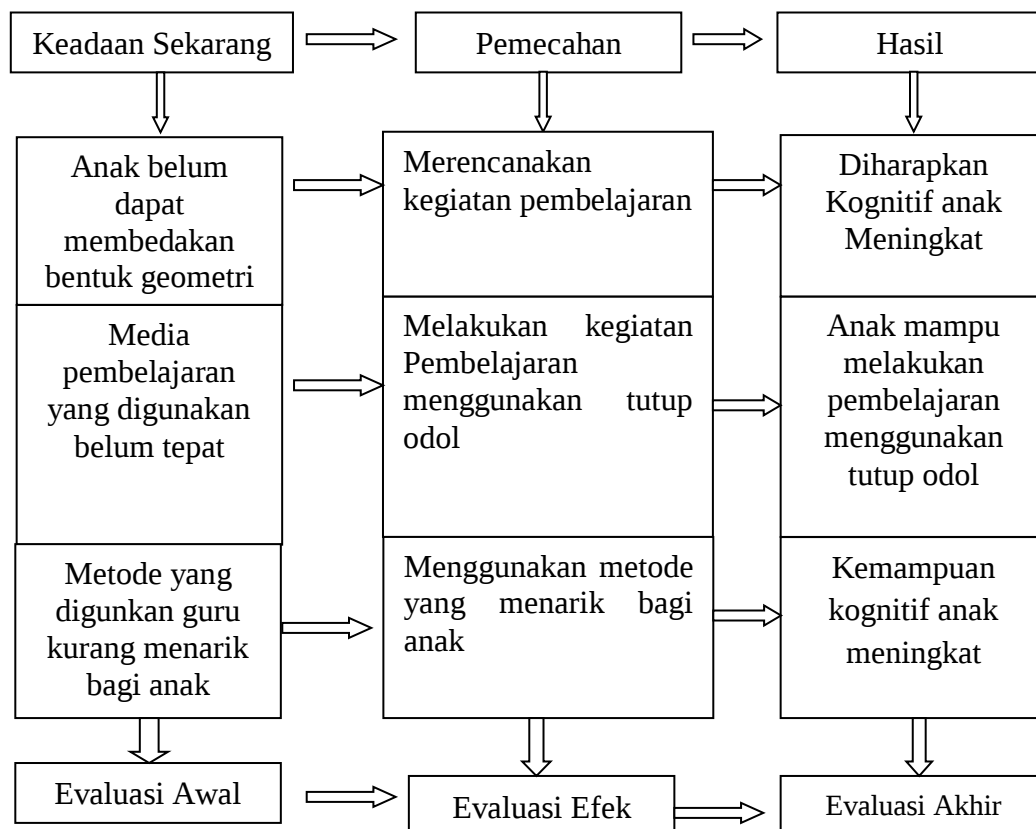
¹⁷ Kementerian Agama RI, *Kurikulum RA* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2013), h.72.

meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri pada anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan”?

D. Alternatif dan Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan, maka peneliti berusaha melakukan pemecahan masalah yang terjadi pada anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan. Pemecahan masalah yang dilakukan adalah untuk mengatasi persoalan-persoalan pada anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan. Pemecahan masalah yang dilakukan diharapkan dapat menjadi solusi yang terbaik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan tutup botol. Adapun cara pemecahan masalah dengan membuat skenario pembelajaran melalui RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Hal ini peneliti lukiskan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 01
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan pengenalan kemampuan kognitif anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan dalam membedakan bentuk geometri menggunakan tutup botol.
2. Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk, komposisi, dan proporsi.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan cara pemecahan masalah tersebut, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah melalui penggunaan tutup botol dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri pada anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan.

G. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara akademik, teoritis, dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah :

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pengembangan salah satu teori pembelajaran meningkatkan kognitif anak.
- b. Memperkaya khazanah teori/keilmuan yang terkait dengan proses pembelajaran meningkatkan kognitif anak.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Anak, untuk menambah pemahaman anak bahwa belajar dapat dilakukan dimana saja, serta menggunakan media apa saja, dan memberikan motivasi belajar bagi anak.
- b. Guru, untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, serta menambah pengalaman guru untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

- c. Sekolah, untuk memberi gambaran tentang kompetensi guru dalam mengajar, sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.
3. Secara Akademis, untuk menambah pemahaman wawasan keilmuan dan penelitian guna merancang penelitian lebih lanjut dengan desain penelitian tindakan kelas dan fokus masalah yang berbeda.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Perkembangan Anak Usia Dini

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Salah satu yang berkembang pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Menurut Gagne kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf waktu manusia berpikir, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.¹⁸ Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif sebagai proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan.¹⁹ Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungan. Aktivitas-aktivitas seperti mengamati dan mengklasifikasikan benda-benda, menyatukan beberapa kata menjadi satu kalimat, menghafal sajak atau doa, memecahkan soal-soal matematika, dan menceritakan pengalaman, merefleksikan peran merupakan proses kognitif dalam perkembangan individu.²⁰ Kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamantal dan yang membimbing tingkah laku anak, dengan kemampuan kognitif anak dipandang sebagai individu yang aktif membangun sendiri pengetahuan anak.²¹

Pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Kognitif merupakan pengetahuan yang

¹⁸ Jamaris, *Perkembangan...*, h. 18.

¹⁹ Allen, *Profil...*, h. 29.

²⁰ Ahmad Kosasi, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2014), h. 48.

²¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2013), h. 45-46.

luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan bahasa, serta daya ingat.²² Menurut Susanto kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana individu dapat menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang telah terjadi.²³ Kognitif berhubungan dengan kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan atau pengetahuan anak yang melibatkan fisik maupun skilologisnya untuk mengetahui berbagai pengetahuan sesuai dengan perkembangan usia anak untuk berpikir secara abstrak dalam pusat susunan syaraf manusia.

2. Fase-Fase Perkembangan Kognitif Anak

Jean Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi dari Swiss merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*). Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangan tentang intelegensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.²⁴

Piaget menyamakan anak dengan penelitian yang selalu sibuk membangun teori-teorinya dengan dunia sekitar melui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya.²⁵ Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif atau skemata yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam

²²Harun Al-Rasyid. et al, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 38.

²³Susanto, *Perkembangan...*, h. 47.

²⁴Allen, *Profill....*, h. 24.

²⁵*Ibid.*, h. 25.

empat fase yaitu fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkrit dan fase operasi formal.²⁶

a. Fase sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupan anak berinteraksi dengan dunia di sekitar terutama melalui aktivitas sensori (melihat, mencium, meraba dan mendengar). Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan reflek yang dimiliki anak sejak dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungan melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, menghisap, melihat, melempar dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya atau dapat dipisahkan dari lingkungan dimana benda itu berada. Selanjutnya ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti bahwa anak telah mulai membangun pemahaman terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotornya.

Pada akhir 2 tahun anak menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkan (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolik, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.

b. Fase Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada fase praoperasional anak mulai menyadari bahwa pemahaman tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan *sensorimotor* akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat *simbolik*. Kegiatan simbolik ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu dengan kegiatan simbolik lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional anak tidak berpikir secara praoperasional yaitu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu

²⁶Desmita, *Psikologi...*, h. 46-47..

aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya.

Fase ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu cara baik. Fase praoperasional dapat dibagi menjadi tiga sub fase yaitu sub fase fungsi simbolik, sub fase egosentris dan intuitif. *Sub fase fungsi simbolik* terjadi pada usia 2-4 tahun. Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk menggambar suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah, menyusun puzzle dan kegiatan lainnya. Pada masa ini anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. *Sub fase berpikir secara egosentris* terjadi dalam usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar bagi anak pada fase ini ditentukan oleh cara pandangan sendiri yang disebut dengan istilah *egosentris*. *Sub fase berpikir secara intuitif* terjadi pada usia 4-7 tahun. Masa ini disebut fase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah, akan tetapi pada hakekatnya ia tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

c. Fase Operasi Konkrit (7-12 tahun)

Pada fase operasi konkrit kemampuan anak untuk berpikir secara logis telah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara kongkrit. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan objek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

d. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir kongkrit ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi dan

melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak mengalami empat fase atau tahapan sesuai tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu fase sensorimotor, fase praoperasional, fase kongkrit, dan fase operasi formal.

3. Aspek dan Prinsip Perkembangan Kognitif Anak

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut maka, diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek yaitu:²⁷

- 1) Berpikir Simbolik, Aspek berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.
- 2) Berpikir Egosentris, Berpikir Egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu anak belum dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandang orang lain.
- 3) Berpikir Intuitif, Fase berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui pasti alasan untuk melakukannya.

Menurut Martini Jamaris, perkembangan kognitif anak pada hakikatnya merupakan proses asimilasi, akomodasi dan ekuilibrium.²⁸

- 1) *Asimilasi* berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (struktur kognitif) anak.
- 2) *Akomodasi* adalah proses penyatuan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.
- 3) *Ekuilibrium* adalah berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah. Guna memecahkan masalah tersebut ia menyeimbangkan informasi yang baru yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi dengan informasi yang telah ada di dalam skemata secara dinamis.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek dan prinsip perkembangan kognitif anak berlangsung secara bertahap hingga akhirnya matang sesuai usia dan daya serap anak, oleh sebab itu, anak usia dini

²⁷Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Pustaka Pelajar, 2010), h. 48.

²⁸Jamaris, *Perkembangan....*, h. 22.

perlu dilatih dan diasah kognitifnya agar dapat berkembang hingga masa kematangan sesuai pertumbuhan anak.

4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Menurut Martini Jamaris, karakteristik Kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun adalah:²⁹

- 1) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya menyusun, puzzle berdasarkan coba-coba.
- 2) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya.
- 3) Dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- 4) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium dan selalu diikuti dengan pertanyaan “mengapa”.
- 5) Semua kejadian yang terjadi disekitar mempunyai alasan tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri.
- 6) Dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- 7) Mampu memahami jumlah ukuran
- 8) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya.
- 9) Telah mengenal sebagian besar warna.
- 10) Mulai mengenal tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- 11) Mengenal bilangan dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorinya).
- 12) Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Implikasi perkembangan kognitif dalam proses pembelajaran yang efektif di TK/RA menurut Martini Jamaris yaitu:

“Aktivitas di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti membuat bangunan dari balok, mengamati perubahan yang terjadi pada lingkungan anak”.³⁰

Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak. Misalnya memberikan jawaban yang salah satunya memotivasi anak memikirkan dengan mengemukakan jawaban yang benar. Selanjutnya memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan

²⁹*Ibid.*, h. 23.

³⁰*Ibid.*, h. 23-24

kognitifnya. Misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata ke dalam bentuk lain. Implementasi perkembangan kognitif anak lainnya adalah anak dapat melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berpikir dan mengemukakan pikirannya.

Kegiatan membuat konflik dalam pikiran anak dapat dilakukan dengan memberikan jawaban yang salah satunya memotivasi anak memikirkan dengan mengemukakan jawaban yang benar. Selanjutnya memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif. Selain itu dapat mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata ke dalam bentuk lain. Implementasi perkembangan kognitif anak lainnya adalah anak dapat melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berpikir dan mengemukakan pikirannya. Kognitif ini dapat terjadi apabila sedang berpikir maka akan bekerja secara sendiri. Oleh sebab itu, kemampuan kognitif yaitu kemampuan anak untuk melakukan kegiatan menyelesaikan kegiatan harus menggunakan berpikir, sehingga dengan berpikir kemampuan untuk menganalisa akan terlatih, dengan terlatihnya kemampuan menganalisa maka selanjutnya kemampuan dan kognitif anak akan bertambah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi disusunan syaraf otak pada manusia untuk berpikir. Kognitif ini dapat terjadi apabila sedang berpikir maka akan bekerja secara sendiri. Oleh sebab itu, kemampuan kognitif yaitu kemampuan anak untuk melakukan kegiatan menyelesaikan kegiatan harus menggunakan berpikir. Kaitan kognitif atau berfikir terhadap penelitian ini bahwa dengan kognitif, anak dapat mengenali bentuk-bentuk geometri.

B. Bentuk Geometri

1. Pengertian Bentuk Geometri

Bentuk geometri yang akan diperkenalkan kepada anak usia dini biasanya dalam berbagai bentuk, seperti kotak, persegi panjang, kubus, segitiga sama kaki, balok, kepingan bulat lubang di tengah, persegi panjang lubang enam dan lain-lain. Mengenalkan bentuk geometri pada anak hemat peneliti berguna untuk mengenalkan pada anak berbagai bentuk geometri yang biasa mereka lihat sehari-hari seperti potongan kayu, kotak susu, dan lain-lain, selain itu mendorong anak

membuat sesuatu dari bentuk bangunan sesuai dengan daya fantasi atau imajinasi dan kreativitas anak.

Bentuk geometri adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh setiap sisi yang berimpit dengan tepat satu sisi dengan sisi yang lain atau kongruen.³¹ Pendapat lain mengutarakan bentuk geometri adalah peralatan standart yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif.³² Biasanya disebut dengan *unit block* (balok satuan) yang berisi balok-balok kecil dengan berbagai bentuk, yang dapat memberikan kegiatan belajar yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika antara lain geometri, seni, kreativitas, sosial emosional dan lainnya

Lestari menjelaskan bahwa bentuk geometri adalah bentuk bangun ruang seperti balok, kubus, segitiga dan lain-lain.³³ Menurut Novelisa Sondang bahwa bentuk geometri adalah bentuk-bentuk yang menjadi salah satu ilmu matematika yang diterapkan dalam dunia arsitektur, dan merupakan salah satu cabang ilmu yang berkaitan dengan bentuk, komposisi, dan proporsi.³⁴

Sementara itu Muhamad Fakhri Aulia menyebutkan bahwa geometri dalam pengertian dasar adalah sebuah cabang ilmu yang mempelajari pengukuran bumi dan proyeksinya dalam sebuah bidang dua dimensi.³⁵ Alders dalam Aulia menyatakan bahwa bentuk geometri adalah salah satu cabang matematika yang mempelajari tentang titik, garis, bidang dan benda-benda ruang beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya, dan hubungannya antara yang satu dengan yang lain.³⁶

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk geometri adalah benda-benda yang berisi ruang baik padat maupun udara dan dapat ditata menjadi bentuk, seperti balok, persegi panjang, kubus, lingkaran, kerucut, segitiga, dan lain-lain.

³¹ Sandi Ismunanto, dkk, *Ensiklopedia Matematika* (Jakarta: Lentera Abadi, 2011), h. 56.

³² Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 11.4.

³³ Lestari K.W, *Konsep Matematika*, (Jakarta: Depdikbud, 2011), h. 4.

³⁴ Novelisa Sondag, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 54.

³⁵ Muhamad Fakhri Aulia, *Dasar-Dasar Matematika Modern Untuk Guru* (Bandung: Tarsito, 2011), h. 44.

³⁶ *Ibid.*, h. 45.

2. Langkah-Langkah Kegiatan Membentuk Geometri

Langkah-langkah yang dapat ditempuh seorang pendidik dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak dapat dimulai dari anak mengetahui bentuk-bentuk geometri dan namanya yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Agung Triharso, menyatakan bahwa:

“Dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan, dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga, belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri”.³⁷

Daitin Tarigan menjelaskan bahwa belajar mengenal bentuk-bentuk bangunan adalah “Berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya”.³⁸

Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi. Teori belajar dalam pembelajaran geometri yang dapat mengembangkan tahap mental anak dapat ditinjau dari tiga unsur di antaranya adalah waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran yang diterapkan.³⁹ Apabila ketiga unsur tersebut dapat

³⁷Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013), h. 50.

³⁸Daitin Tarigan, *Pembelajaran Matematika Realistik*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2011), h. 32.

³⁹*Ibid.*, h. 62.

dilaksanakan dengan baik maka dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi pada anak dan mampu berpikir secara rasional. Salah satu dari teori yang menguatkan pernyataan tersebut adalah teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Van Hiele. Van Hiele dalam Daitin Tarigan, menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah:

- a. Tahap Pengenalan, dalam tahap ini anak mulai belajar mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.
- b. Tahap Analisis, pada tahap ini anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut.
- c. Tahap Pengurutan, pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.
- d. Tahap Deduksi, dalam tahap ini anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus.
- e. Tahap Akurasi, pada tahap ini anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Anak belajar bentukbentuk geometri anak harus belajar dari benda-benda konkret.⁴⁰

Teori belajar yang dapat diterapkan dalam mengenal bentuk-bentuk bangunan salah satunya adalah teori belajar Bloom yang memfokuskan pada teori aplikatif psikologi belajar kognitif. Menurut Bloom dalam Ahmad Turmuzi, ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berpikir yang terdiri dari:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), pengetahuan merupakan aspek kognitif yang sangat rendah tetapi mendasar, dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, fakta, prinsip dasar, ide prosedur atau gagasan, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan.
- b. Pemahaman (*comprehension*), pemahaman atau mengerti merupakan kemampuan untuk membaca serta memahami suatu gambaran yang telah diketahuinya. Setelah mengetahui definisi, informasi, peristiwa, fakta kemudian disusun kembali ke dalam struktur kognitif yang ada, dari hasil proses mengetahui tersebut diakomodasikan dan akan berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif yang baru.

⁴⁰*Ibid.*

- c. Penerapan (*application*), menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini apabila ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.
- d. Penguraian (*analysis*), Menganalisis informasi dengan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar-bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi solusi dari suatu pernyataan.
- e. Memadukan (*synthesis*), menggabungkan, merangkai atau menyatukan berbagai informasi menjadi satu kesimpulan yang baru.
- f. Penilaian (*evaluation*), mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, berdasarkan gagasan tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.⁴¹

Teori yang diungkapkan oleh Bloom mengenai perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. Pada pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat terpisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak usia dini, mereka telah berbaaur dengan benda-benda yang disekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, dan lain-lain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain. Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini tidak lepas dari pembelajaran matematika. Kemampuan dasar matematika ini dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu, dan mengenal berbagai macam pola.⁴²

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase pra operasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pada pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti, bangun datar yang meliputi segitiga, segi empat, dan lingkaran dan konsep bangun ruang yang meliputi kerucut, kubus,

⁴¹Ahmad Turmuzi, *Mengingat dan Memahami Kembali Tentang Teori Taksonomi Bloom* (Jakarta: Kompasiana, 2013), h.15.

⁴²Jamaris, *Perkembangan...*, h. 41.

balok, tabung, dan lain-lain. Geometri selalu berkaitan erat dengan matematika dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam belajar mengenal bentuk geometri setiap anak selalu dikaitkan dengan pengalaman kehidupannya sehari-hari. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan pelayanan yang baik agar anak dapat belajar. Belajar pada anak usia dini dikemas dengan cara belajar sambil bermain yang dapat membangun dan memotivasi anak untuk dapat belajar yang menarik, tanpa ada beban dan tekanan, karena dunia anak adalah dunia bermain tetapi belajar.

3. Kemampuan Membedakan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini

Kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada, dan kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis.⁴³ Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk-bentuk bangunan atau geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berpikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun sesuatu.⁴⁴

Keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk-geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Kemampuan berpikir secara simbolis dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh faktor hereditas, faktor lingkungan, faktor gizi, dan faktor pembentukan.⁴⁵

⁴³*Ibid.*, h. 44.

⁴⁴*Ibid.*, h. 45.

⁴⁵Rita Eka Izzaty, dkk, *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: UNY Press, 2011), h. 8.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk-bentuk bangunan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Strategi

1. Pengertian Strategi

Strategi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *strategos*, yang berarti “komandan militer”. Selain itu, kata strategi diartikan sebagai seni berperang. Pada awalnya strategi digunakan dalam dunia militer, yaitu memenangkan suatu peperangan. Suatu strategi memiliki dasar-dasar atau skema untuk mencapai sasaran yang dituju.⁴⁶ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia strategi adalah ilmu dan seni menggunakan sumber daya untuk melaksanakan kebijakan tertentu atau rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.⁴⁷

Strategi menurut Onong Uchjana Effendi mendefinisikan bahwa strategi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen untuk mencapai tujuan tersebut. Strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan saja yang hanya menunjukkan peta atau arah saja, melainkan harus mampu menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya.⁴⁸ Menurut Middleton yang dikutip Cangara mendefinisikan “Strategi adalah kombinasi yang terbaik dari semua elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, media, dan penerima, sehingga sampai pada pengaruh (efek) yang dirancang untuk mencapai tujuan yang optimal”.⁴⁹

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa strategi adalah rencana atau sebuah cara untuk mencapai suatu tujuan. Strategi bukan hanya sekedar *planning* saja, strategi juga menunjukkan bagaimana mengimplementasikan langkah-langkah yang akan dituju sehingga memudahkan dalam proses pelaksanaannya. Strategi menjadi acuan untuk mencapai hasil yang

⁴⁶Komarudin, *Ensiklopedi Manajemen*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), h. 539.

⁴⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus....*, h. 1092.

⁴⁸Hariato Effendy, *Strategi Pengembangan Lembaga Pendidikan*, (Bandung: Insan Kamil, 2012), h. 32.

⁴⁹Hafied Cangara, *Pengantar Manajemen*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 64.

diharapkan oleh sebuah organisasi atau sebuah perencanaan, dalam hal ini adalah perencanaan pendidikan dalam sebuah pengajaran pada anak usia dini, tentunya harus disesuaikan dengan usia anak dan strategi yang sesuai dengan anak usia dini.

2. Tahapan-Tahapan Strategi

Guna melaksanakan strategi maka dibutuhkan tahapan-tahapan di dalamnya. Secara garis besar strategi melalui tiga tahapan, yaitu:⁵⁰

a. Perumusan Strategi

Langkah pertama yang dilakukan adalah merumuskan strategi yang akan dilakukan. Hal ini termasuk didalamnya adalah pengembangan tujuan, mengenai peluang dan ancaman eksternal, menetapkan kekuatan dan kelemahan secara internal, menetapkan suatu objek tivas, menghasilkan suatu strategi alternatif dan memilih strategi untuk dilaksanakan. Pada perumusan strategi juga ditentukan suatu sikap untuk memutuskan, memperluas, menghindari atau melakukan suatu keputusan dalam proses kegiatan.

b. Implementasi Strategi

Setelah kita memilih dan merumuskan strategi yang telah ditetapkan, maka langkah berikutnya adalah melaksanakan strategi yang ditetapkan tersebut. Pada tahap pelaksanaan strategi yang telah dipilih sangat membutuhkan komitmen dan kerja sama dari seluruh unit, tingkat dan anggota organisasi. Tanpa adanya komitmen dan kerja sama dalam pelaksanaan strategi, maka proses formulasi dan analisis strategi hanya akan menjadi impian yang sangat jauh dari kenyataan. Implementasi strategi bertumpu pada alokasi dan pengorganisasian sumber daya yang ditampakkan melalui struktur organisasi dan mekanisme kepemimpinan yang dijalankan bersama.

c. Evaluasi Strategi

Tahap akhir dari strategi adalah evaluasi implementasi strategi. Evaluasi strategi diperlukan karena keberhasilan yang telah dicapai dapat diukur kembali untuk menetapkan tujuan berikutnya. Evaluasi menjadi tolak ukur strategi yang akan dilaksanakan kembali oleh suatu organisasi dan evaluasi sangat diperlukan

⁵⁰ David Fred R, *Manajemen Strategi Konsep*, (Jakarta: Prenhalindo, 2012), h.30-31

untuk memastikan sasaran yang telah dicapai. Ada tiga macam dasar untuk evaluasi strategi:

- 1) Meninjau faktor-faktor eksternal dan internal yang menjadi dasar strategi. Adanya perubahan yang ada akan menjadi suatu hambatan dalam pencapaian tujuan, begitu pula dengan faktor internal yang diantaranya strategi tidak efektif atau hasil implementasi yang buruk dapat berakibat buruk pula bagi hasil yang akan dicapai.
- 2) Mengukur prestasi (membandingkan hasil yang diharapkan dengan kenyataan). Prosesnya dapat dilakukan dengan menyelidiki penyimpangan dari rencana, mengevaluasi prestasi individual dan menyimak kemajuan yang dibuat kearah pencapaian yang dinyatakan. Kriteria untuk mengevaluasi harus dapat diukur dengan mudah dibuktikan, kriteria yang meramalkan hasil lebih penting dari kriteria yang mengungkapkan apa yang terjadi.
- 3) Mengambil tindakan kolektif untuk memastikan bahwa prestasi sesuai dengan rencana. Hal ini tidak harus berarti bahwa strategi yang ada ditinggalkan, atau harus merumuskan kembali strategi yang baru. Tindakan korektif diperuntukkan bila tindakan atau hasil tidak sesuai dengan yang dibayangkan semula atau pencapaian yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam membuat sebuah strategi dilakukan dengan tahapan-tahapan. Tahapan tersebut tentunya disesuaikan dengan objek dan subjek pembelajaran atau sasaran yang diharapkan.

3. Fungsi Strategi

Pada dasarnya strategi berfungsi sebagai upaya agar disusun dan dapat diimplementasikan secara efektif. Menurut Rachmat terdapat enam fungsi yang harus dilakukan secara simultan, yaitu:

- a. Mengkomunikasikan suatu maksud (visi) yang ingin dicapai kepada orang lain. Strategi dirumuskan sebagai tujuan yang diinginkan, dan mengkomunikasikan, tentang apa yang akan dikerjakan, oleh siapa, bagaimana pelaksanaan pengerjaannya, untuk siapa hal tersebut dikerjakan, dan mengapa hasil kinerjanya dapat bernilai. Guna mengetahui, mengembangkan dan menilai alternatif-alternatif strategi,

maka perlu dilihat sandingan yang cocok atau sesuai antara kapabilitas organisasi dengan faktor lingkungan, dimana kapabilitas tersebut akan digunakan.

- b. Menghubungkan atau mengaitkan kekuatan atau keunggulan dengan peluang dari lingkungannya.
- c. Memanfaatkan atau mengeksploitasi keberhasilan dan kesuksesan yang didapat sekarang, sekaligus menyelidiki adanya peluang-peluang baru.
- d. Menghasilkan dan membangkitkan sumber-sumber daya yang lebih banyak dari yang digunakan sekarang. Khususnya sumber dana dan sumber-sumber daya lain yang diolah atau digunakan, yang penting dihasilkannya sumber-sumber daya nyata, tidak hanya pendapatan, tetapi juga reputasi, komitmen, identitas dan sumber daya yang tidak berwujud lainnya.
- e. Mengkoordinasikan dan mengarahkan kegiatan atau aktivitas ke depan. Strategi harus menyiapkan keputusan yang sesuai dan sangat penting bagi upaya untuk pencapaian maksud dan tujuan organisasi.
- f. Menanggapi serta bereaksi atas keadaan yang baru dihadapi sepanjang waktu. Proses yang terus-menerus berjalan bagi penemuan maksud dan tujuan untuk menciptakan dan menggunakan sumber sumber daya, serta mengarahkan seluruh aktivitas.⁵¹

Pada dasarnya strategi menjadi fundamental dalam mencapai sebuah tujuan, dimana strategi menjadi fungsi operasi yang meliputi fasilitas dan peralatan; sumber bahan, perencanaan dan pengendalian. Selain itu, strategi juga menjadi distribusi yang meliputi: hasil karya, dan biaya operasional. Pengembangan strategi merupakan pemanfaatan fungsi keuangan yang meliputi kebutuhan biaya, alokasi biaya, dan manajemen. Oleh sebab itu, sumber daya manusia harus diperhatikan dari sejak proses rekrutmen dan orientasi, pengembangan karier dan pelatihan, kompensasi evaluasi, disiplin, dan pengendalian.⁵² Seseorang yang memiliki kemampuan dalam membuat sebuah strategi harus memperhatikan fungsi strategi yang akan dikembangkan, dimana

⁵¹ Rachmat, *Manajemen Strategik*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), h. 9.

⁵² Martani Huseini, *Strategi: Pendekatan Komprehensif dan Terintegrasi Strategic Excellence dan Operational Excellence Secara Simultan*, (Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 2014), h. 22.

dengan strategi yang memanfaatkan kekuatan agar peluang yang ada dapat dimanfaatkan, selain itu, seorang yang memiliki kemampuan dalam membuat strategi perlu mencoba meminimalkan kelemahan atau memperbaiki kelemahan dalam rangka meraih peluang yang ada, sehingga strategi yang menggunakan kekuatan untuk mencoba mengatasi atau memperkecil ancaman yang dihadapi dapat di minimalisir, maka dari itu, strategi yang meminimalkan atau mengurangi kelemahan dalam rangka mencegah ancaman yang dihadapi perlu diperhatikan, dan diperhitungkan dalam mengatur dan membuat strategi.⁵³

Sementara itu, menurut Amir bila suatu rencana mempunyai strategi, maka strategi itu harus mempunyai fungsi, yaitu setidaknya ada lima fungsi strategi diantaranya:⁵⁴

- a. Fungsi aktivitas atau *arena* merupakan area di mana organisasi beroperasi. Unsur arena tersebut seharusnya tidaklah bersifat luas cakupannya atau terlalu umum, akan tetapi perlu lebih spesifik, seperti kategori yang ditekuni, area geografis dan teknologi utama yang dikembangkan, sehingga dapat menambah nilai atau *value* dari skema rantai nilai.
- b. Fungsi sarana yang digunakan untuk dapat mencapai arena sasaran. Pada penggunaan sarana ini, perlu dipertimbangkan besarnya risiko kegagalan dari penggunaan sarana. Risiko tersebut dapat berupa besarnya biaya yang sebenarnya tidak dibutuhkan atau tidak penting, serta kemungkinan risiko gagal secara total.
- c. Fungsi *differentiators*, adalah fungsi yang bersifat spesifik dari strategi yang ditetapkan, seperti bagaimana akan dapat menang atau unggul, ber kualitas dan reabilitas, yang semuanya dapat membantu dalam persaingan.
- d. Fungsi rencana yang dilalui atau *staging*, merupakan penetapan waktu dan langkah dari pergerakan strategik. Walaupun substansi dari suatu strategi mencakup arena, sarana/*vehicles*, dan pembeda, tetapi keputusan yang menjadi unsur yang keempat, yaitu penetapan tahapan rencana atau *staging*, belum tercakup. Keputusan pentahapan atau *staging* didorong oleh beberapa faktor, yaitu sumber daya (*resource*), tingkat kepentingan

⁵³*Ibid.* h. 24.

⁵⁴ Taufik Amir, *Manajemen Strategi: Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 192.

atau urgensinya, kredibilitas pencapaian dan faktor mengejar kemenangan awal.

- e. Fungsi ekonomis, merupakan gagasan yang jelas tentang bagaimana manfaat atau keuntungan yang akan dihasilkan. Strategi yang berhasil, tentunya mempunyai dasar pemikiran yang ekonomis, sebagai tumpuan untuk penciptaan keuntungan yang akan dihasilkan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa strategi berfungsi untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan manajemen yang sedemikian rupa baik perencanaan, biaya, target yang sesederhana mungkin. Pada saat menyusun strategi segala kemungkinan yang akan terjadi dan pembiayaan harus diperhitungkan dampak baik dan buruknya, rugi dan untungnya agar strategi yang direncanakan dapat dijalankan, serta mencapai hasil yang diharapkan.

4. Strategi Belajar Bermain Permainan

a. Pengertian Bermain

Salah satu strategi dalam belajar pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain, atau dikenal pula dengan bermain sambil belajar. Hurlock mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan dari bermain, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁵⁵ Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Bettelhiem dalam Mayke S. Tedjasaputra, bermain adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama.⁵⁶ Sementara itu, Docket dan Flee dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.⁵⁷

Bermain merupakan suatu aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Menurut Soegeng

⁵⁵Hurlock, *Perkembangan Anak* (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa) (Jakarta: Erlangga, 2010), h. 162.

⁵⁶Mayke S. Tedjasaputra, *Mainan dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 60.

⁵⁷Sujiono, *Bermain...*h. 34.

Santoso dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu.⁵⁸

Bermain dikaitkan dengan dorongan dan keperluan dasar organisme. Disamping itu, ada juga teori yang menyatakan bermain sebagai alat komunikasi. Heron dalam Januardi menegaskan bermain sebagai suatu pekerjaan bagi anak-anak.⁵⁹ Lebih jauh Moyles dalam Januardi menegaskan bahwa bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa, bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik.⁶⁰ Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran instrinsik dan kegembiraan. Oleh sebab itu, bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah, dan mengenal dunia mereka sendiri.

Menurut tokoh-tokoh pendidikan, seperti: Plato, Aristoteles, Frobel, Hurlock dan Spencer dalam Satya bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti: keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain.⁶¹ Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bermain tanpa alat permainan adalah bermain tanpa menggunakan benda atau media bermain lainnya kecuali anggota tubuh masing-masing anak.

b. Tahapan Perkembangan Bermain

Rubin, Fein, dan Vandenberg serta Smilansky dalam Tedjasaputra, mengemukakan tahapan perkembangan bermain anak ada 4 yaitu:⁶²

a. Bermain Fungsional (*Functional Play*)

⁵⁸Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h. 47.

⁵⁹ Januardi. *Mengenang Permainan Rakyat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009) h.45

⁶⁰ *Ibid.*, h. 47

⁶¹ Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2010) h. 77-79

⁶² Tedjasaputra, *Mainan...*, h. 28-30.

Bermain seperti ini biasanya dilakukan pada anak usia 1-2 tahun berupa gerakan bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat. Misalnya: berlari-lari keliling di ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan.

b. Bangun-membangun (*Constructive Play*)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Pada kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau dengan potongan *leggo*, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan membuat bentuk menggunakan plastisin atau *play dough*.

c. Bermain pura-pura (*Make-Believe Play*)

Kegiatan bermain ini dilakukan oleh anak berusia 3-7 tahun. Anak bermain pura-pura, menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari, atau anak menirukan tokoh idolanya yang dikenal melalui dongeng atau film. Misalnya: berperan menjadi polisi, superman, dan lain-lain.

d. Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*)

Kegiatan bermain ini umumnya dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah dapat memahami aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun aturan tersebut dapat diubah sesuai dengan kesepakatan bersama tanpa menyimpang jauh dari aturan pada umumnya. Misalnya: bermain kasti, bermain monopoli, dan bermain ular tangga.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam bermain berbagai macam ragam yang dapat dilakukan anak, apapun bentuk permainan anak yang positif pada hakikatnya untuk menumbuhkan kembangkan anak.

c. Ciri-ciri Bermain

Rubin, Fein, dan Vandenberg dalam Tedjasaputra, mengungkapkan beberapa ciri-ciri bermain anak sebagai berikut :

- 1) Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak dapat melakukannya apabila hal itu benar-benar memuaskan dirinya, tidak untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.

- 2) Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu tidak lagi kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru kepada murid-muridnya, cenderung dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan bermain.
- 3) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress.
- 4) Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia dini selalu dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi anak.⁶³

Elkonin dalam Markam menjelaskan ciri-ciri bermain pada anak yaitu:⁶⁴

- 1) Ketika bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- 2) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- 3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
- 4) Kehati-hatian dalam bermain terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama dengan lawan mainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri bermain pada anak yaitu melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

d. Manfaat Bermain

Mayke S. Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, menjelaskan beberapa manfaat permainan sebagai berikut:

a. Sebagai alat perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, serta penyaluran tenaga yang berlebihan apabila terpendam anak terganggu, gelisah, dan mudah tersinggung.

b. Sebagai perkembangan motorik kasar dan motorik halus

Anak usia 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain.

⁶³*Ibid.*, h. 16-17

⁶⁴ Muhammad Markam, *Alat Permainan & Sumber Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 2009) h. 75-76.

c. Sebagai metode perkembangan aspek sosial

Bersama teman yang sebaya usianya, anak dapat belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang telah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi.

d. Sebagai perkembangan aspek emosi

Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.

e. Sebagai cara perkembangan aspek kognitif

Aspek kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain.

f. Guna mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.

g. Guna mengembangkan keterampilan

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri, dalam bermainlah anak mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kreativitas pada ranah kognitifnya.⁶⁵

Elkonin dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, menggambarkan empat prinsip bermain kreatif, yaitu:

1. Ketika bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.

⁶⁵Kamtini, *Bermain...*, h. 55-57.

3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
4. Kehati-hatian dalam bermain terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama dengan lawan mainnya.⁶⁶

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah menumbuhkan kembangkan pertumbuhan anak agar anak dapat tumbuh kembang dengan baik.

5. Strategi Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Tutup Botol

Strategi pembelajaran merupakan segala usaha atau aktivitas guru dalam mengajar yang digunakan dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan dan saling melengkapi. Bermain membuat anak senang, sedangkan belajar melalui bermain anak dapat menguasai materi yang lebih menantang. Karakteristik cara belajar anak adalah anak belajar dengan cara yang berbeda dari orang dewasa. Beberapa karakteristik cara belajar anak yaitu: anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara alamiah, dan belajar anak harus menyeluruh, bermakna dan menarik.⁶⁷

Bermain sebagai salah satu cara belajar anak yang mempunyai ciri-ciri simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, dan suka rela. Menurut Piaget dalam Suyanto, anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya.⁶⁸ Selain itu para ahli teori konstruktivisme mempunyai pandangan tentang cara belajar anak yaitu anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengeksplorasi objek-objek dan peristiwa yang ada dan melalui interaksi sosial dan pembelajaran.⁶⁹

Prinsip dalam belajar sambil bermain mengedepankan belajar, bahwa bermain untuk belajar, bukan bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dalam pemilihan jenis permainan yang digunakan pada anak usia dini harus sesuai

⁶⁶Sujiono, *Bermain...*, h. 35-36.

⁶⁷*Ibid.*, h. 10.

⁶⁸Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h. 124.

⁶⁹Turmuzi, *Mengingat...*, h. 22.

dengan perkembangan anak. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Apabila jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak maka yang terjadi adalah proses bermain hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini akan dapat berdampak buruk pada pembentukan karakter dan kecerdasan anak. Akan tetapi, apabila pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak maka akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu.

Agung Triharso, menyatakan bahwa satu-satunya cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Pola belajar sebagaimana bermain, dan bermain sebagaimana belajar membuat anak merasa *enjoy*.⁷⁰ Tanpa mereka sadari, anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang. Pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk bangunan pada anak dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengidentifikasi bentuknya, menyelidiki masing-masing bentuknya dan mengenal bentuk geometri.

Cara mengenalkan bentuk geometri kepada anak menggunakan tutup botol, diawali dengan memperkenalkan dan menyebutkan salah satu bentuk geometri, seperti balok. kepada anak kemudian anak-anak diuji satu persatu nama bentuk geometri tersebut. Kemudian diberi contoh bentuk-bentuk geometri seperti balok yaitu rumah-rumahan, mobil-mobilan, dan sebagainya. Setelah anak memahami bentuk balok, kemudian anak menggunakan tutup botol untuk menyusun bentuk balok dengan tutup odol.

Begitu juga dengan bentuk segitiga anak dikenalkan terlebih dahulu bentuk segitiga dengan media atau benda konkrit, kemudian anak bersama kelompoknya menggunakan tutup odol membentuk segitiga dengan cara menyusunnya secara bertingkat baik berdiri maupun diatas meja secara horizontal. Dengan cara ini anak mencoba membuat berbagai bentuk geometri sesuai dengan fantasi dan imajinasi anak.

⁷⁰Triharso, *Permainan...*h. 7.

Berdasarkan urain tersebut, maka cara mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia dini menggunakan tutup botol dengan cara menyusun tutup botol hingga membentuk salah satu bentuk geometri. Melalui kegiatan menyusun bentuk geometri kemampuan dan pengetahuan anak terhadap bentuk-bentuk geometri akan menambah kognitif anak, sehingga anak dapat lebih kreatif dan dapat memahami bentuk geometri dalam proses pembelajaran.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tindakan kelas yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yakni oleh Sulastri dengan judul “Upaya meningkatkan kognitif anak menggunakan benda kongkrit pada anak RA Amal Bakti Pangkalan Berandan”. Hasil penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan benda kongkrit dapat meningkatkan kognitif anak dengan persentase keberhasilan 12,5% pada siklus pertama, kemudian pada siklus ke dua naik menjadi 25 %, artinya ada peningkatan 12,5% pada siklus kedua. Sedangkan pada siklus ke tiga naik sebesar 60% dari siklus kedia yang menunjukkan ada peningkatan sehingga keberhasilan pada siklus ketiga adalah sebesar 85%.

Penelitian lain yang dilakukan Siti Khumairah dengan judul “Upaya guru meningkatkan kemampuan anak dalam mengelompokkan bentuk-bentuk geometri menggunakan metode demonstrasi pada RA Ummi Madinah”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan menggunakan metode demonstrasi terhadap kemampuan anak dalam mengelompokkan bentuk-bentuk geometri di RA Ummi Madinah. Peningkatan yang terjadi menggunakan persentase dimana pada pra siklus persentase keberhasilan siswa adalah 56,38%. Selanjutnya terjadi peningkatan sehingga mencapai 63,9% pada siklus I, sementara pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase 77,87% dengan standart pencapaian adalah 80%, maka pada siklus ketiga terjadi peningkatan dengan keberhasilan mencapai 86,5%.

Berdasarkan hasil observasi terhadap penelitian yang relevan, maka hemat peneliti, penelitian ini berbeda dengan penelitain sebelumnya. Letak perbedaannya bahwa media atau objek yang digunakan tidak satupun sama dengan media atau objek penelitian yang digunakan peneliti terdahulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Desa Pangarungan Dusun Tempel Kecamatan Torgamba Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Penelitian ini tepatnya dilakukan di RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. Waktu yang dibutuhkan selama 3 bulan sejak bulan Agustus hingga bulan Oktober 2020, dan akan disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif. Adapun waktu penelitian yang akan dilakukan adalah:

Tabel 01.
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

N O	Kegiatan	Alokasi Waktu											
		Agustus				September				Oktober			
		Minggu				Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal												
2	Bimbingan Proposal												
3	Seminar Proposal												
4	Pra siklus												
5	Penelitian Siklus I												
6	Penelitian Siklus II												
7	Penelitian Siklus III												
8	Analisis data												
9	Pengolahan Data												
10	Penyusunan Laporan												

3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada dasarnya ada beragam penelitian yang

dapat dilakukan oleh guru (peneliti), arah dan tujuan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) demi kepentingan anak dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Penelitian Tindakan Kelas diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek pembelajaran dilakukan.⁷¹ Definisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.⁷² Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, menurut Zainal Aqib karakteristik penelitian tindakan kelas meliputi:

- a. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam intruksional
- b. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
- c. Peneliti Sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi
- d. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik intruksional
- e. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.⁷³

Berdasarkan paparan yang terurai diatas karakteristik penelitian tindakan kelas pada intinya merupakan refleksi guru dalam kegiatan mengajar dan penelitian tindakan kelas harus memiliki siklus. Berdasarkan jenis penelitian sebagaimana dipaparkan sebelumnya, rancangan atau desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis & Mc. Taggart, dalam alur penelitiannya meliputi langkah-langkah: perencanaan (*plan*), melaksanakan tindakan (*actuating*), melaksanakan pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi/analisis (*reflection*).⁷⁴ Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan berikut ini.

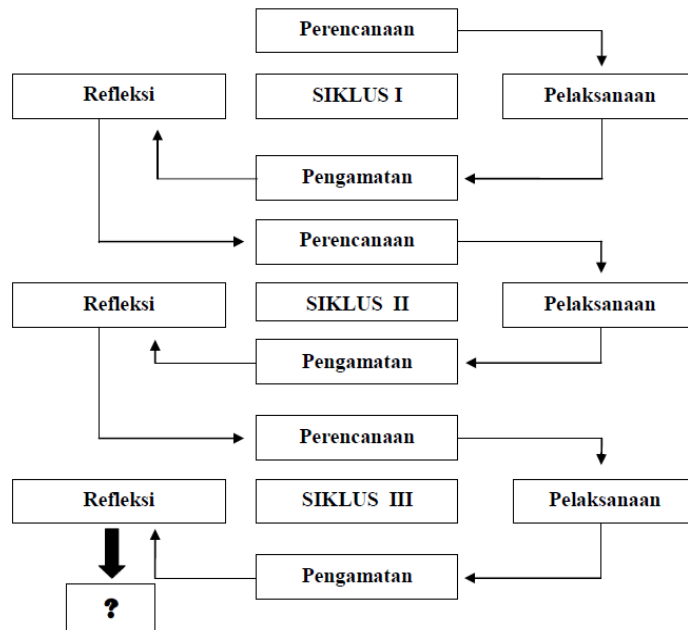
⁷¹Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM press, 2010), h. 14.

⁷² Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 12.

⁷³Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16

⁷⁴Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16.

Gambar 02.
Model Penelitian Tindakan Kelas⁷⁵



B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1, siklus 2, dan siklus 3, yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak membedakan bentuk geometri menggunakan tutup botol pada anak kelompok B2 Anggrek RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan. RPPM dan RPPH yang disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan Kepala RA, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan dengan jumlah anak 15 orang, yang terdiri dari 7 anak laki-laki, dan 8 anak perempuan. Subjek pada anak adalah data utama sebagai hasil penelitian. Data anak merupakan sumber pokok tercapainya hasil penelitian.

⁷⁵ *Ibid*

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak membedakan bentuk geometri menggunakan tutup botol pada anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan. Data ini diperoleh melalui hasil observasi. Adapun nama-nama anak yang menjadi sumber data adalah:

Tabel 02.
Sumber Data Anak

NO	Nama Anak	Laki-Laki	Perempuan
1	Bunga Anggraini		P
2	Dedi Pratama	L	
3	Elza Pradipta		P
4	Habibi Al-Khifari	L	
5	Irma Maulana		P
6	Kiki Pebri Ardiansyah		P
7	Muhammad Alwi Luthfi	L	
8	Muhammad Firnando	L	
9	Nada Fajria Salasabila		P
10	Nadia Fatmawati		P
11	Novita Sahputri		P
12	Putri Yovi Ovita		P
13	Wijaya Kurniawan	L	
14	Wira Fadil Kusuma	L	
15	Zigas Anugrah Sanjaya	L	

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kemampuan kognitif anak membedakan bentuk geometri menggunakan tutup botol selama proses penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta

ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Adapun yang menjadi sumber data dari guru adalah:

Tabel 03.

Sumber Data Guru

NO	Nama	Status
1	Rismawati	Guru
2	Sartik, S.Ag.	Guru
3	Riska Sukisma Jayanti	Guru

3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi. Adapun teman sejawat untuk melakukan refleksi pada tiap siklus adalah:

Tabel 04.

Teman Sejawat dan Kolaborator

NO	Nama	Status	Penelitian
1	Sartik, S.Ag.	Guru	Kolaborator
2	Riska Sukisma Jayanti	Guru	Teman Sejawat

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Bagian penting dalam suatu penelitian adalah pengumpulan data, pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-keterangan sebagian atau keseluruhan elemen yang akan menunjang dan mendukung penelitian. Data yang terkumpul dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan suatu kesimpulan. Setiap jenis peneliti mempunyai cara atau metode tersendiri untuk pengumpulan data. Hal ini disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini, proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan wawancara. Pada

penelitian ini teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi. Teknik observasi adalah upaya merekam semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan beserta segala peristiwa yang melingkupinya. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian tindakan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini meningkatkan kognitif anak membedakan bentuk geometri menggunakan tutup botol pada anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan.
- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.
- c. Unjuk kerja, unjuk kerja merupakan penilaian yang diambil dari hasil pengamatan pada suatu kegiatan atau pekerjaan anak guna menilai langkah-langkah kerja, ketepatan kelengkapan aspek kerja, serta kemampuan yang akan dinilai berdasarkan urutan pengamatan.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (✓) tentang aspek yang diobservasi. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

Tabel 05
Lembar Observasi

N O	NAMA ANAK	Indikator Observasi															
		Anak dapat berpikir secara intuitif				Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol				Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan				Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
1	Bunga Anggraini																
2	Dedi Pratama																
3	Elza Pradipta																
4	Habibi Al-Khifari																
5	Irma Maulana																
6	Kiki Pebri Ardiansyah																
7	Muhammad Alwi Luthfi																
8	Muhammad Firnando																
9	Nada Fajria Salasabila																
10	Nadia Fatmawati																
11	Novita Sahputri																
12	Putri Yovi Ovita																
13	Wijaya Kurniawan																
14	Wira Fadil Kusuma																
15	Zigas Anugrah Sanjaya																

Keterangan:

- BSB = Berkembangan Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang.

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/kemampuan anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.⁷⁶ Indikator sebagai penentu keberhasilan tersebut adalah:

Tabel 06
Indikator Kinerja

Anak	Guru
Penugasan diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui kemampuan kognitif anak	Dokumentasi yang berisikan foto kegiatan anak
Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan anak yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran melalui kegiatan membentuk geometri dari tutup odol.	Daftar hadir anak selama kegiatan penelitian
Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat anak tentang kegiatan yang dilakukan	Diskusi antara guru, teman sejawat, dan kolaborator, untuk refleksi hasil siklus PTK.

⁷⁶Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2012) h. 41.

G. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.⁷⁷
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen.

Analisis data kuantitatif selanjutnya adalah mencari persentase keberhasilan dengan rumus:

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

Keterangan

P= Presentase keberhasilan

f= Jumlah anak yang mendapat nilai

n= Jumlah anak.⁷⁸

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi tindakan kelas model siklus karena objek penelitian hanya satu kelas yang meliputi:

a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi:

1. Membuat perencanaan pengajaran
2. Mempersiapkan media pembelajaran
3. Membuat lembar observasi
4. Mendesain alat evaluasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang direncanakan.

⁷⁷*Ibid.*, h. 45

⁷⁸*Ibid.*

c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi. Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini.

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan, bahwa kognitif anak tentang bentuk geometri masih sangat rendah. Hal ini terindikasi dari hasil pembelajaran pada pra siklus ketika anak dimintai melakukan pembelajaran yang ditunjukkan guru pada anak, anak cenderung lebih banyak bermainnya dari pada belajarnya ketika guru menjelaskan gambar menggunakan media gambar. Anak lebih senang bermain, dan mengganggu teman lainnya dalam proses belajar.

2. Deskripsi Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat skenario perbaikan untuk satu siklus di siklus 1
- 2) Membuat rencana kegiatan siklus 1
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 4) Menyiapkan bahan pembelajaran yang dibutuhkan berupa tutup botol.
- 5) Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi.
- 2) Anak melakukan pembelajaran membuat bentuk balok, kubus, persegi panjang, panjang, pendek, tinggi dan rendah, serta segi empat, dan lingkaran dari tutup botol.

c. Tahap Pengamatan

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan membuat bentuk geometri dari tutup botol.

- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan
- 3) Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.
- 4) Menganalisa kegiatan anak dalam belajar membedakan bentuk geometri dari tutup botol.

d. Tahap Refleksi

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- 2) Apabila pada siklus 1 belum menunjukkan adanya peningkatan kognitif anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus 2.

3. Deskripsi Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat skenario perbaikan untuk satu siklus di siklus 2
- 2) Membuat rencana kegiatan siklus 2
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa tutup botol.
- 5) Membuat lembar observasi

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi membuat bentuk geometri dari tutup odol, dan mengkreasikannya jadi sebuah bentuk benda seperti rumah, kapal, dan lain sebagainya.
- 2) Anak melakukan pembelajaran membuat bentuk geometri dari tutup botol.
- 3) Memberi tanda ceklis pada lembar observasi anak.

c. Tahap Pengamatan

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan membuat bentuk geometri dari tutup botol.
- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan
- 3) Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.
- 4) Menganalisa kegiatan anak dalam belajar membuat bentuk geometri dari tutup botol.

d. Tahap Refleksi

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- 2) Apabila pada siklus 2 belum menunjukkan adanya peningkatan kognitif anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus 3.

4. Deskripsi Siklus 3

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat skenario perbaikan untuk satu siklus di siklus 3
- 2) Membuat rencana kegiatan siklus 3
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 4) Menyiapkan bahan pembelajaran yang dibutuhkan yaitu tutup botol.
- 5) Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi.
- 2) Anak melakukan pembelajaran berkreasi dengan bentuk geometri dari tutup botol yaitu lingkaran, setelengah lingkaran, bola, kerucut persegi panjang danlain sebagainya membentuk bunga, layar sampan, gedung dan lain sebagainya.

c. Tahap Pengamatan

- 1) Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan membuat bentuk geometri dari tutup botol.
- 2) Membantu anak jika menemui kesulitan
- 3) Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.
- 4) Menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

d. Tahap Refleksi

- 1) Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- 2) Apabila pada siklus 3 belum menunjukkan adanya peningkatan kognitif anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus selanjutnya.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat sesuai pembagian tugas. Tujuan menggunakan teman sejawat dan kolaborator agar hasil penelitian benar-benar objektif terhadap kemampuan anak menguasai materi pelajaran. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 07
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Rismawati	Peneliti	➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan	24 Jam/Minggu
Sartik, S.Ag.	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Riska Sukisma Jayanti	Teman Sejawat	Penilai I	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus

Proses membantu dan meningkatkan kognitif anak merupakan suasana untuk merangsang kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini, dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kognitif anak. Melalui permainan yang dapat disusun dan dibongkar pasang atau yang dapat digelindingkan menjadi hal yang perlu diketahui anak, terutama benda-benda yang dapat berputar atau tidak seperti bentuk geometri.

Berdasarkan pengamatan awal di RA Ruhul Jadid Labuhan Batu Selatan dengan jumlah anak 15 orang, kognitif anak tentang bentuk geometri masih perlu ditingkatkan. Pada kegiatan pembelajaran, anak masih sulit membedakan mana panjang, pendek, segi tiga, dan lain sebagainya, mana bentuk segitiga, lingkaran, persegi panjang dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan kognitif anak tentang bentuk geometri, baik panjang pendek dan lain sebagainya. Peneliti memilih permainan menggunakan tutup botol sebagai alat permainan dalam belajar pada anak RA Ruhul Jadid Labuhan Batu Selatan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan untuk mengetahui kognitif anak, maka terlihat kognitif anak masih sangat rendah. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dapat peneliti tuangkan pada tabel berikut ini.

Tabel 08
Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	Nama Santri	Anak dapat berpikir secara intuitif				Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol				Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan				Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol			
		B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	BS B
1	Bunga Anggraini	√				√				√				√			
2	Dedi Pratama		√			√					√			√			
3	Elza Pradipta	√				√				√				√			
4	Habibi Al-Khifari	√				√				√				√			
5	Irma Maulana		√			√				√				√			
6	Kiki Pebri Ardiansyah			√				√					√			√	
7	Muhammad Alwi Luthfi	√				√				√				√			
8	Muhammad Firnando		√			√				√					√		
9	Nada Fajria Salasabila	√				√				√				√			
10	Nadia Fatmawati		√			√				√					√		
11	Novita Sahputri				√				√				√				√
12	Putri Yovi Ovita	√				√				√				√			
13	Wijaya Kurniawan	√				√				√				√			
14	Wira Fadil Kusuma	√				√				√				√			
15	Zigas Anugrah Sanjaya	√				√				√				√			

Keterangan

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

Tabel 09
Kognitif Anak Pada Pra Siklus

N O	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat berpikir secara intuitif	9	4	1	1	15
		60%	26,6 %	6,7 %	6,7 %	100%
2	Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol	9	4	1	1	15
		60%	26,6 %	6,7 %	6,7 %	100%
3	Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan	8	4	1	2	15
		53,3 %	26,6 %	6,7 %	13,4 %	100%
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol	11	2	1	1	15
		73,3 %	13,3 %	6,7 %	6,7 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

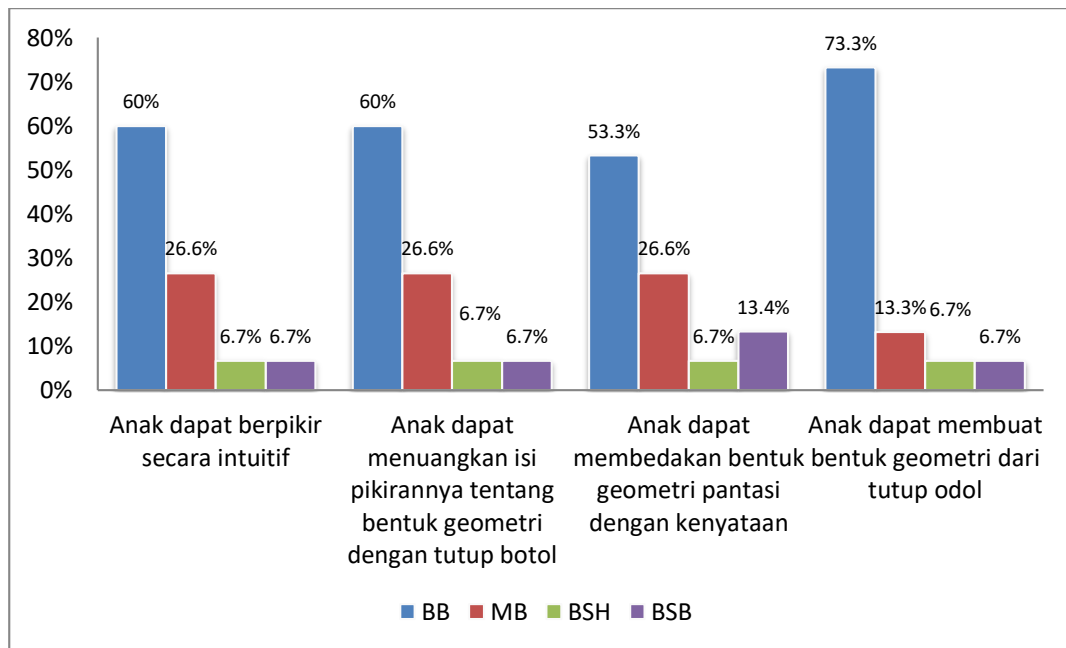
Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Grafik 01.
Kognitif Anak Pada Pra Siklus



Berdasarkan observasi pada pra siklus yang telah dituangkan pada tabel serta grafik di atas diketahui bahwa:

1. Anak dapat berpikir secara intuitif, yang belum berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 60%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%.
2. Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol, yang belum berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 60%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%.
3. Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan, yang belum berkembang terdapat 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila

dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%.

4. Kemampuan kognitif anak membedakan bentuk geometri meningkat, yang belum berkembang terdapat 11 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 73,3%, mulai berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, maka dapat ditentukan tingkat kemampuan kognitif anak pada pra siklus ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH adalah:

Tabel 08.

Rata-Rata Kemampuan Kognitif Anak Pada Pra Siklus

N O	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Anak dapat berpikir secara intuitif	1	1	2
		6,7%	6,7%	13,4%
2	Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol	1	1	2
		6,7%	6,7%	13,4%
3	Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan	1	2	3
		6,7%	13,4%	20,1%
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol	1	1	2
		6,7%	6,7%	13,4%
RATA-RATA		15,1%		

Berdasarkan perhitungan pada observasi pra siklus dapat diketahui kemampuan kognitif anak pada pra siklus ini adalah:

1. Anak dapat berpikir secara intuitif, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, totalnya adalah 2 anak dengan persentase 13,4%.

2. Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, totalnya adalah 2 anak dengan persentase 13,4%.
3. Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan, dimana anak mampu mengutarakan bentuk geometri sesuai warna, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4% totalnya adalah 3 anak dengan persentase 20,1%.
4. Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7% totalnya adalah 2 anak dengan persentase 13,4%.

Berdasarkan perhitungan pada pra siklus ini dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak RA Ruhul Jadid Labuhan Batu Selatan dengan rata-rata 15,1%. Hal ini menunjukkan kemampuan kognitif anak pada pra siklus ini masih sangat rendah. Melihat kondisi tersebut peneliti merencanakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.

B. Deskripsi Penelitian Siklus I

1. Hari Ke 1/ Senin 05 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus I
- 2) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di darat.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran berupa gambar mobil, dan lego konstruktif
- 4) Menyiapkan contoh-contoh kendaraan di darat
- 5) Menyiapkan lembar observasi
- 6) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk persegi panjang
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk persegi panjang dari tutup botol.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik kereta api
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma'uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
- 9) Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan dan sebagainya.
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menghitung jumlah kendaraan darat
 - b) Menulis angka 16 pada gambar mobil
 - c) Menirukan tulisan mobil di buku tulis
 - d) **Membuat bentuk geometri (persegi panjang) dari tutup botol**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama jenis-jenis kendaraan darat
 - b) Jenis kendaraan darat
 - c) Bentuk angka 6

- d) Bentuk tulisan nama kendaraan
 - e) Bentuk mobil
- 12) Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan membuat bentuk persegi panjang dari tutup botol
- 13) Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

2. Hari Ke 2/ Selasa 06 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di darat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa reflika sepeda motor dan ban nya
- 3) Menyiapkan conto-contoh kendaraan di darat
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat lingkaran dari tutup botol.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk lingkaran.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik kereta api

- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma'uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
- 9) Anak Menanyakan fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
- 10) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Menggunting gambar sepeda motor
 - b) Menjumlahkan gambar sepeda motor
 - c) Menirukan tulisan "Sepeda motor"
 - d) **Membuat bentuk lingkaran dari tutup botol**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - b) Alat transportasi yang efisien
 - c) Penjumlahan
 - d) Nama kendaraan di darat
 - e) Mengerjakan lembar tugas
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, berhitung, menulis dan membuat bentuk sepeda motor dengan lego konstruktif
- 13) Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

3. Hari Ke 3/ Rabu 07 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya pengemudi kendaraan di darat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa roda sepeda
- 3) Menyiapkan lembar observasi
- 4) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan menggunakan tutup botol.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang pengemudi kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk setengah lingkaran.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar gambar pengemudi kendaraan di darat
- 9) Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Mencari kejanggalan gambar supir
 - b) Meniru tulisan “Supir”
 - c) Menghitung jumlah roda

d) Membuat bentuk setengah ban sepeda dari tutup botol

11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:

- a) Sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
- b) Ciri-ciri supir dan tugas supir
- c) Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi
- d) Jumlah roda kendaraan di darat
- e) Bentuk jenis bus

12) Anak Mengkomunikasikan

- a) Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
- b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulisi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, bentuk bus dengan lego konstruktif

13) Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan di darat

14) Menanyakan perasaan selama hari ini

15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai

16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri

17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

4. Hari Ke 4/ Kamis 08 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya tempat pemberhentian kendaraan di darat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa bentuk- bentuk geometri
- 3) Menyiapkan lembar observasi
- 4) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk geometri.
- 2) Guru memberikan penjelasan tempat pemberhentian kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan mengenal bentuk geometri.

- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma'uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
- 9) Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menirukan tulisan "stasiun"
 - b) Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - c) Variasi berhitung
 - d) **Membuat bentuk balok dari tutup botol**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - b) Bentuk angka 17
 - c) Menghitung Jumlah kendaraan di darat
 - d) bentuk kereta api
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan membuat bentuk gerbong kereta api
- 13) Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini

- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

5. Hari Ke 5/ Jumat 09 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1). Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya tempat pemberhentian kendaraan di darat.
- 2). Menyiapkan media pembelajaran berupa bentuk- bentuk geometri
- 3). Menyiapkan lembar observasi
- 4). Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan bentuk-bentuk geometri.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang stasiun.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan tanya jawab tentang bentuk-bentuk geometri.
- 6) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun

- 9) Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Menirukan tulisan “stasiun”
 - b. Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - c. Variasi berhitung
 - d. **Tanya jawab tentang bentuk bentuk geometri**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - b. Bentuk angka 17
 - c. Menghitung Jumlah kendaraan di darat
 - d. bentuk kereta api
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a. Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan membuat bentuk kereta api
- 13) Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus I yang diperoleh, bahwa kognitif anak RA Ruhul Jadid Labuhan Batu Selatan dapat ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 10
Hasil Observasi Pada Siklus I

N O	Nama Santri	Anak dapat berpikir secara intuitif				Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol				Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan				Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol			
		B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	Bunga Anggraini		√			√				√					√		
2	Dedi Pratama			√				√				√			√		
3	Elza Pradipta		√					√		√					√		
4	Habibi Al-Khifari	√				√				√				√			
5	Irma Maulana				√	√				√					√		
6	Kiki Pebri Ardiansyah				√			√				√					√
7	Muhammad Alwi Luthfi	√				√				√				√			
8	Muhammad Firnando				√			√				√			√		
9	Nada Fajria Salasabila	√				√				√				√			
10	Nadia Fatmawati		√			√				√					√		
11	Novita Sahputri				√			√				√					√
12	Putri Yovi Ovita	√				√				√				√			
13	Wijaya Kurniawan		√			√				√					√		
14	Wira Fadil Kusuma	√				√				√				√			
15	Zigas Anugrah Sanjaya		√			√				√					√		

Keterangan

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

Tabel 11
Kognitif Anak Pada Siklus I

N O	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat berpikir secara intuitif	5	5	1	4	15
		33,3 %	33,3 %	6,7 %	26,7 %	100%
2	Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol	6	4	3	2	15
		40 %	26,6 %	20%	13,4 %	100%
3	Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan	4	7	1	3	15
		26,7 %	46,7 %	6,7 %	20 %	100%
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol	5	8	0	2	15
		33,3 %	53,3 %	0%	13,4 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

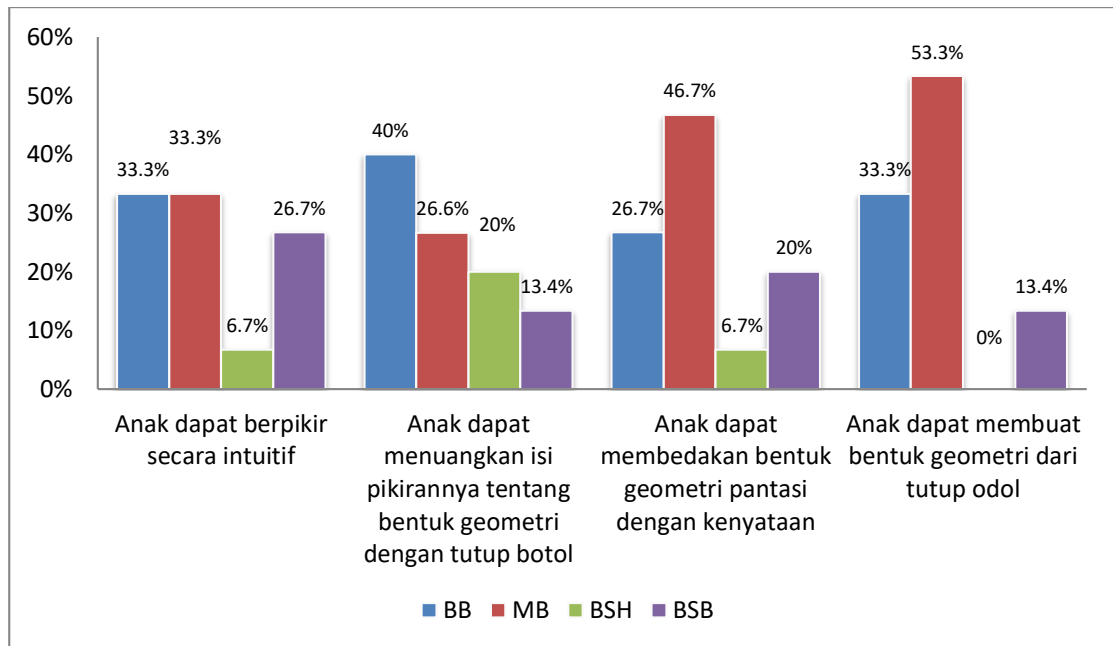
Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Grafik 02
Kognitif Anak Pada Siklus I



Berdasarkan observasi pada siklus I yang telah dituangkan pada tabel serta grafik di atas diketahui bahwa:

1. Anak dapat berpikir secara intuitif, yang belum berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%.
2. Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol., yang belum berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%.
3. Anak dapat membedakan bentuk geometri fantasi dengan kenyataan, yang belum berkembang terdapat 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila

dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%.

4. Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol, yang belum berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, mulai berkembang terdapat 7 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 46,7%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tersebut, maka dapat ditentukan tingkat kemampuan kognitif anak pada siklus I ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH adalah:

Tabel 11.

Rata-Rata Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus I

N O	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Anak dapat berpikir secara intuitif	1	4	5
		6,7%	26,7%	33,4%
2	Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol	3	2	5
		20%	13,4%	33,4%
3	Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan	1	3	4
		6,7%	20%	26,7%
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol	0	2	2
		0%	13,4%	13,4%
RATA-RATA		26,7%		

Berdasarkan perhitungan pada observasi siklus I dapat diketahui kemampuan kognitif anak pada siklus I ini adalah:

1. Anak dapat berpikir secara intuitif, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, totalnya adalah 5 anak dengan persentase 33,4%.

2. Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, totalnya adalah 5 anak dengan persentase 33,4%.
3. Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20% totalnya adalah 4 anak dengan persentase 26,7%.
4. Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol, yang berkembang sesuai harapan 0 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 0%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4% totalnya adalah 2 anak dengan persentase 13,4%.

Berdasarkan perhitungan pada siklus I ini dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri di RA Ruhul Jadid Labuhan Batu Selatan dengan rata-rata 26,7%. Hal ini menunjukkan kognitif anak pada siklus I ini masih sangat rendah. Melihat kondisi tersebut peneliti merencanakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan bermain menggunakan permainan dari tutup botol.

Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

- a. Kekuatan
 1. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 2. Metode yang digunakan adalah bermain
 3. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.
- b. Kelemahan
 1. Anak lebih cenderung bermain dari pada fokus pada pembelajaran.
 2. Masih banyak anak yang bingung dalam membuat bentuk geometri.

- c. Tindakan perbaikan
 1. Tindakan dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
 2. Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

C. Deskripsi Penelitian Siklus II

1. Hari Ke 1/ Senin 12 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus II dengan tema kendaraan.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya jenis-jenis kendaraan umum.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan sebagai langkah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk segi empat.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk geometri.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan.

c. Kegiatan

1. Bernyanyi lagu naik kereta api
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang gambar jenis-jenis kendaraan umum
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
5. Mutiara Hadits: Kebersihan

6. Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
8. Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
9. Anak menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan seperti terminal dan stasiun
10. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Mengelompokkan kendaraan umum
 - b) Menulis angka 19 pada gambar kereta api.
 - c) Menghitung gambar gerbong kereta api
 - d) **Membuat bentuk segi empat**
11. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama jenis-jenis kendaraan umum
 - b) Jenis dan bentuk kendaraan umum
 - c) Bentuk angka 19 dan kereta api
 - d) Banyaknya gerbong kereta api
 - e) Mengerjakan tugas
12. Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan umum
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, membuat bentuk segi empat
13. Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan umum
14. Menanyakan perasaan selama hari ini
15. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
16. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
17. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
18. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

2. Hari Ke 2/ Selasa 13 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya fungsi kendaraan umum.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri dengan tutup odol
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu tutup botol.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan mengenal bentuk segi tiga.
- 2) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 3) Anak melakukan kegiatan mengenal bentuk segi tiga.
- 4) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk geometri .

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik kereta api
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- 5) Mutiara Hadits: Kebersihan
- 6) Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
- 9) Anak menanyakan fungsi kendaraan umum (alat transportasi mengangkut penumpang/ barang lebih banyak
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Mewarnai gambar bus
 - b) Menghitung jumlah penumpang bus
 - c) Membentuk bus dari kepingan geometri
 - d) **Membuat bentuk segetiga dari tutup botol**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:

- a) Fungsi dan kegunaan kendaraan umum
 - b) Jenis-jenis kendaraan umum
 - c) Penjumlahan
 - d) Bus untuk membawa banyak penumpang
 - e) membuat bentuk becak
 - f) Mengerjakan tugas
- 12) Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan umum
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung, membentuk dan membuat becak dengan lego konstruktif
- 13) Recaling: Guru menanyakan Fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

3. Hari Ke 3/ Rabu 14 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya pengemudi kendaraan umum.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk trapesium.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang pengemudi kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya

- 4) Anak melakukan kegiatan membuat trapesium.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan

c.Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang pengemudi kendaraan umum
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- 5) Mutiara Hadits: Kebersihan
- 6) Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak mengamati gambar pengemudi kendaraan umum
- 9) Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
- 10) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Meniru pengemudi membawa kendaraan
 - b) Mewarnai gambar masinis
 - c) Menulis tulisan masinis
 - d) **Membuat bentuk geometri trapesium**
- 11) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
 - b) Menunjukkan kendaraan bagi pengemudi
 - c) tugas masinis
 - d) Sebutan bagi pengemudi kereta api
 - e) Membuat trapesium
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa meniru, mewarnai, menulis, dan membuat bentuk delman.
- 13) Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan umum
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini

- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

4. Hari Ke 4/ Kamis 15 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaa pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya tempat pemberhentian kendaraan umum.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan mengenal bentuk geometri.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang bentuk-bentuk geometri.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang tempat pemberhentian kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan tanya jawab tentang bentuk geometri .
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan.

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian kendaraan umum
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- 5) Mutiara Hadits: Kebersihan
- 6) Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya

- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
- 9) Anak Menanyakan tempat pemberhentian kendaraan umum
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menghitung jumlah kendaraan di terminal
 - b) Menirukan tulisan terminal
 - c) Menyusun puzzel gambar terminal
 - d) **Diskusi dan Tanya jawab tentang bentuk-bentuk geometri**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - b) Banyaknya kendaraan di terminal
 - c) Nama tempat pemberhentian bus/ angkot.
 - d) Membuat bentuk ambulan
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menirukan, menyusun, dan membuat bentuk ambulan dengan tutup botol.
- 13) Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan umum
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

5. Hari Ke 5/ Jumat 16 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaa pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya tertib di jalan.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan mengenal bentuk geometri.

- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan .
- 2) Guru memberikan penjelasan tempat pemberhentian kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan mengenal panjang dan pendek.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak belajar

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang rambu-rambu lalu lintas
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- 5) Mutiara Hadits: Kebersihan
- 6) Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak mengamati gambar/mainan rambu-rambu lalu lintas
- 9) Anak Menanyakan tata tertib di jalan nama dan manfaat dari rambu-rambu lalu lintas, pakai helm, bawa surat-surat kendaraan, tidak ngebut
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Memperhatikan urutan lampu merah
 - b) Menulis angka 20 pada gambar lampu merah
 - c) Mengenal rambu-rambu lalu lintas
 - d) **Mengenal bentuk panjang dan pendek**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Tata tertib di jalan
 - b) Lampu lalu lintas (Merah, kuning, hijau
 - c) Bentuk angka 20
 - d) Rambu-rambu untuk mengatur ketertiban
 - e) peran polisi mengatur lalu lintas
- 12) Anak Mengkomunikasikan

- a) Anak menyebutkan tata tertib berlalu lintas di jalan
- b) Anak menunjukkan hasil karyanya
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang rambu-rambu lalu lintas
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus II yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran meningkatkan kognitif anak RA Ruhul Jadid dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 12
Hasil Observasi Pada Siklus II

N O	Nama Santri	Anak dapat berpikir secara intuitif				Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol				Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan				Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol			
		B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	Bunga Anggraini				√				√				√			√	
2	Dedi Pratama				√				√				√				√
3	Elza Pradipta		√					√				√				√	
4	Habibi Al-Khifari	√				√				√				√			
5	Irma Maulana				√				√				√			√	
6	Kiki Pebri Ardiansyah				√				√				√				√
7	Muhammad Alwi Luthfi		√			√				√					√		
8	Muhammad Firnando			√					√			√			√		
9	Nada Fajria Salasabila	√				√				√				√			
10	Nadia Fatmawati		√			√				√					√		
11	Novita Sahputri				√				√				√				√
12	Putri Yovi Ovita		√			√				√					√		
13	Wijaya Kurniawan				√				√				√			√	
14	Wira Fadil Kusuma		√			√				√				√			
15	Zigas Anugrah Sanjaya			√					√			√			√		

Keterangan

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

Tabel 13
Kognitif Anak Pada Siklus II

N O	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat berpikir secara intuitif	2	5	2	6	15
		13,3 %	33,3 %	13,4 %	40 %	100%
2	Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol	2	4	1	8	15
		13,3 %	26,7 %	6,7 %	53,3 %	100%
3	Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan	2	4	3	6	15
		13,4 %	26,6 %	20%	40 %	100%
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol	3	5	4	3	15
		20%	33,3 %	26,7 %	20 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

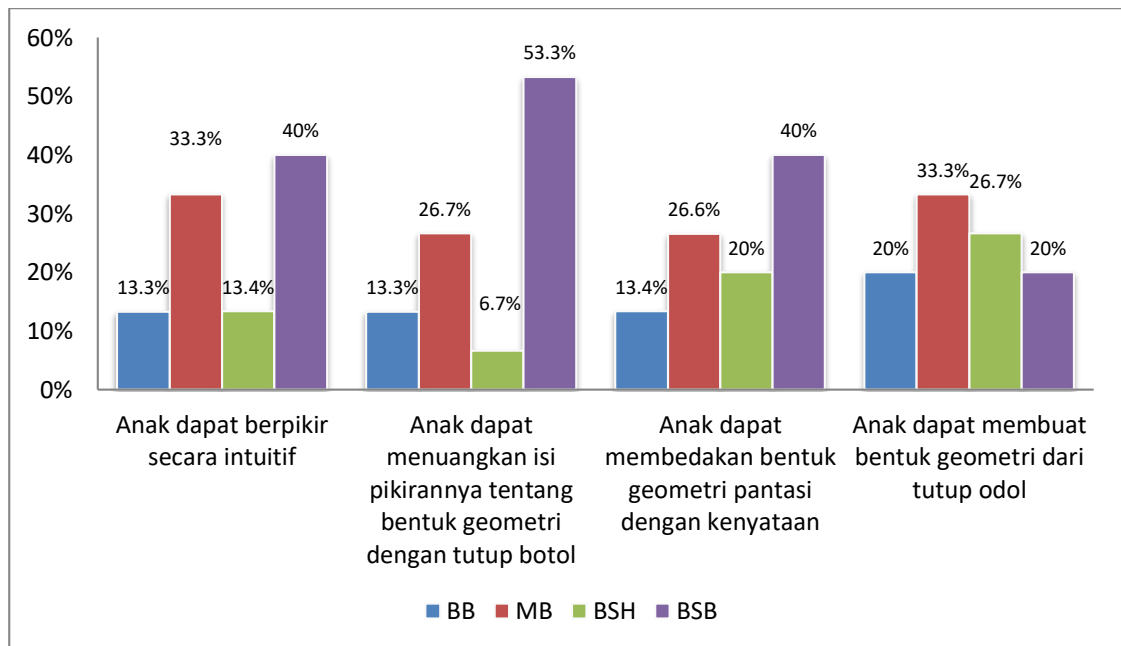
Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Grafik 03
Kognitif Anak Pada Siklus II



Berdasarkan observasi pada siklus II yang telah dituangkan pada tabel serta grafik di atas diketahui bahwa:

1. Anak dapat berpikir secara intuitif, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%.
2. Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%.
3. Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila

dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%.

4. Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol, yang belum berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II tersebut, maka dapat ditentukan kognitif anak pada siklus II ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH adalah:

Tabel 14.

Rata-Rata Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus II

N O	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Anak dapat berpikir secara intuitif	2	6	8
		13,4%	40%	53,4%
2	Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol	1	8	9
		6,7%	53,3%	60%
3	Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan	3	6	9
		20%	40%	60%
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol	4	3	7
		26,7%	20%	46,7%
RATA-RATA		55,1%		

Berdasarkan perhitungan pada observasi siklus II dapat diketahui kemampuan berpikir kritis anak pada siklus II ini adalah:

1. Anak dapat berpikir secara intuitif, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%, totalnya adalah 8 anak dengan persentase 53,4%.

2. Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%, totalnya adalah 9 anak dengan persentase 60%.
3. Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40% totalnya adalah 9 anak dengan persentase 60%.
4. Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol, yang berkembang sesuai harapan 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20% totalnya adalah 7 anak dengan persentase 46,7%.

Berdasarkan perhitungan pada siklus II ini dapat diketahui bahwa kognitif anak RA Ruhul Jadid Labuhan Batu Selatan dengan rata-rata 55,1%. Hal ini menunjukkan kognitif anak pada siklus II ini masih sangat rendah kendatipun ada peningkatan. Melihat kondisi tersebut peneliti merencanakan perbaikan untuk melakukan tindakan selanjutnya yaitu siklus III.

Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

- a. Kekuatan
 1. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 2. Strategi bermain dengan permainan yang digunakan sesuai dengan masa pertumbuhan anak dengan media yang ringan.
 3. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.
- b. Kelemahan
 1. Anak lebih cenderung bermain dari pada fokus pada pembelajaran.
 2. Masih ada anak yang bingung dalam menggunakan media belajar.
- c. Tindakan perbaikan

1. Tindakan dilakukan pada siklus III untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
2. Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

D. Deskripsi Penelitian Siklus III

1. Hari Ke 1/ Senin 19 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus III
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di air.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan permainan roda bus.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk sampan dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk tinggi dan rendah dari tutup botol.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk geometri

c. Kegiatan

1. Bernyanyi lagu nenek moyangku seorang pelaut
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di air
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
5. Mutiara Hadits: Tidak boleh marah

6. Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
8. Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
9. Anak menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
10. Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Menuliskan nama kendaraan air
 - b) Mewarnai gambar kendaraan air
 - c) Menghitung jumlah gambar kendaraan air
 - d) **Membuat bentuk tinggi dan rendah dari tutup botol**
11. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama jenis-jenis kendaraan di air
 - b) Sampan/perahu, speed boat, kapal laut
 - c) Bentuk kendaraan di air
 - d) Berhitung
 - e) Membuat bentuk sampan
12. Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan membuat bentuk sampan
13. Recalling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut, sampan, perahu
14. Menanyakan perasaan selama hari ini
15. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
16. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
17. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
18. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

2. Hari Ke 2/ Selasa 20 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya fungsi dan kegunaan kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk geometri dari tutup botol.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan tutup botol.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang fungsi kendaraan di air.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kapal laut panjang dan pendek dengan tutup botol.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk kapal laut

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu nenk moyangku seorang pelaut
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Alaq :1
- 5) Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- 6) Penambahan kosa kata baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
- 9) Anak menanyakan fungsi kendaraan di air (alat transportasi) kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Menggambar kapal laut
 - b) Mengisi pola asa kapal dengan kapas
 - c) Mewarnai gambar kapal laut

- d) **Membuat bentuk kapal laut panjang dan pendek dari tutup botol**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - b) Bentuk kapal laut
 - c) Kapal laut sebagai alat transportasi
 - d) Banyaknya penumpang yang bisa diangkut
 - e) Membuat bentuk kapal laut
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan membuat bentuk kapal laut
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

3. Hari Ke 3/ Rabu 21 Oktober 2020

a. Perencanaan.

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya pengemudi kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk geometri dari tutup botol.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu tutup botol.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat topi nahkoda melalui tutup botol.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang nahkoda.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk topi nahkoda dari tutup botol.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan belajar

c.Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang pengemudi kendaraan di air
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Alaq :1
- 5) Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- 6) Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar penegmudi kendaraan di air
- 9) Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan air (nahkoda)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Mewarnai gambar nahkoda
 - b) Menirukan tulisan "Nahkoda"
 - c) Mengic gambar kapal laut
 - d) **Membuat bentuk topi nahkoda dari tutup botol**
- 11) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
 - b) Tugas nahkoda
 - c) Sebutan bagi pengemudi kapal laut
 - d) Bentuk kapal layar
 - e) membuat bentuk speed boat
- 12) Anak mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air

- b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, magic gambar speed boot, dan topi nahkoda dari tutup botol
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang nama pengemudi kendaraan di air
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

4. Hari Ke 4/ Kamis 22 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya fungsi dan kegunaan kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk geometri dari tutup botol.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan tutup botol.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kapal laut dengan tutup botol.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang kapal laut.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kapal laut panjang dan pendek dengan tutup botol.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk kapal laut

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu nenk moyangku seorang pelaut
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air

- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Alaq :1
- 5) Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- 6) Penambahan kosa kata baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
- 9) Anak menanyakan fungsi kendaraan di air (alat transportasi) kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Menggambar kapal laut
 - b) Mengisi pola asa kapal dengan kapas
 - c) Mewarnai gambar kapal laut
 - d) **Membuat bentuk kapal laut panjang dan pendek dari tutup botol**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - b) Bentuk kapal laut
 - c) Kapal laut sebagai alat transportasi
 - d) Banayknya penumpang yang bisa diangkut
 - e) Membuat bentuk kapal laut
- 12) Anak Mengkomunikasikana
 - a) Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan membuat bentuk kapal laut
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

5. Hari Ke 5/ Jumat 23 Oktober 2020

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya bagian-bagian kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan bermain dengan permainan tutup botol.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan.

b. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan dari tutup botol.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang bagian-bagian kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan mengenal bentuk geometri

c. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang bagian-bagian kendaraan air
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- 5) Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- 6) Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar kendaraan di air beserta bagian-bagiannya
- 9) Anak Menanyakan bagian-bagian kendaraan di air seperti mesin, jangkar skoci, radar dsb.
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menggunting gambar kapal laut
 - b) Mengelompokkan bagian-bagian kendaraan
 - c) Bermain perahu kaleng
 - d) **Tanya jawab tentang benda-benda yang berbentuk geometri .**

- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Bagian-bagian kendaraan di air
 - b) Bentuk kapal laut
 - c) Membedakan bagian-bagian kendaraan air
 - d) Menjalankan perahu kaleng
 - e) Membuat bentuk perahu
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di air.
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, mengelompokkan, bermain dan membuat bentuk perahu.
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang bagian-bagian kendaraan di air
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus III yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dengan strategi bermain dengan permainan tutup botol pada anak RA Ruhul Jadid Labuhan Batu Selatan dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 15
Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	Nama Santri	Anak dapat berpikir secara intuitif				Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol				Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan				Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol			
		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	Bunga Anggraini				√				√				√				√
2	Dedi Pratama				√				√				√				√
3	Elza Pradipta				√				√				√				√
4	Habibi Al-Khifari				√				√				√				√
5	Irma Maulana				√				√				√				√
6	Kiki Pebri Ardiansyah				√				√				√				√
7	Muhammad Alwi Luthfi		√			√				√				√			
8	Muhammad Firnando				√			√				√					√
9	Nada Fajria Salasabila	√				√				√				√			
10	Nadia Fatmawati				√				√				√				√
11	Novita Sahputri				√				√				√				√
12	Putri Yovi Ovita				√				√				√				√
13	Wijaya Kurniawan				√				√				√				√
14	Wira Fadil Kusuma		√			√				√				√			
15	Zigas Anugrah Sanjaya			√				√				√				√	

Keterangan

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

Tabel 16
Kognitif Anak Pada Siklus III

N O	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat berpikir secara intuitif	1	2	1	11	15
		6,7 %	13,3 %	6,7 %	73,3 %	100%
2	Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol	1	2	2	10	15
		6,7 %	13,3 %	13,3 %	66,7 %	100%
3	Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan	1	2	2	10	15
		6,7 %	13,3 %	13,3 %	66,7 %	100%
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol	1	2	1	11	15
		6,7 %	13,3 %	6,7 %	73,3 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

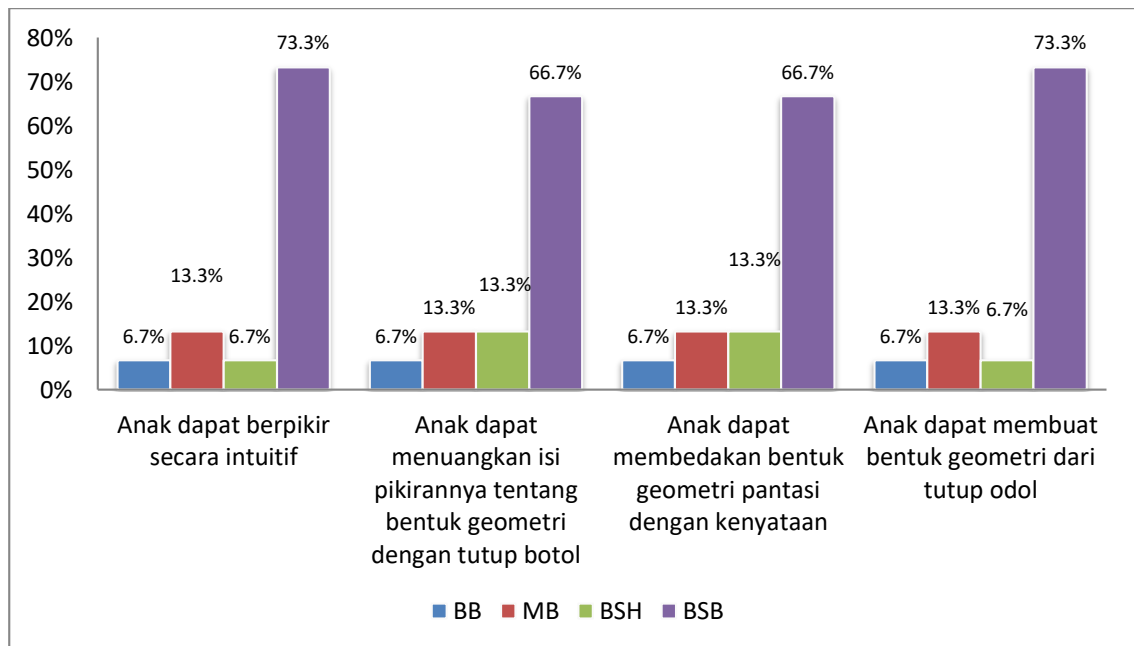
Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Grafik 04
Kognitif Anak Pada Siklus III



Berdasarkan observasi pada siklus III yang telah dituangkan pada tabel serta grafik di atas diketahui bahwa:

1. Anak dapat berpikir secara intuitif, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 11 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 73,3%.
2. Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sangat baik 10 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 66,7%.
3. Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila

dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sangat baik 10 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 66,7%.

4. Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 11 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 73,3%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III tersebut, maka dapat ditentukan tingkat kemampuan kognitif anak pada siklus III ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH adalah:

Tabel 17.

Rata-Rata Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus III

N O	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Anak dapat berpikir secara intuitif	1	11	12
		6,7%	73,3%	80%
2	Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol	2	10	12
		13,3%	66,7%	80%
3	Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan	2	10	12
		13,3%	66,7%	80%
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol	1	11	12
		6,7%	73,3%	80%
RATA-RATA		80%		

Berdasarkan perhitungan pada observasi siklus III dapat diketahui kemampuan kognitif anak pada siklus III ini adalah:

1. Anak dapat berpikir secara intuitif, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 11 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 73,3%, totalnya adalah 12 anak dengan persentase 80%.

2. Anak dapat menuangkan isi pikirannya tentang bentuk geometri dengan tutup botol, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sangat baik 10 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 66,7%, totalnya adalah 12 anak dengan persentase 80%.
3. Anak dapat membedakan bentuk geometri pantasi dengan kenyataan, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sangat baik 10 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 66,7%, totalnya adalah 12 anak dengan persentase 80%.
4. Anak dapat membuat bentuk geometri dari tutup odol, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 11 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 73,3%, totalnya adalah 12 anak dengan persentase 80%.

Berdasarkan perhitungan pada siklus III ini dapat diketahui bahwa kognitif anak RA Ruhul Jadid Kabupaten Labuhanbatu Selatan dengan rata-rata 80%. Hal ini menunjukkan kognitif anak pada siklus III ini telah mencapai harapan yaitu 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat sepakat bahwa penelitian ini telah berhasil dilakukan, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus sebelumnya.

Refleksi

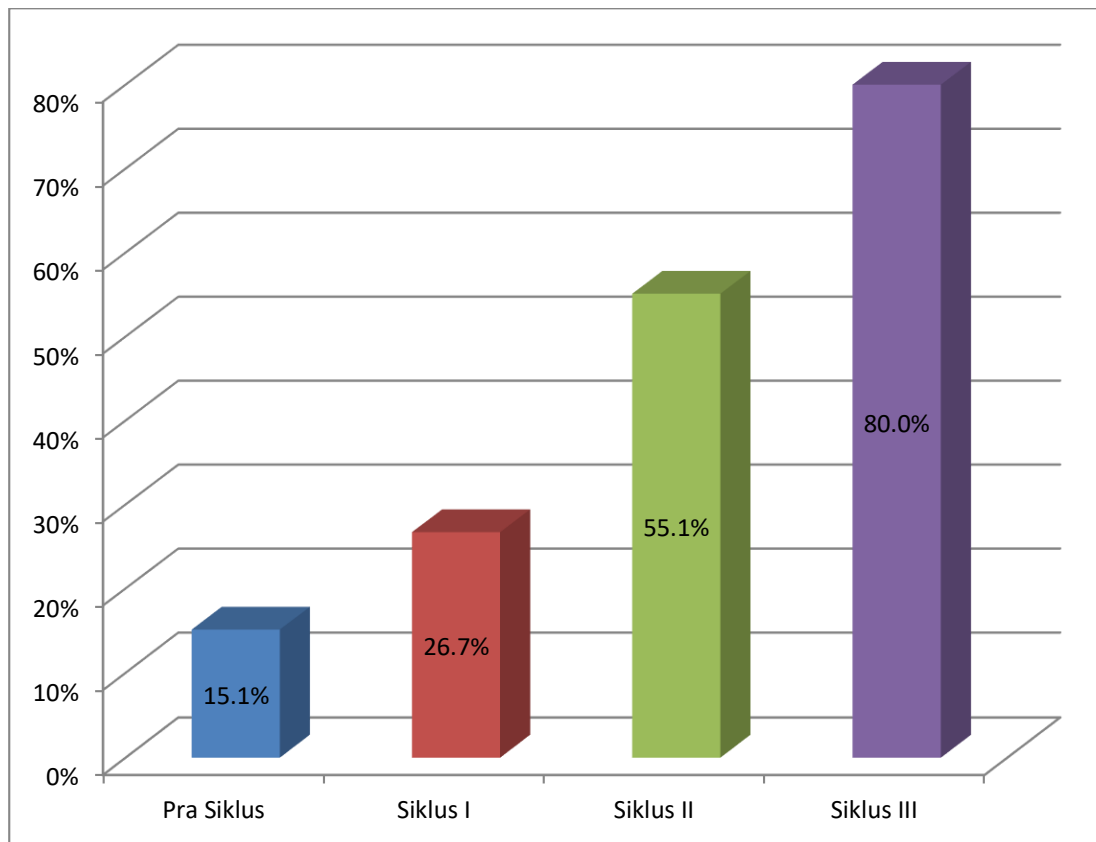
Hasil refleksi pada siklus III ini adalah:

1. Kekuatan
 - a. Pembelajaran berjalan sesuai dengan skenario
 - b. Anak merasa senang belajar sambil bermain
 - c. Terjadi perubahan pada tiap-tiap pembelajaran (hari)

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kognitif anak melalui strategi bermain dan permainan dengan tutup botol pada anak RA Ruhul Jadid Labuhanbatu Selatan dapat ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 15,1%, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 26,7%, pada siklus dua terjadi peningkatan dengan rata-rata, 55,1%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 80% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah:

Grafik 05
Peningkatan Kognitif Anak Hasil Penelitian



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kognitif anak mengenal bentuk geometri melalui permainan tutup botol pada anak RA Ruhul Jadid Labuhanbatu Selatan dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 15,1%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 26,7%, pada siklus dua terjadi peningkatan dengan rata-rata, 55,1%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 80%

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui permainan dengan tutup botol untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dapat dilakukan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di RA Ruhul Jadid Labuhan Batu Selatan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Perlu ada kegiatan atau permainan lainnya yang dapat dilakukan bervariasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dalam aspek lainnya.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan langsung oleh anak.
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak.

2. Bagi Anak

- a. Anak harus terus bersemangat dalam belajar apapun
- b. Anak harus dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki.
- c. Anak harus terus meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi Lembaga

- a. Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak.
- b. Peningkatan kualitas pembelajaran lebih utama dari pada pembangunan fisik atau gedung.

4. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kegiatan pembelajaran permainan roda bus dapat juga mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik kasar anak, serta anak dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan lainnya seperti kemampuan sosial dan emosional anak.
- b. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- c. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Kevin Eileen, dkk. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: PT.Indeks. 2010.
- Al-Rasyid, Harun. et al. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009.
- Aqib, Zainal, dkk. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat. 2012.
- _____. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: CV Yama Widya. 2012.
- _____. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: RamaWidya. 2013.
- _____. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya. 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Asmawati, Luluk. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010.
- Aulia, Muhamad Fakhri. *Dasar-Dasar Matematika Modern Untuk Guru*. Bandung: Tarsito. 2011.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2013.
- Ismunanto, Sandi, dkk. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Lentera Abadi. 2011.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- Jamaris, Martini. *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK*. Jakarta: Grasindo. 2011.
- Kementerian Agama RI. *Kurikulum RA*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam. 2013.
- Kosasi, Ahmad. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional, 2014.
- Lestari K.W. *Konsep Matematika*. Jakarta: Depdikbud, 2010.
- Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2009.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen. 2009.

- Mustaqim. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar. 2010.
- Nurani, Yuliani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: YCPI. 2012.
- Prayitno, Elida. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya. 2009.
- Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2010.
- Rimm, Sylvia. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2011.
- Sondag, Novelisa. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press. 2013.
- Sujiono, Bambang. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia. 2010.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2010.
- Tarigan, Daitin. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2011.
- Triharso, Agung. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset. 2013.
- Turmuzy, Ahmad. *Mengingat dan Memahami Kembali Tentang Teori Taksonomi Bloom*. Jakarta: Kompasiana. 2013.
- Wahidmurni dan Ali, Nur. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM press. 2010.
- Wiraatmadja, Rochiati. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009.

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
SIKLUS I RA RUHUL JADID LABUHAN
BATU SELATAN**

Nama RA : RUHUL JADID LABUHAN BATU SELATAN

Alamat : Desa Pangarungan Dusun Tempel Kecamatan Torgamba

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/Tanggal	Waktu	Tema/Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 05 Oktober 2020	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/
II	Selasa, 06 Oktober 2020	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Fungsi dan
III	Rabu, 07 Oktober 2020	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Pengemudi
IV	Kamis, 08 Oktober 2020	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tempat
V	Jumat, 09 Oktober 2020	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/Bagian-

Mengetahui

Kepala RA

Ruhul Jadid

Kolaborator

Peneliti

Sartik, S.Ag.

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober/11
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 05 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Penggaris
- ✓ Spidol

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
2. Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan dan sebagainya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menghitung jumlah kendaraan darat
 - Menulis angka 16 pada gambar mobil
 - Menirukan tulisan mobil di buku tulis
 - **Membuat bentuk geometri (persegi panjang) dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan darat
 - Jenis kendaraan darat
 - Bentuk angka 16

- Bentuk tulisan nama kendaraan
 - Bentuk persegi panjang
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan membuat bentuk persegi panjang dari tutup odol

Recalling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.

E..... Penutup (15 Menit

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 05 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 11
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 06 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Penggaris
- ✓ Spidol

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
2. Anak Menanyakan fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggunting gambar sepeda motor
 - Menjumlahkan gambar sepeda motor
 - Menirukan tulisan "Sepeda motor"
 - **Membuat bentuk lingkaran dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - Alat transportasi yang efisien
 - Penjumlahan

- nama kendaraan di darat
 - mengerjakan lembar tugas
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, berhitung, menulis dan membuat bentuk lingkaran dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 06 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 11
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Pengemudi kendaraan di Darat
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 07 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Spidol
- ✓ Penggarus

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma'uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar gambar pengemudi kendaraan di darat
2. Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mencari gejangalan gambar supir
 - Meniru tulisan "Supir"
 - Menghitung jumlah roda
 - **Membuat bentuk setengah ban dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - Ciri-ciri supir dan tugas supir

- Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi
 - Jumlah roda kendaraan di darat
 - Bentuk setengah lingkaran
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulisi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, serta bentuk setengah lingkaran dari tutup odol.

Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan di darat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 07 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 11
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Tempat pemberhentian
Kendaraan di Darat
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 08 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Spidol
- ✓ Penggaris
- ✓ Tutup Odol

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma'uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

C. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menirukan tulisan "stasiun"
 - Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - Variasi berhitung
 - **Membuat bentuk balok dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - Bentuk angka 17
 - Menghitung Jumlah kendaraan di darat

➤ Bentuk balok

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan membuat bentuk balok dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat

D. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 08 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 11
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Tempat pemberhentian
Kendaraan di Darat
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 09 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Spidol
- ✓ Penggaris
- ✓ Bentuk-bentuk geometri

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma'uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulan, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

C. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menirukan tulisan "stasiun"
 - Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - Variasi berhitung
 - **Tanya jawab tentang bentuk-bentuk geometri**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - Bentuk angka 17
 - Menghitung jumlah kendaraan di darat

➤ Bentuk geometri

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri.

Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat

D. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 09 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober/ 12
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis-jenis kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 12 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup Odol
- ✓ Papan

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang gambar jenis-jenis kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan seperti terminal dan stasiun
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mengelompokkan kendaraan umum
 - Menulis angka 19 pada gambar kereta api.
 - Menghitung gambar gerbong kereta api
 - **Membuat bentuk segi empat dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan umum
 - Jenis dan bentuk kendaraan umum
 - Bentuk angka 19 dan kereta api
 - Banyaknya gerbong kereta api
 - Mengerjakan tugas

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, membuat segi empat dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 12 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 12
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ fungsi kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 13 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Bentuk segi tiga

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
2. Anak Menanyakan fungsi kendaraan umum (alat transportasi mengangkut penumpang/ barang lebih banyak)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mewarnai gambar bus
 - Menghitung jumlah penumpang bus
 - Membentuk bus dari kepingan geometri
 - **Membuat bentuk segi tiga dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan umum
 - Jenis-jenis kendaraan umum
 - Penjumlahan
 - Bus untuk membawa banyak penumpang

- membuat bentuk segi tiga
- Mengerjakan tugas

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung, membentuk segi tiga dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan Fungsi dan kegunaan kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 13 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 12
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/Pengemudi kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 14 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Bentuk bangunan trapesium

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar pengemudi kendaraan umum
2. Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Meniru pengemudi membawa kendaraan
 - Mewarnai gambar masinis
 - Menulis tulisan masinis
 - **Membuat bentuk geometri trapesium**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
 - Menunjukkan kendaraan bagi pengemudi
 - tugas masinis
 - Sebutan bagi pengemudi kereta api

➤ Bentuk geometri

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa meniru, mewarnai, menulis, dan membuat bentuk trapesium dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 14 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 12
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/tempat pemberhentian kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 15 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Bentuk-bentuk geometri

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
2. Anak Menanyakan tempat pemberhentian kendaraan umum
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menghitung jumlah kendaraan di terminal
 - Menirukan tulisan terminal
 - Menyusun puzzle gambar terminal
 - **Diskusi dan tanya jawab tentang bentuk-bentuk geometri**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - Banyaknya kendaraan di terminal
 - Nama tempat pemberhentian bus/ angkot.
 - Reflika bentuk geometri

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menirukan, menyusun, dan reflika bentuk geometri.

Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 15 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 12
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/tertib di jalan
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 16 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Kayu panjang
- ✓ Kayu pendek

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang rambu-rambu lalu lintas
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar/mainan rambu-rambu lalu lintas
2. Anak Menanyakan tata tertib di jalan nama dan manfaat dari rambu-rambu lalu lintas, pakai helm, bawa surat-surat kendaraan, tidak ngebut dan sebagainya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Memperhatikan urutan lampu merah
 - Menulis angka 20 pada gambar lampu merah
 - Mengenal rambu-rambu lalu lintas
 - **Membuat bentuk panjang dan pendek dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Tata tertib di jalan
 - Lampu lalu lintas (Merah, kuning, hijau)
 - Bentuk angka 20

- Rambu-rambu untuk mengatur ketertiban
- peran polisi mengatur lalu lintas
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan tattertib berlalu lintas di jalan
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, memasangkan, dan membuat bentuk panjang dan pendek dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan tentang rambu-rambu lalu lintas

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 16 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 13
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/Jenis kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 19 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Meja

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu nenk moyangku seorang pelaut
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
2. Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menuliskan nama kendaraan air
 - Mewrnai gambar kendaraan air
 - Menghitung jumlah gambar kendaraan air
 - **Membuat bentuk tinggi dan rendah dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan di air
 - Sampan/perahu, speed boot, kapal laut
 - Bentuk kendaraan di air
 - Berhitung

- Membuat tinggi dan rendah dari tutup odol
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan membuat bentuk tinggi dan rendah dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut, sampan, perahu

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 19 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 13
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/fungsi dan kegunaan kendaraan air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 20 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Reflika kapal laut

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu nenek moyangku seorang pelaut
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
2. Anak Menanyakan fungsi kendaraan di air (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggambar kapal laut
 - Mengisi pola asa kapal dengan kapas
 - Mewarnai gambar kapal laut
 - **Membuat bentuk kapal laut panjang dan pendek**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - Bentuk kapal laut
 - Kapal laut sebagai alat transportasi

- Banyaknya penumpang yang bisa diangkut
 - Membuat bentuk kapal laut
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan membuat bentuk dengan tutup odol

Recaling: Guru menanyakan tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 20 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 13
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/Pengemudi kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Topi

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu alancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang pengemudi kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar penegemudi kendaraan di air
2. Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan air (nahkoda)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mewranai gambar nahkoda
 - Menirukan tulisan "Nahkoda"
 - Mengic gambar kapal laut
 - **Membuat bentuk topi nahkoda dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
 - Tugas nahkoda
 - Sebutan bagi pengemudi kapal laut
 - Bentuk kapal layar
 - membuat bentuk topi

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, magic gambar kapal laut dan membuat bentuk topi dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan tentang nama pengemudi kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 21 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 13
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/tempat pemberhentian kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 22 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Bentuk kapal laut

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu alancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar dermaga dan pelabuhan
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mencari perbedaan gambar dermaga
 - Menghitung jumlah perahu di dermaga
 - Meniru tulisan “dermaga”
 - **Membuat bentuk kapal laut dari tutup odol**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Ciri-cirti dermaga
 - Banyak perahu di dermaga
 - Nama pemberhentian kapal laut

- Membuat bentuk
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan membuat bentuk dari tutup odol

Recaling: Guru menanyakan tentang tempat pemberhentian kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 22 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober / 13
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/bagian-bagian kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 23 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Tutup odol
- ✓ Bentuk-bentuk geometri

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang bagian-bagian kendaraan air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar kendaraan di air beserta bagian-bagiannya
2. Anak Menanyakan bagian-bagian kendaraan di air seperti mesin, jangkar skoci, , radar dsb.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggunting gambar kapal laut
 - Mengelompokkan bagian-bagian kendaraan
 - Bermain perahu kaleng
 - **Tanya jawab tentang bentuk-bentuk geometri**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Bagian-bagian kendaraan di air
 - Bentuk kapal laut
 - Membedakan bagian-bagian kendaraan air

- Menjalankan perahu kaleng
 - tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Ciri-ciri dermaga
 - Banyak perahu di dermaga
 - Nama pemberhentian kapal laut
 - Tanya jawab
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di air.
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, mengelompokkan, bermain dan tanya jawab.

Recaling: Guru menanyakan tentang bagian-bagian kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 23 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PRA SIKLUS

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Oktober /10
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Hias/ Manfaat tanaman hias
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 01 Oktober 2020
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dzikir Allahu Akbar, asmaul husnah Al-Mushowwir dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, jujur, dan toleran
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Bel
- ✓ Tamborin
- ✓ Tape

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu gelang sepatu gelang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang manfaat tanaman hias
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a kedua orangtua
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ikhlas
- ✓ Mutiara Hadits: Beramal
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: Memperindah ruangan, taman, dan halaman
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati tanaman hias dalam vas bunga
2. Anak menanyakan tentang manfaat tanaman hias (memperindah ruangan, halaman dan taman)
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Mewarnai rangkaian bunga angrek
 - ✓ Menulis nama bunga angrek
 - ✓ Melipat kertas bentuk bunga
 - ✓ **Menyebutkan bentuk geometri pada vas bunga.**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ manfaat dari tanaman hias
 - ✓ tanaman hias untuk keindahan
 - ✓ nama bunga tanaman hias

- ✓ Bentuk bunga dari kertas
- ✓ cara melukis dengan cat terapung tanaman bunga agar indah

5. Anak Mengkomunikasikan

- ✓ Anak dapat menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman hias
- ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menulis, melipat, dan melukis dengan cat terapung.

Recaling: guru menanyakan tentang manfaat tanaman hias (memperindah ruangan, halaman dan taman)

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ruhul Jadid

Labusel, 01 Oktober 2020.
Guru/Peneliti

Sartik, S.Ag.

Rismawati

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: Rismawati
NPM	: 1601240029
TEMPAT MENGAJAR	: RA Ruhul Jadid
KELAS	: B
TEMA	: Kendaraan
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 05-09 Oktober 2020

A. RKH/RK PERBAIKAN

1. Merumuskan atau menentukan

indikator perbaikan kegiatan pembelajaran

dan menentukan kegiatan perbaikan

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam kegiatan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

				√
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

				√
--	--	--	--	---

6.2.Penggunaan bahasa tulis

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5}{6} = 5$$

6

Labusel , 09 Oktober 2020

Penilai

Riska Sukisma Jayanti

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN

NAMA MAHASISWA	: Rismawati
NPM	: 1601240029
TEMPAT MENGAJAR	: RA Ruhul Jadid
KELAS	: B
TEMA	: Kendaraan
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 05-09 Oktober 2020

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

				√
--	--	--	--	---

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai
perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

				√
--	--	--	--	---

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak

				√
--	--	--	--	---

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

				√
--	--	--	--	---

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

- 5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan
inovatif

				√
--	--	--	--	---

- 5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengemabangan dengan perbaikan kegiatan

- 6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan
pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

- 6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan
sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

- 7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

- 7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku
anak

				√
--	--	--	--	---

- 7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7} = 5$$

7

Labusel , 09 Oktober 2020

Penilai

Riska Sukisma Jayanti

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: Rismawati
NPM	: 1601240029
TEMPAT MENGAJAR	: RA Ruhul Jadid
KELAS	: B
TEMA	: Kendaraan
SIKLUS KE	: II
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 12-16 Oktober 2020

A. RKH/RK PERBAIKAN

1. Merumuskan atau menentukan

indikator perbaikan kegiatan pembelajaran

dan menentukan kegiatan perbaikan

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam kegiatan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

				√
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

				√
--	--	--	--	---

6.2.Penggunaan bahasa tulis

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5}{6} = 5$$

6

Labusel , 16 Oktober 2020

Penilai

Riska Sukisma Jayanti

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: Rismawati
NPM	: 1601240029
TEMPAT MENGAJAR	: RA Ruhul Jadid
KELAS	: B
TEMA	: Kendaraan
SIKLUS KE	: II
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 12-16 Oktober 2020

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

				√
--	--	--	--	---

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai
perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

				√
--	--	--	--	---

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak

				√
--	--	--	--	---

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

				√
--	--	--	--	---

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

- 5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan
inovatif

				√
--	--	--	--	---

- 5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengemabangan dengan perbaikan kegiatan

- 6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan
pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

- 6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan
sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

- 7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

- 7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku
anak

				√
--	--	--	--	---

- 7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7} = 5$$

7

Labusel , 16 Oktober 2020

Penilai

Riska Sukisma Jayanti

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: Rismawati
NPM	: 1601240029
TEMPAT MENGAJAR	: RA Ruhul Jadid
KELAS	: B
TEMA	: Kendaraan
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 19-22 Oktober 2020

A. RKH/RK PERBAIKAN

1. Merumuskan atau menentukan

indikator perbaikan kegiatan pembelajaran

dan menentukan kegiatan perbaikan

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam kegiatan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

				√
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

				√
--	--	--	--	---

6.2.Penggunaan bahasa tulis

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5}{6} = 5$$

6

Labusel , 22 Oktober 2020

Penilai

Riska Sukisma Jayanti

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN

NAMA MAHASISWA	: Rismawati
NPM	: 1601240029
TEMPAT MENGAJAR	: RA Ruhul Jadid
KELAS	: B
TEMA	: Kendaraan
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 19-22 Oktober 2020

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

				√
--	--	--	--	---

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai
perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

				√
--	--	--	--	---

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak

				√
--	--	--	--	---

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

				√
--	--	--	--	---

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

- 5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan
inovatif

				√
--	--	--	--	---

- 5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan dengan perbaikan kegiatan

- 6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan
pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

- 6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan
sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

- 7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

- 7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku
anak

				√
--	--	--	--	---

- 7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7} = 5$$

7

Labusel , 22 Oktober 2020

Penilai

Riska Sukisma Jayanti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama	: RISMAWATI
NPM	: 1601240029
Tempat Tgl. Lahir	: Sidodadi, 05 Oktober 1995
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Status	: Kawin
Alamat	: Sidodadi Desa Perk. Teluk Panji Labusel
Nama Orangtua	
a. Ayah	: Boimin (alm)
b. Ibu	: Katinem
Nama Suami	: Sugesh Heriyadi
Anak	: Khalid Al-Riansyah.

B. Jenjang Pendidikan :

- | | |
|--------------------------------|-------------------|
| 1. SDN 118381 Lorong Sidodado | Tamat Tahun 2008. |
| 2. MTs Ihya Ulumuddin Sidodadi | Tamat Tahun 2011. |
| 3. MAS Ihya Ulumuddin Sidodadi | Tamat Tahun 2014. |
| 4. PIAUD UMSU | Tamat Tahun 2020. |

C. Pengalaman Bekerja

RA Ruhul Jadid Dusun Tempel Desa Pangarungan	Tahun 2015- Sekarang
--	----------------------

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN









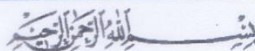
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400

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

Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya



Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada : Yth Dekan Fai UMSU
 Di
 Tempat

30 Jumadil Akhir 1441 H
 24 Februari 2020 M



Dengan Hormat
 Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rismawati
 Npm : 1601240029
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kredit Kumalatif : 3,57
 Megajukan Judul sebagai berikut :

No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Upaya meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri dengan menggunakan tutup pepsodent pada kelompok B2 Anggrek RA Ruhul Jadid kecamatan torgamba labuhanbatu selatan		Dra. Hj. Masnun Zaim M.Psi	
2	Upaya meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui media audio visual pada kelompok B2 Anggrek RA Ruhul Jadid kecamatan torgamba labuhanbatu selatan			
3	Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini pada kelompok B2 Anggrek RA Ruhul Jadid kecamatan torgamba labuhanbatu selatan			

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Hormat Saya

(Rismawati)

Keterangan :

- Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map

**** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak**

Handwritten notes:
 Dekan -
 Sudah memotak
 06/03/20



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
Website : www.umsu.ac.id Email : rektor@umsu.ac.id

Nomor : 130/II.3/UMSU-01/F/2020
Lamp : -
Hal : Izin Riset

02 Dzulhizah 1441 H
23 Juli 2020 M

Kepada Yth : **Ka. RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhan Batu Selatan**
Di

Tempat.

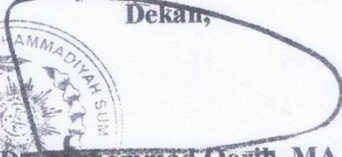
Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

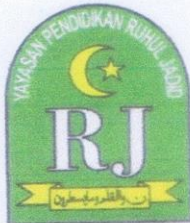
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Rismawati
NPM : 1601240029
Semester : VIII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM PENGENALAN GEOMETRI DENGAN STRATEGI BERMAIN DAN PERMAINAN DENGAN TUTUP ODOL DI RA RUHUL JADID KECAMATAN TORGAMBA LABUHAN BATU SELATAN

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dekan,

Dr. Muhammad Qortb, MA

YAYASAN PENDIDIKAN RUHUL JADID
" RAUDHATUL ATHFAL "

DUSUN TEMPEL DESA PANGARUNGAN
KECAMATAN TORGAMBA KABUPATEN LABUHAN BATU

JALAN BESAR DUSUN TEMPEL - SEJOJADI KODE POS 21464 HP.081264085089 - 081351801377
NPM 081264085089 NSM 101212220038 Email : ruhuljadid159@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.3/15/RARJ/IX/2020

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara No.130/II.3/UMSU-01/F/2020 tanggal 02 Dzulhijjah 1441 H/23 Juli 2020 perihal Izin Riset, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1

Sehubungan hal tersebut diatas, maka Kepala RA Ruhul Jadid Dusun Tempel Desa Pangarungan Kecamatan Torgamba Kabupaten Labuhanbatu Selatan, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa nama tersebut dibawah ini :

Nama : Rismawati
NPM : 1601240029
Semester : VIII
Jurusan : Fakultas Agama Islam
Program Study : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adalah benar bahwa telah melakukan riset/penelitian untuk pengambilan data berkenaan dengan penulisan skripsinya yang berjudul : "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM PENGENALAN GEOMETRI DENGAN STRATEGI BERMAIN DAN PERMAINAN DENGAN TUTUP ODOL DI RA RUHUL JADID KECAMATAN TORGAMBA LABUHAN BATU SELATAN"

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Pangarungan, 1 September 2020
Kepala RA Ruhul Jadid

SARTIK, S.Pd.I



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238

Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 1848/KET/IL.10-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Rismawati
NPM : 1601240029
Fakultas : Agama Islam
Jurusan/ P.Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 20 Safar 1442 H

08 Oktober 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : RISMAWATI
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1601240029

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “ **Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pengenalan Geometri Dengan Strategi Bermain Dan Permainan Dengan Tutup Odol Di RA Ruhul Jadid Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan** ” merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Labusel, 30 Oktober 2020

Yang Menyatakan,



RISMAWATI
NPM. 1601240029