

**PENINGKATAN KOGNITIF ANAK TENTANG ALAT TRANSPORTASI
MELALUI KEGIATAN BERMAIN LEGO KONSTRUKTIF
DI RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL
MEDAN HELVETIA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S-1 PLAUD Pada
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PLAUD)*

Oleh:

PONIAH
NPM. 1401240071

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

NAMA MAHASISWA : Poniah
NPM : 1401240071
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI, TANGGAL : Selasa, 27 Maret 2018
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI
PENGUJI I : Munawir Pasaribu, S.PdI, MA
PENGUJI II : Mawaddah Nst, M.Psi

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zahra, S.PdI, 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) 6622-400
Website: <http://www.umhsu.ac.id> E-Mail : rector@umhsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 : Drs. Zulkarnein Lubis, MA.

Nama Mahasiswa : PONIAH
NPM : 1401240071
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : PENINGKATAN KOGNITIF ANAK TENTANG ALAT TRANSPORTASI MELALUI KEGIATAN BERMAIN LEGO KONSTRUKTIF DI RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
7/3 2018	BAB IV, V Buat Abstrak Bah & Indonesia. Muga Melengkapi. Berdas		Pembinaan
14/3 2018	ACC Sidang mu nhasah		

Dekan

Ketua Program Studi

Medan Maret 2018
Pembimbing

Dr. Muhammad Qorib, MA. Widya Masitah, M. Psi. Drs. Zulkarnein Lubis, MA.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : PONIAH
N.P.M : 1401240071
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi : PENINGKATAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
TENTANG ALAT TRANSPORTASI MELALUI KEGIATAN
BERMAIN LEGO KONSTRUKTIF DI RA RABBANI
ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian
mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi


Drs. ZULKARNEIN LUBIS, M.A.

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Dekan


Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


WIDYA MASITAH, S.Psi, M.Psi

**PENINGKATAN KOGNITIF ANAK TENTANG ALAT TRANSPORTASI
MELALUI KEGIATAN BERMAIN LEGO KONSTRUKTIF
DI RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL
MEDAN HELVETIA**

Oleh:

PONIAH
NPM. 1401240071

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Drs. Zulkarnain Lubis, MA.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : PONIAH
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1401240071

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul "**Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia**" 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.

Medan, 08 Maret 2018

Yang Menyatakan,


PONIAH
NPM. 1401240071

Medan, Maret 2018

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Poniah
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di-
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Poniah yang berjudul: **Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Drs. Zulkarnein Lubis, 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 : PONIAH
NPM : 1401240071
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : PENINGKATAN KOGNITIF ANAK TENTANG
ALAT TRANSPORTASI MELALUI KEGIATAN
BERMAIN LEGO KONSTRUKTIF DI RA RABBANI
ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA

Medan, Maret 2018

Pembimbing



Drs. Zulkarnein Lubis, 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 : PONIAH
NPM : 1401240071
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi



(Drs. Zulkarnein Lubis, MA)

Disetujui oleh :
Ketua Jurusan



(Widya Masitah, S.Psi, M.Psi)

Disetujui oleh :
Dekan



(Dr. Muhammad Qorib, MA)

ABSTRAK

PONIAH. NPM. 1401240071. PENINGKATAN KOGNITIF ANAK TENTANG ALAT TRANSPORTASI MELALUI KEGIATAN BERMAIN LEGO KONSTRUKTIF DI RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA

Judul penelitian ini adalah Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah melalui bermain dengan lego konstruktif dapat meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia?. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia, agar anak dapat memiliki kognitif. Hasil penelitian meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia berhasil dilakukan dengan hasil terjadi peningkatan sesuai yang diharapkan. Pencapaian sebagaimana diharapkan mulai terjadi pada siklus I. Hasil penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui secara kumulatif atau keseluruhan keberhasilan pada pra siklus hingga siklus III. Proses pembelajaran pada siklus II dan III merupakan tindakan lanjutan dari kegiatan siklus I. Peningkatan hasil penelitian yang terjadi sejak siklus I, dan terus berlanjut hingga siklus II, dan III. Berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penelitian dari sejak pra siklus hingga siklus III adalah: Pada pra siklus rata-rata yang diperoleh adalah 33,75%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 55%, pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata, 65%, selanjutnya pada siklus III rata-rata yang diperoleh anak adalah 92,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak kelompok B RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. Setelah dilakukan penelitian mengalami peningkatan pada tiap siklus secara individu maupun komulitaif (keseluruhan).

Kata Kunci: *Kognitif, Alat Transportasi, Lego Konstruktif.*

ABSTRACT

PONIAH. NPM. 1401240071. COGNITIVE ENHANCEMENT OF CHILDREN ABOUT TRANSPORTATION THROUGH CONSTRUCTIVE LEGO PLAYING IN RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA.

This research thema Cognitive Enhancement Of Children About Transportation Through Constructive Lego Playing In RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. The background of this research based on the through constructive lego of telling enhancement of children about transportation in children RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. That the research is a efforts to improve the ability of cognitive enhancement of children about transportation through constructive lego playing In RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. Children feel bored when the ability cognitive. The result of the research to improve children's cognitive about the transportation through the activity through constructive lego playing in RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia successfully done with the result of increase as expected. Achievements as expected begin to occur in cycle I. The results of this study can researchers conclude that based on the results of pre-cycle observation can be known by cumulative or overall success in the pre cycle until cycle iii. The learning process in cycle II and III is the follow up action of cycle I activity. Improvement of research result that happened from cycle I, and continue until cycle II, and III. Based on the results of pre-cycle observation can be seen that the overall average of the results of research from pre-cycle to cycle III is: On the average cycle cycle is 33.75%, the next cycle I average is 55%, in cycle II occurred in increasing with the average, 65%, then in cycle III the average obtained is 92,5%.. The results showed that children's cognitive about transportation can be improved by constructive lego playing in RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. After research has increased in each cycle individually or cumulative (whole).

Keywords: Cognitive, Transportation, Constructive lego playing.

KATA PENGANTAR



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. Judul skripsi yang saya susun ini adalah” **Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia**”. 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 **Supardi** dan Ibunda tercinta **Sukirah** 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 **Ahmad Sampurno** yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Kepada anak-anak-ku tercinta **Ahmad Fadhil Jailani, Zulfa Rahma Dina**, dan **Zaky Fathurrahman** yang banyak bersabar dalam membantu peneliti menyelesaikan pendidikan strata satu ini.

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. Bapak **Drs. Zulkarnein Lubis, MA**. 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.I** 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 **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, 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. Drs. Zulkarnein Lubis, MA.** Selanjutnya Ibu **Widya Masitah, M. Psi, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Rizka Harfiani, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA, dan Dra. Hj. Halimatussa`diyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan dan Kepala RA Rabbani Islamic School Medan, beserta staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.

10. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
11. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan 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 peneliti mengharapkan 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.

Medan, 08 Maret 2018

Hormat Saya

PONIAH
NPM. 1401240071

DAFTAR ISI

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.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Alternatif dan Cara Pemecahan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Hipotesis Tindakan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II: LANDASAN TEORETIS	9
A. Alat Transportasi	9
1. Alat Transportasi Darat.....	9
2. Alat Transportasi Air	11
3. Alat Transportasi Udara.....	12
B. Kognitif	13
1. Pengertian Kognitif Anak	13
2. Fase-Fase Perkembangan Kognitif Anak.....	14
3. Aspek dan Prinsip Perkembangan Kognitif Anak.....	17
4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun	18
5. Kemampuan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi	20
C. Bermain Lego Konstruktif.....	21
D. Penelitian Terdahulu.....	29
BAB III: METODE PENELITIAN	30
A. Setting Penelitian	30
1. Tempat Penelitian	30
2. Waktu Penelitian	30
3. Siklus Penelitian.....	30
B. Persiapan Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	31

D. Sumber Data	32
1. Anak.....	32
2. Guru	33
3. Teman Sejawat.....	33
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	34
1. Teknik Pengumpulan Data.....	34
2. Alat Pengumpulan Data	35
F. Indikator Kinerja	36
G. Analisis Data.....	36
H. Prosedur Penelitian	37
1. Deskripsi Pra Siklus	38
2. Deskripsi Siklus I.....	39
a. Tahap Perencanaan.....	39
b. Tahap Pelaksanaan	39
c. Tahap Pengamatan	40
d. Tahap Refleksi	40
3. Deskripsi Siklus II.....	40
a. Tahap Perencanaan.....	40
b. Tahap Pelaksanaan.....	40
c. Tahap Pengamatan	41
d. Tahap Refleksi	41
4. Deskripsi Siklus III	42
a. Tahap Perencanaan.....	42
b. Tahap Pelaksanaan.....	42
c. Tahap Pengamatan	43
d. Tahap Refleksi	43
I. Personalia Penelitian	43
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus.....	44
B. Deskripsi Penelitian Siklus I.....	49
C. Deskripsi Penelitian Siklus II	62
D. Deskripsi Penelitian Siklus III.....	76
E. Pembahasan Penelitian.....	89
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	91
A. Simpulan.....	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Data Anak TA 2017-2018.....	32
Tabel 02. Data Guru TA 2017-2018	32
Tabel 03. Teman Sejawat.....	34
Tabel 04. Lembar Observasi	35
Tabel 05. Tim Peneliti	43
Tabel 06. Hasil Observasi Pada Pra Siklus.....	45
Tabel 07. Rekapitulasi Observasi Pada Pra Siklus	46
Tabel 08. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Pra Siklus	48
Tabel 09. Hasil Observasi Pada Siklus I.....	57
Tabel 10. Rekapitulasi Observasi Pada Siklus I.....	58
Tabel 11. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus I.....	60
Tabel 12. Hasil Observasi Pada Siklus II.....	71
Tabel 13. Rekapitulasi Observasi Pada Siklus II.....	72
Tabel 14. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus II	74
Tabel 15. Hasil Observasi Pada Siklus III	85
Tabel 16. Rekapitulasi Observasi Pada Siklus III	86
Tabel 17. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus III	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah	7
Gambar 02. Model Penelitian Tindakan Kelas	31

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kognitif Anak Pada Pra Siklus.....	47
Grafik 02. Kognitif Anak Pada Siklus I.....	59
Grafik 03. Kognitif Anak Pada Siklus II	73
Grafik 04. Kognitif Anak Pada Siklus III.....	87
Grafik 05. Peningkatan Hasil Penelitian Secara Komulatif Dalam Bentuk Persen .	90

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pra Siklus
3. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Pra Siklus
4. Rancangan Siklus I.
5. Skenario Perbaikan Siklus I.
6. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus I.
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I.
9. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I.
10. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I.
11. Lembar Refleksi Siklus I.
12. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I
13. Rancangan Siklus II.
14. Skenario Perbaikan Siklus II.
15. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus II.
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II.
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus II.
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus II.
20. Lembar Refleksi Siklus II.
21. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II
22. Rancangan Siklus III.
23. Skenario Perbaikan Siklus III.
24. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus III.
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III.
27. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus III.

28. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus III.

29. Lembar Refleksi Siklus III.

30. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus III

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah masalah utama setiap masyarakat yang menginginkan kemajuan bangsa, karena pendidikan tidak hanya menyebarkan kebudayaan dan mewariskan ilmu dari generasi ke generasi saja, akan tetapi, diharapkan mampu mengubah dan mengembangkan pengetahuan. Pendidikan harus ada sumber dan pedoman yang digunakan dalam proses pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan sangat urgen dimulai dari dalam kandungan. Pendidikan merupakan suatu upaya mewariskan nilai, yang akan menjadi penolong dan penuntun umat manusia yang dapat dilakukan sejak masih dalam kandungan.¹ Pendidikan menjadi tonggak utama kemajuan seorang individu dan sebuah bangsa, karena melalui pendidikan seseorang dapat memiliki ilmu, dengan ilmu tersebutlah muncul gagasan-gagasan yang dapat menghantarkan manusia dan masyarakat lebih baik dan maju. Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu upaya mewariskan nilai, yang akan menjadi penolong dan penuntun umat manusia. Pendidikan harus ada sumber dan pedoman yang digunakan dalam proses pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan sangat urgen dimulai dari dalam kandungan.

Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh sebab itu, harus ada sumber dan pedoman yang digunakan dalam proses pendidikan. Pendidikan yang diterapkan tidak hanya mengajarkan kepada anak terhadap materi belajar. Pendidikan bagi manusia memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Masa 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. Hal ini dikarenakan anak usia dini

¹Armai Arief, *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah* (Bandung: FIP UPI, 2009), h. 2.

adalah masa emas masa pertumbuhannya. 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 Penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan dunia anak dapat memfasilitasi perkembangan kognitif anak agar dapat berkembang dengan optimal.³

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.⁴ 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.⁵

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.⁶ Berdasarkan ungkapan tersebut berarti pada usia dini kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan oleh guru. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁷ Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) 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,

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

³Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: RamaWidya, 2013), h. 5.

⁴Bambang Sujiono, *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*, (Jakarta:Gramedia, 2008), h. 22.

⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012) h. 8-9.

⁶Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 5.

⁷Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: YCPI, 2008), h. 3

sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.⁸

Anak dalam periode perkembangan usia dini memiliki perkembangan berpikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensorimotorik menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna.⁹ 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.¹⁰

Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, 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-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.¹¹

Sistem pendidikan anak usia dini cenderung dilakukan dengan bermain, begitu pula pengembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.¹² Permainan yang diberikan pada anak usia pra sekolah harus sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Permainan anak pra sekolah bersifat asosiatif, dapat mengembangkan koordinasi motorik, dan memerlukan hubungan dengan teman sebaya.¹³

⁸Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK* (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 12.

⁹Elida Prayitno, *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD* (Padang: Angkasa Raya, 2009), h.15.

¹⁰Montolalu, *Bermain....*, h. 7.

¹¹Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak* (Bandung: CV Yiana Widya, 2009), h. 81.

¹²Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Gasindo, 2008), h. 10.

¹³Pramono, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: IN AzNa Books, 2012), h. 2.

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dan lewat bermain pula diperoleh pengalaman yang penting bagi dunia anak.¹⁴ Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain bebas atau tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut dengan “permainan”. Tidak jauh berbeda dengan bermain, permainan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat meningkatkan daya ingat (kognitif).¹⁵ Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dengan bermain konstruktif. Permainan konstruktif pada anak dapat mengembangkan imajinasinya. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, dan *lego*, pasir, *play dough*, atau cat.¹⁶

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan konstruktif yang dipentingkan adalah kesenangan. Anak akan sibuk membuat hal baru seperti menggunakan balok-balok, *lego*, dan plastisin. Permainan konstruktif tidak membuat anak menjadi malas, karena dalam bermain konstruktif anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.¹⁷

Hal yang sangat penting dalam membantu anak meningkatkan kognitifnya adalah suasana untuk merangsang kreatif anak, serta menyediakan sarana dan

¹⁴Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 23.

¹⁵*Ibid.*

¹⁶Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h. 32.

¹⁷Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 20.

prasarana yang memadai. Guru yang kreatif sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini, dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak.¹⁸ Lego konstruktif adalah sejenis alat permainan bongkahan plastik kecil yang dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi bangunan atau bentuk lainnya. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun membangun yang dapat meningkatkan kognitif anak.¹⁹

Berdasarkan pengamatan awal di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia dengan jumlah anak 20 orang, kognitif anak tentang kendaraan masih perlu ditingkatkan. Pada kegiatan pembelajaran, anak masih sulit menyebutkan nama salah satu alat transportasi, ketika ditunjukkan gambar, reflika, bahkan dengan gaya anak masih kebingungan menyebutkan nama transportasi yang dimaksud. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan kognitif anak tentang kendaraan sebagai alat transportasi. Peneliti memilih permainan lego konstruktif sebagai alat permainan anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia karena sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Pemilihan permainan lego konstruktif diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan tentang meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi, maka tertarik hati peneliti untuk berupaya melakukannya dalam bentuk penelitian. Hal ini peneliti susun dalam sebuah judul Penelitian Tindakan Kelas yaitu” **Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia**”.

B. Identifikasi Masalah

¹⁸Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010),h. 47.

¹⁹Ali Hidayat, *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), h. 61.

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

1. Kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia tentang alat transportasi masih sangat rendah.
2. Anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia masih sulit menyebutkan nama-nama alat transportasi.
3. Guru masih belum tepat menjelaskan masalah alat transportasi kepada anak, sehingga masih membingungkan anak yang kemungkinan membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menarik bagi anak.
4. Permainan konstruktif masih kurang intensif dan variatif diberikan kepada anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dan identifikasi yang dapat peneliti utarakan, bahwa kognitif anak masih sangat, rendah, anak belum memahami apa itu alat transportasi karena masih melihat gambar atau gaya guru dan temannya, serta metode yang digunakan guru masih tidak dapat membuat anak menarik dalam proses belajar, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia?”

D. Alternatif dan Cara Pemecahan Masalah

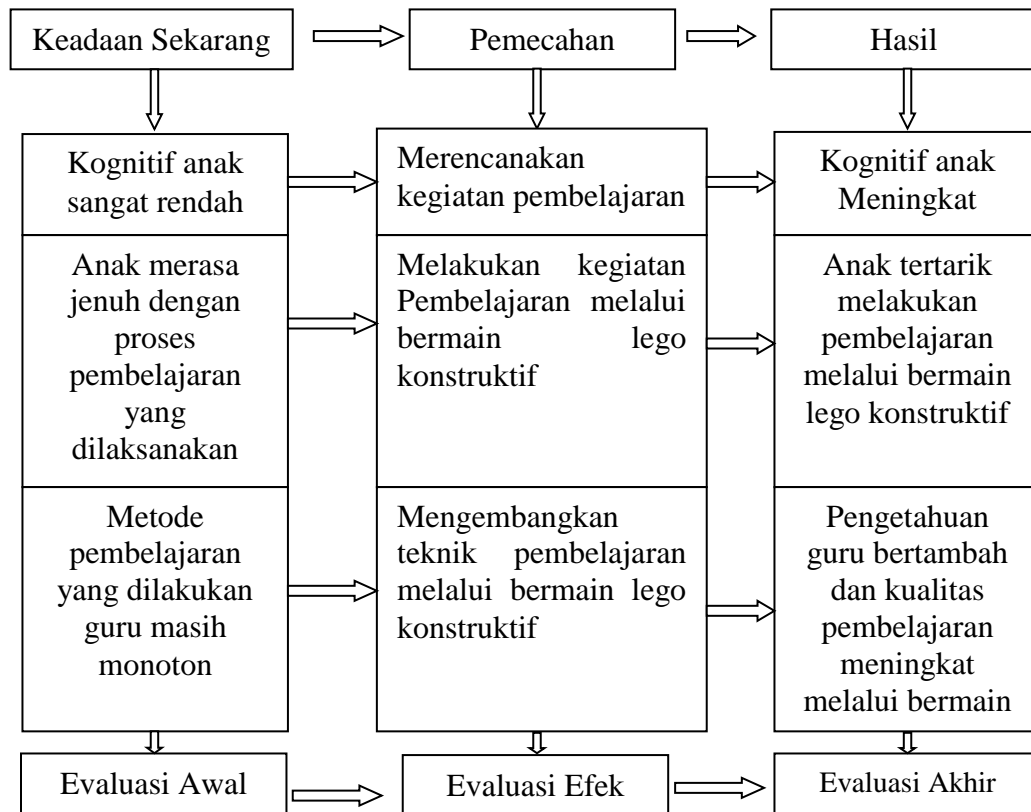
Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia, maka peneliti berusaha melakukan pemecahan masalah yang terjadi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. Upaya memecahkan persoalan tersebut melalui bermain lego konstruktif untuk meningkatkan kognitif anak. Bermain lego konstruktif adalah sejenis alat permainan bongkahan plastik kecil yang dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi bangunan atau bentuk lainnya atau bentuk kendaraan sebagai alat transportasi. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun

membangun yang dapat meningkatkan kognitif anak sesuai tema. Pemilihan permainan lego konstruktif hemat peneliti sebagai salah satu permainan yang dapat meningkatkan kognitif karena anak langsung melakukan kegiatan membuat alat transportasi, sehingga apa kegunaan dan maksudnya anak dapat memahaminya.

Pemecahan masalah yang dilakukan adalah untuk mengatasi persoalan-persoalan pada anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. Terutama persoalan kognitif anak tentang alat transportasi baik darat, laut dan udara. Pemecahan masalah yang dilakukan diharapkan dapat menjadi solusi yang terbaik dalam meningkatkan kognitif anak terhadap materi-materi pelajaran yang akan disampaikan kepada anak. Sehingga permasalahan yang ada dapat di atasi dengan baik. Pemecahan masalah ini dapat peneliti gambarkan pada bentuk diagram berikut ini:

Gambar 01

Kerangka Pemecahan Masalah



E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif' .

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan cara pemecahan masalah, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah melalui bermain lego konstruktif dapat meningkatkan kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia tentang alat transportasi khususnya dan kognitif lain umumnya.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kognitif anak melalui bermain lego konstruktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

- Meningkatkan kognitif anak.
- Memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan konstruktif .

b. Bagi Guru

- Sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif.
- Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan media pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mengaplikasikan keilmuan yang peneliti peroleh dalam pendidikan Guru Raudhatul Athfal, serta menambah pengetahuan, dan referensi baru bagi peneliti lain.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Alat Transportasi

Transportasi adalah perpindahan orang, hewan dan barang dari satu lokasi ke lokasi lain dengan menggunakan kendaraan yang digerakkan oleh manusia, hewan atau mesin.²⁰ Fungsi Transportasi adalah untuk memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari.²¹ Transportasi merupakan sesuatu yang penting karena memungkinkan perdagangan antara orang, dan yang penting adalah untuk perkembangan peradaban. Menurut tempat Bergeraknya, alat transportasi dibagi yaitu, alat transportasi darat, laut, dan udara. Alat transportasi udara merupakan transportasi yang membutuhkan banyak biaya untuk mengoperasikannya. Selain karena memiliki teknologi yang lebih canggih, transportasi udara merupakan alat transportasi tercepat dibandingkan dengan alat transportasi darat ataupun alat transportasi laut.

1. Alat Transportasi Darat

- a) Sepeda, sepeda adalah kendaraan track-tunggal bertenaga manusia, yang memiliki dua roda yang melekat pada bingkai. Sepeda diperkenalkan pada abad ke-19 di Eropa dan, pada tahun 2003, lebih dari satu miliar telah diproduksi di seluruh dunia, dua kali jumlah mobil yang telah diproduksi. Sepeda merupakan alat transportasi utama di berbagai daerah. Selain untuk alat transportasi, sepeda juga menjadi bentuk rekreasi populer, dan telah diadaptasi untuk digunakan sebagai mainan anak-anak, kebugaran umum, aplikasi militer dan polisi, jasa kurir, dan balap sepeda. Penemuan sepeda ini memiliki efek yang sangat besar pada masyarakat, baik dari segi budaya dan memajukan metode industri modern. Beberapa komponen yang akhirnya memainkan peran kunci

²⁰ Ardi Sanjaya, *Transportasi Modern*, (Jakarta: Publising, 2010), h. 23.

²¹ *Ibid.*

dalam pengembangan mobil awalnya diciptakan untuk digunakan dalam sepeda, termasuk bantalan bola, ban ban

- b) Becak, becak yang bersal dari bahasa Hokkien yang berarti "kereta kuda" adalah suatu alat transportasi darat beroda tiga yang banyak ditemukan di Indonesia dan juga di sebagian Asia. Kapasitas normal becak umumnya adalah dua orang penumpang dan seorang pengemudi.
- c) Bajaj, bajaj (dilafalkan "ba-jai") merupakan kendaraan bermotor yang mempunyai roda tiga buah dan banyak digunakan di Jakarta. Selain di Jakarta, bajaj banyak juga ditemukan di kota Banjarmasin dan Pekanbaru serta beberapa ibukota kabupaten di Indonesia yang umumnya digunakan sebagai alat transportasi umum.
- d) Delman adalah alat transportasi tradisional yang beroda dua, tiga atau empat bertenaga hewan yaitu kuda. Variasi alat transportasi yang menggunakan kuda antara lain adalah kereta perang, kereta kencana dan kereta kuda.
- e) Sepeda Motor, sepeda motor adalah alat transportasi darat beroda dua yang digerakkan oleh mesin. Posisi kedua roda sebaris lurus dan pada saat kecepatan tinggi sepeda motor berjalan tetap stabil disebabkan oleh gaya giroskopik. Sedangkan pada saat kecepatan rendah, kestabilan sepeda motor bergantung pada pengaturan setang oleh pengendaranya.
- f) Trem, trem merupakan alat transportasi darat berbentuk seperti kereta yang mempunyai rel khusus dan beroperasi di dalam kota. Trem berangkat berselang waktu tiap 5-10 menit, merupakan solusi untuk kemacetan. Rangkaian trem umumnya satu set yang terdiri dari dua kereta, agar tidak terlalu panjang. Disebut juga Light Rail karena memakai kereta ringan sekitar 20 ton seperti bus, tidak seberat kereta api yang 40 ton. Letak rel berbaur dengan lalu lintas kota, atau terpisah seperti bus-way, bahkan bisa pula layang (elevated) atau sub-way, hanya untuk sebagian lintasan saja.

- g) Kereta api adalah bentuk transportasi rel yang terdiri dari serangkaian kendaraan yang didorong sepanjang jalur kereta api untuk mengangkut kargo atau penumpang. Gaya gerak disediakan oleh lokomotif yang terpisah atau motor individu dalam beberapa unit. Meskipun propulsi historis mesin uap mendominasi, bentuk-bentuk modern yang paling umum adalah mesin diesel dan listrik lokomotif, yang disediakan oleh kabel overhead atau rel tambahan. Sumber energi lain termasuk kuda, tali atau kawat, gravitasi, pneumatik, baterai, dan turbin gas. Rel kereta api biasanya terdiri dari dua, tiga atau empat rel, dengan sejumlah monorel dan *guideways maglev* dalam campuran. Kata 'train' berasal dari bahasa Perancis Tua *trahiner*, dari bahasa Latin *trahere* 'tarik, menarik'.
- h) Mobil, mobil adalah alat transportasi darat yang digerakkan oleh tenaga mesin, beroda empat atau lebih (jumlahnya selalu genap), umumnya menggunakan bahan bakar minyak (bensin atau solar) untuk menghidupkan mesinnya. Mobil kependekan dari *otomobil* yang berasal dari bahasa Yunani 'autos' (sendiri) dan Latin 'movére' (bergerak).

2. Alat Transportasi Air

- a) Kapal, kapal feri atau kapal penyeberangan adalah alat transportasi laut berupa kapal berjarak dekat berfungsi sebagai penyeberangan. Feri mempunyai peranan penting dalam sistem pengangkutan bagi banyak kota pesisir pantai, membuat transit langsung antar kedua tujuan dengan biaya lebih kecil dibandingkan jembatan atau terowong. Feri pejalan kaki dengan banyak pemberhentian, seperti di Venesia, kadang kala dikenali sebagai bis air atau taksi air.
- b) Sampan, sampan adalah sebuah perahu kayu Tiongkok yang memiliki dasar yang relatif datar, dengan ukuran sekitar 3,5 hingga 4,5 meter yang digunakan sebagai alat transportasi sungai dan danau atau menangkap ikan. Sampan dapat mengangkut penumpang 2 - 8 orang, tergantung ukuran sampan. Sampan ada

kalanya memiliki atap kecil dan dapat digunakan sebagai tempat tinggal permanen di perairan dekat darat. Sampan biasanya tidak digunakan untuk berlayar jauh dari daratan karena jenis perahu ini tidak memiliki perlengkapan untuk menghadapi cuaca yang buruk. Kata "sampan" secara harafiah berarti "tiga lembar papan" dalam bahasa Kanton, dari kata *Sam* (三, tiga) dan *pan* (板, papan). Kata ini digunakan untuk merujuk pada rancangan perahu ini, yang terdiri dari sebuah dasar yang datar (dibuat dari selebar papan); dua lembar papan lainnya dipasang di kedua belah sisinya. Sampan masih banyak digunakan oleh penduduk di pedalaman Asia Tenggara, khususnya Malaysia, Indonesia, Bangladesh, dan Vietnam. Sampan digerakkan dengan sepotong galah, dayung atau dapat pula dipasang motor di bagian belakangnya.

3. Alat Transportasi Udara

- a) Pesawat Terbang, pesawat terbang adalah alat transportasi udara berupa pesawat udara yang lebih berat dari udara, *bersayap tetap*, dan dapat terbang dengan tenaga sendiri. Secara umum istilah pesawat terbang sering juga disebut dengan pesawat udara atau kapal terbang atau cukup pesawat dengan tujuan pendefinisian yang sama sebagai kendaraan yang mampu terbang di atmosfer atau udara. Namun dalam dunia penerbangan, istilah pesawat terbang berbeda dengan pesawat udara, istilah pesawat udara jauh lebih luas pengertiannya karena telah mencakup pesawat terbang dan helikopter.
- b) Helikopter, helikopter adalah kendaraan transportasi udara berupa pesawat udara yang lebih berat dari udara, bersayap putar yang rotornya digerakkan oleh mesin. Helikopter merupakan pesawat udara yang mengangkat dan terdorong oleh satu atau lebih rotor (propeller) horizontal besar. Helikopter diklasifikasikan sebagai pesawat bersayap putar untuk membedakannya dari pesawat bersayap tetap biasa lainnya. Kata helikopter berasal dari bahasa Yunani *helix* (spiral) dan *pteron* (sayap). Helikopter yang dijalankan oleh mesin diciptakan oleh penemu Slovakia Jan Bahyl. Dibandingkan dengan pesawat

bersayap tetap, helikopter lebih kompleks dan lebih mahal untuk dibeli dan dioperasikan, lumayan lambat, memiliki jarak jelajah dekat dan muatan yang terbatas. Sedangkan keuntungannya adalah gerakannya; helikopter mampu terbang di tempat, mundur, dan lepas landas dan mendarat secara vertikal. Terbatas dalam fasilitas penambahan bahan bakar dan beban/ketinggian, helikopter dapat terbang ke lokasi mana pun, dan darat di mana pun dengan lapangan sebesar rotor dan setengah diameter. Landasan helikopter disebut helipad.

B. Kognitif

1. Pengertian Kognitif Anak

Menurut Gagne kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf waktu manusia berpikir.²² Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.²³

Menurut Piaget, perkembangan kognitif sebagai proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan.²⁴ 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

²²Martini Jamaris, M. SC, Dr, Ed. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak, Program Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: UNJ, 2008), h. 18.

²³*Ibid.*, h. 19.

²⁴Allen, *Profil...*, h. 29.

individu.²⁵ Kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak, dengan kemampuan kognitif anak dipandang sebagai individu yang aktif membangun sendiri pengetahuan anak.²⁶

Pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Kognitif merupakan pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan bahasa, serta daya ingat.²⁷ Menurut Susanto kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana individu dapat menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang telah terjadi.²⁸ 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 kognitif anak 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

²⁵Ahmad Kosasi, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2014), h. 48.

²⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2013), h. 45-46.

²⁷Harun Al-Rasyid. et al, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 38.

²⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pergantian Dalam Berbagai Aspek* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 47.

Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.²⁹

Piaget menyamakan anak dengan penelitian yang selalu sibuk membangun teori-teorinya dengan dunia sekitar melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya.³⁰ 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 empat fase yaitu fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkrit dan fase operasi formal.³¹

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.

²⁹Allen, *Profill....*, h. 24.

³⁰*Ibid.*, h. 25.

³¹Desmita, *Psikologi...*, h. 46-47..

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 pemahama 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 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 puzzel 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 prespektif 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.

3. Aspek dan Prinsip Perkembangan Kognitif Anak

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut di atas maka, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanam berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek yaitu:³²

- a. 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.

³²Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Pustaka Pelajar, 2008), h. 48.

- b. 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 pandangnya disudut pandang orang lain.
- c. 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.³³

- a. *Asimilasi* berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (struktur kognitif) anak.
- b. *Akomodasi* adalah proses penyatuan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.
- c. *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.

4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Menurut Martini Jamaris, karakteristik Kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun adalah:³⁴

- a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya menyusun, puzzle berdasarkan coba-coba.
- b. Mulai belajar mengembangkan ketrampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya.
- c. Dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- d. 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”.
- e. Semua kejadian yang terjadi disekitar mempunyai alasan tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri.
- f. Dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- g. Mampu memahami jumlah ukuran

³³Jamaris, *Perkembangan....*, h. 22.

³⁴*Ibid.*, h. 23.

- h. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya.
- i. Telah mengenal sebagian besar warna.
- j. Mulai mengenal tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- k. Mengetahui bilangan dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya).
- l. 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”.³⁵

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 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

³⁵*Ibid.*, h. 23-24

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 bawa 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 Negara Republik Indonesia melalui lambang-lambang negara, bahwa negara menganut nilai-nilai yang luhur seperti keadilan sosial bagi masyarakatnya, menganut sistem musyawarah dan lain sebagainya.

5. Kemampuan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi

Anak yang memiliki kemampuan kognitif tentang alat transportasi cenderung menyukai permainan-permainan dalam bentuk kendaraan, banyak menyimpan mainan dalam bentuk kendaraan atau alat transportasi, dan menghabiskan waktu bersama mainan alat transportasi.³⁶ Pendapat lain menyatakan bahwa anak yang memiliki kognitif tentang alat transportasi memiliki keinginan yang besar untuk dapat membawa, menaiki, merancang, dan merawat, serta menyebutkan jenis-jenis transportasi.³⁷

³⁶ Sanjaya, *Transportasi...*, h. 31.

³⁷ Andi Soraya, *Membuat Mainan Anak-Anak*, (Jakarta: Publisier, 2015) h. 34.

Menurut Jamaludin anak usia 4 tahun telah memiliki ketertarikan terhadap banyak hal, salah satunya adalah benda yang dapat bergerak seperti alat transportasi, guna mengetahui kemampuan anak dalam mengetahui alat transportasi dapat di ukur dengan menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan atau alat transportasi, bergerak dimana jenis transportasi, dan suka mengumpulkan mainan dalam bentuk kendaraan .³⁸

Yuskardi mengutarakan anak yang memiliki kemampuan terhadap alat transportasi adalah anak dapat merakit unsur-unsur kendaraan atau alat transportasi dari reflika kendaraan mainan, anak dapat menggambar alat transportasi sesuai imajinasinya., anak suka bertanya tentang alat-alat transportasi, anak dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya terhadap jenis-jenis alat transportasi, mampu memahami besar dan kecil jenis kendaraan, tertarik dengan film, gambar, mainan tentang alat transportasi.³⁹

Berdasarkan deskripsi uraian di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif anak tentang alat transportasi ditandai dengan munculnya ketertarikan terhadap jenis-jenis transportasi seperti ketertarikan terhadap reflika kendaraan, merawat mainan dalam bentuk reflika alat transportasi, senang bermain dengan mainan alat transportasi.

C. Bermain Lego Konstruktif

Hurlock mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan dari bermain, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁴⁰ 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

³⁸Ahmad Jamaludin Jufri, *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Media TK Sentra: V, 2011) h. 98.

³⁹ Yuskardi, *Reflika Transportasi*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 76.

⁴⁰Hurlock, *Perkembangan Anak* (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa) (Jakarta: Erlangga, 2008), h. 162.

bersama.⁴¹ Sementara itu, Docket dan Flier dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.⁴²

Bermain merupakan suatu aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Menurut Soengeng 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.⁴³

Rubin, Fein, dan Vandenberg serta Smilansky dalam Tedjasaputra, mengemukakan tahapan perkembangan bermain anak ada 4 yaitu:⁴⁴

a. Bermain Fungsional (*Functional Play*)

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.

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

⁴¹Mayke S. Tedjasaputra, *Mainan dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 60.

⁴²[https://Jurnal Pendidikan kita.com/tutorial](https://JurnalPendidikan.kita.com/tutorial), (diakses pada tanggal 01 Desember 2017).

⁴³Kamtini & Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 47.

⁴⁴[https://Journal anakusiadini kita.com/tutorial](https://Journalanakusiadini.kita.com/tutorial), (diakses pada tanggal 01 Desember 2017)

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.

Rubin, Fein, dan Vandenberg dalam Tedjasaputra, mengungkapkan beberapa ciri-ciri bermain anak sebagai berikut :⁴⁵

- a. 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.
- b. 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. Kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya.
- c. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
- d. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia dini selalu dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi anak. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan

⁴⁵*Ibid.*, h. 16-17

yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya.

- e. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

Mayke S. Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, menjelaskan beberapa manfaat permainan sebagai berikut:⁴⁶

- 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. Oleh sebab itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, agar dapat membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya.

- 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. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya berlari, melompat, dan memanjat.

- 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. Melalui permainan pura-pura anak belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak dapat belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki.

- d. Sebagai perkembangan aspek emosi

Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Melalui kegiatan bermain yang

⁴⁶Kamtini, *Bermain...*, h. 55-57.

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. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan.

f. Guna mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, 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.

Elkonin dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, menggambarkan empat prinsip bermain kreatif, yaitu:⁴⁷

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.

⁴⁷Sujiono, *Bermain...*,h. 35-36.

4. Kehati-hatian dalam bermain terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama dengan lawan mainnya.

Lego konstruktif adalah bahan berbentuk balok-balok dengan bahan dasar plastik merupakan alat permainan yang dapat merangsang keterampilan anak.⁴⁸ Lego merupakan sebuah konstruksi yang harus dipikirkan anak bagaimana membuat pondasi yang kuat serta ingin dibuat bentuk apa lego tersebut.⁴⁹ Melalui kegiatan memasang setiap keping lego, anak dituntut untuk dapat mengkoordinasikan berbagai unsur yang menentukan seperti otot, syaraf dan otak. Apabila dilatih secara intensif, unsur-unsur tersebut akan melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif untuk mencapai koordinasi yang sempurna..

Anak-anak pada dasarnya ingin mempelajari dan mengetahui apa saja yang dilihatnya. Melalui bermain lego anak akan disibukkan dengan daya imajinasinya, mengembangkan kecakapan dan daya cipta anak. Melalui media lego anak dapat bermain secara kreatif. Melalui bermain lego anak dapat melakukan bongkar pasang balok warna atau lego. Permainan ini dapat meningkatkan kreativitas anak, karena bermain lego membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Model tertentu yang dapat dibuat seperti gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang dapat memacu daya pikir otak serta dapat memperagakan hasil imajinasi anak.

Lego telah dimainkan lebih dari 400 juta anak di seluruh dunia, termasuk Indonesia yang baru dikenal pada awal tahun 1980-an.⁵⁰ Levin dalam Hasan, menyatakan bahwa anak yang terpengaruh mainan jenis elektronik, maka anak akan pasif. Hal ini artinya kemampuan mainan tersebut umumnya terbatas, maka anak dengan mudah menguasai.⁵¹ Oleh karena itu, anak cepat bosan dengan mainannya dan berpaling ke mainan yang lain. Berbeda halnya dengan mainan yang merangsang daya

⁴⁸Rani Yulianti, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern Dan Tradisional* (Jakarta: Laskar Aksara, 2009), h. 65.

⁴⁹*Ibid.*

⁵⁰Agus N. Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Jogjakarta: Flashbooks., 2011), h. 55.

⁵¹Abdullah Hasan, *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan* (Jogjakarta: Cakrawala Institute, 2010), h. 292-293.

imajinasi anak, seperti balok atau lego. Bertambah lama anak memainkan mainan berdaya imajinasi tinggi, maka anak akan tertantang untuk berkreasi. Menurut Yulianti manfaat bermain lego bagi anak dapat belajar menciptakan misi, belajar mengerti pondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi dan sharing ide, melatih kemampuan dan kreativitas anak.⁵²

Permainan lego adalah permainan yang memacu kreativitas anak, permainan berbentuk balok-balok plastik berwarna-warni ukuran mini yang dapat disusun menjadi beragam bentuk seperti mobil, rumah, pesawat terbang, ataupun robot, tergantung pada imajinasi dan kreativitas anak dan permainan ini berasal dari Denmark yang telah berusia lebih dari setengah abad. Lego bukan semata-mata mainan tetapi merupakan alat permainan yang mengacu kreativitas anak.⁵³

Hurlock menyebutkan bahwa bermain dengan lego konstruktif yaitu anak dapat membuat bentuk-bentuk bangunan dengan bahan lego.⁵⁴ Sebagian besar konstruktif yang dibuat anak merupakan tiruan dari apa yang dilihat anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan lego konstruktif digunakan untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Bermain lego konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan lego.⁵⁵ Suratno mengemukakan permainan lego konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan bahan lego untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu.⁵⁶ Melalui kegiatan bermain lego konstruktif anak akan berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya, dan pengembangan kreativitas anak.

⁵²Yulianti, *Permainan...*, h. 41

⁵³Andrian Soebachman, *Bermain Hospitalisasi*. (Jakarta: EGC, 2012), h. 4.

⁵⁴Hurlock, *Perkembangan....*, h. 122.

⁵⁵Tedjasputra, *Mainan....*, h. 28.

⁵⁶Suratno, *Perkembangan....*, h. 83-84.

Menurut Ardi Lazuardi, ada beberapa manfaat yang diperoleh dari mainan lego yaitu.⁵⁷

a. Aspek Kognisi

Hal ini adalah salah satu aspek yang penting untuk dimiliki dan dilatih oleh setiap anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Aspek ini melatih seseorang untuk menciptakan daya cipta, imajinasi dan kreativitas. Walaupun dapat dimainkan oleh segala usia, namun permainan lego juga memiliki klasifikasi umur. Misalnya ada lego yang dapat dimainkan oleh anak usia dua sampai lima tahun dan usia dua hingga 12 tahun.

b. Menyatukan Ide

Melalui memainkan lego tentunya anak dapat saling bertukar ide untuk mewujudkan kreasi imajinasi, dengan lego, anak dapat mewujudkan sebuah seni.

c. Mengajar Anak Bersosialisasi

Bermain lego, anak dapat belajarcara untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan melalui permainanlego anak dapat mengembangkan aspek sosial.

Sedangkan menurut Pramudian, permainan lego mempunyai manfaat sebagai berikut:⁵⁸

- a. Belajar menciptakan visi, bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah jendela kamar, berapa jumlah garis.
- b. Belajar mengerti fondasi, langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan pondasi.
- c. Belajar mengerti alat bantu, ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/ rangka yang kuat, dan membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.

⁵⁷Ardi Lazuardi, *Media dan Sumber Belajar TK* (Bandung: Alfabeta, 2012), h.73.

⁵⁸Indra Pramudian, *Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Mitra Media, 2008), h. 73.

- d. Belajar berkomunikasi dan *sharing* ide, pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif apabila dilakukan bersama-sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.
- e. Belajar *resource allocation*, jumlah *bricks* pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah *bricks* namun bangunan dapat sesuai dengan yang direncanakan.
- f. Belajar seni, memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan. Karena permainan lego memiliki berbagai warna dan bentuk yang menarik anak, disitu dapat membantu anak terinspirasi.
- g. Belajar bersabar, dalam memainkan lego anak akan terlatih untuk bersabar dalam menyusun *bricks* kedalam bentuk yang diinginkan anak, karena permainan lego sendiri membutuhkan kesabaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Menurut Seto Mulyadi ada beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan lego konstruktif, yaitu:⁵⁹

a. Manfaat fisik

Bermain lego konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain lego konstruktif juga bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan. Anak mempunyai kecenderungan bermain aktif misalnya bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran yang semuanya masih tetap memiliki kegembiraan.

b. Manfaat terapi

Setiap kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain lego konstruktif memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperoleh melalui cara lain.

c. Manfaat edukatif

⁵⁹Seto Mulyadi, *Bermain dan Kreativitas, Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2008), h. 61-63.

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk-bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak, anak mengembangkan banyak keterampilan baru didalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

d. Manfaat kreatif

Bermian lego konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain ataupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, anak akan melakukannya kembali dalam situasi yang lain.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain lego dapat membantu tumbuh kembangnya anak, tidak hanya kreativitas, tetapi semua aspek dalam pendidikan anak usia dini dapat dikembangkan.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kognitif anak yang pernah dilakukan oleh peneliti di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yakni:

1. Subhan dengan judul “Upaya meningkatkan kognitif anak dalam penjumlahan 1-10 di RA Amal Bakti Belawan”. Metode yang digunakan adalah observasi, dan hasil penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan bahwa dapat meningkatkan kognitif anak dalam penjumlahan 1-10, dengan persentase keberhasilan 10% pada siklus pertama, kemudian pada siklus ke dua naik menjadi 45 %. Sedangkan pada siklus ke tiga naik menjadi 83%. Perbedaannya pada penelitian ini teletak pada objek penelitian.
2. Siti Khumairah dengan judul “Upaya guru meningkatkan kreativitas anak menggunakan lego konstruktif di RA Darussalim Binjai”. Metode yang digunakan observasi Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan kreativitas anak dimana pada pra siklus mencapai 46,78%. Selanjutnya terjadi

peningkatan keberhasilan hingga mencapai 66,9% pada siklus I, sementara pada siklus II terjadi peningkatan hingga keberhasilan mencapai 85,7% dengan standart keberhasilan minimal adalah 80%. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian yaitu kreativitas.

3. Sri Mawarni dengan judul “Upaya guru meningkatkan kemandiriann anak menggunakan permainan lego konstrukrif di RA Annisa` Medan”. Metode yang digunakan observasi, hasil penelitian pada pra siklus mencapai 26,18%. Selanjutnya pada siklus I mencapai 56,6%, sementara pada siklus II terjadi mencapai 85,6% dengan standart keberhasilan minimal adalah 80%. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian yaitu kreativitas.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan pada RA Rabbani Islamic School yang beralamat di Jl. Gaperta Gg. Family No. 106 Medan Helvetia.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember tahun 2017, hingga bulan Februari tahun 2018.

3. Siklus Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK artinya dalam penelitian ini dilakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Pada penelitian tindakan ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan yaitu:⁶⁰

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

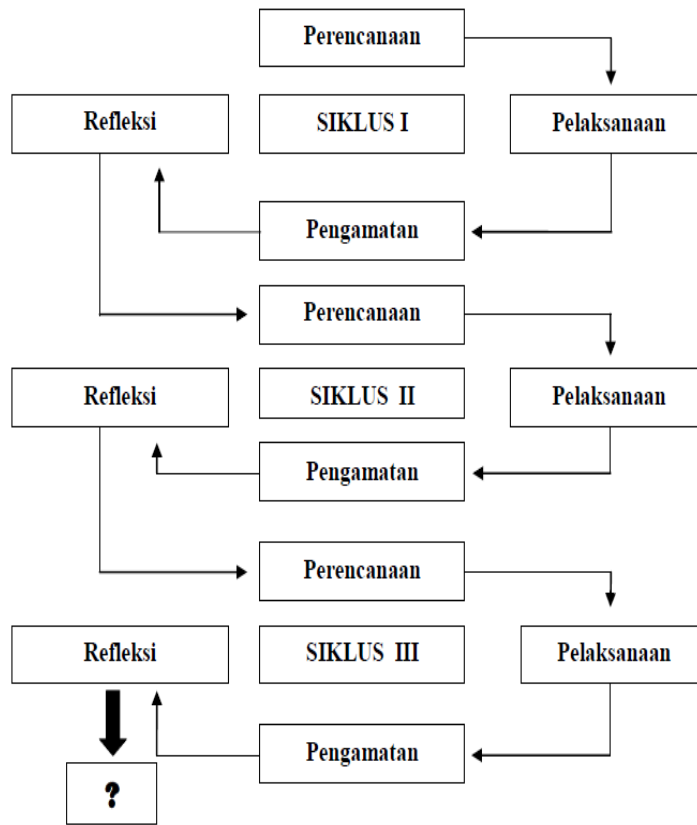
Setiap siklus harus melalui empat tahapan tersebut, jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila 3 siklus telah mencapai harapan maka akan dilakukan sampai tiga siklus, namun apabila tiga siklus belum mencapai keberhasilan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian

⁶⁰Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Univesitas Terbuka, 2011) h. 31.

siklus pada penelitian ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi untuk lebih jelasnya pada gambar berikut :

Gambar 02.

Model Penelitian Tindakan Kelas



B. Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah hasil observasi kegiatan pembelajaran pada anak dalam meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia. Data anak yang menjadi sumber data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 01.
Data Anak Tahun 2017-2018

NO	SUMBER DATA	L/P
1	Afiqah	P
2	Alif Araf	L
3	Almira Qaireen	P
4	Aqila	P
5	Arkam Ayayasi	L
6	Chalista Virna Salsabila	P
7	Fathan Fauzan	L
8	Fio Aira Randiawan	P
9	Ibrahim	L
10	Ihsan Moza Ramadhan	L
11	Inayah	P
12	Jihan Afiqoh Ritonga	P
13	Kanaya Salsabila	P
14	Karissa Nayla	P

15	M. Abizar	L
16	M. Rizky Fauzi	L
17	Nadira Pricilla	P
18	Qanita Nadine	P
19	Rizky Alfansyah	L
20	Salsabila Hasanah	P
Jumlah Anak Laki-Laki		8 Orang
Jumlah Anak Perempuan		12 Orang
Total Keseluruhan Anak		20 Orang

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia selama proses kegiatan 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. Sumber Data dari guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 02.

Data Guru Tahun Ajaran. 2017-2018

Nama Guru	Tugas	Waktu
Poniah	Guru	24 Jam/Minggu
Gusaida Karlina, SE	Guru	24 Jam/Minggu
Dewi Agustina Sitepu, S.Pd.I	Guru	24 am/Minggu

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 dalam penelitian ini adalah:

Tabel 03.
Teman Sejawat

Nama Guru	Tugas	Waktu
Gusaida Karlina, SE	Kolaborator	24 Jam/Minggu
Dewi Agustina Sitepu, S.Pd.I	Teman Sejawat	24 Jam/Minggu

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah penelitian. Hal ini merupakan unsur penting dalam sebuah penelitian. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan, mencari dan memperoleh data dari responden serta informasi yang telah ditentukan. Guna memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik:

- a. Observasi yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan dan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Guna mencapai maksud tersebut, ketika melakukan observasi, menempuh partisipasi aktif dengan melakukan pengumpulan data dengan cara mengadakan peninjauan atau pengamatan langsung.
- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik selama berlangsung kegiatan penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat atau merekam proses pembelajaran yang dilakukan anak terhadap guru dan anak dalam meningkatkan kognitif tentang alat

transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia.

2. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan adalah berbentuk daftar cek list. Sedangkan instrumen penelitian disusun berdasarkan variabel yang akan diteliti. Alat pengumpulan data ini diperlukan untuk mengetahui perkembangan dan peningkatan hasil pembelajaran anak. Adapun lembar observasi dalam bentuk cek list pada anak dalam penelitian ini dalam bentuk tabel cek list pada tabel yang tertera berikut ini:

Tabel 04

Lembar Observasi Pada Anak

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S
				H	B			H	B			H	B			H	B
1	Afiqah																
2	Alif Araf																
3	Almira Qaireen																
4	Aqila																
5	Arkam Ayayasi																
6	Chalista Virna Salsabila																
7	Fathan Fauzan																
8	Fio Aira Randiawan																

9	Ibrahim																		
10	Ihsan Moza Ramadhan																		
11	Inayah																		
12	Jihan Afiqoh Ritonga																		
13	Kanaya Salsabila																		
14	Karissa Nayla																		
15	M. Abizar																		
16	M. Rizky Fauzi																		
17	Nadira Pricilla																		
18	Qanita Nadine																		
19	Rizky Alfansyah																		
20	Salsabila Hasanah																		

Keterangan Penilaian

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

F. Indikator Kinerja

1. Indikator Kinerja Anak, Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/kemampuan anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan minimal berkembang sangat baik. 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.

2. Indikator Kinerja Guru, apabila guru mampu melaksanakan semua rencana pembelajaran dengan baik, yang ditandai dengan keberhasilan anak dalam penelitian mencapai 80% dengan predikat BSB.

G. Teknik Analisis 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. Tahapan dalam menganalisis data kualitatif yang dilakukan meliputi
 - a. Melakukan pemeriksaan data terhadap peningkatan yang terjadi.
 - b. Melakukan penafsiran, yaitu menyimpulkan apakah selama tindakan terjadi peningkatan berdasarkan hasil observasi.
 - c. Melakukan tindak lanjut, yaitu menuangkan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.
 - d. Pengambilan keputusan.⁶¹
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen. Selanjutnya mencari persentase keberhasilan anak dengan rumus :

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

Keterangan

P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

⁶¹ Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 45.

H. Prosedur Penelitain

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Calssroom Action Research*) dimaksudkan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.⁶² Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan dalam kelas tertentu dengan menekankan pada penyempurnaan proses pembelajaran. Bertolak dari pengertian tersebut secara seksama dapat ditemukan sejumlah ide pokok sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan adalah satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri
2. Penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa, atau kepala sekolah.
3. Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.
4. Tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki: dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Penelitian ini digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada hakikatnya model ini berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Pendekatan dengan Penelitain Tindakan Kelas ini dipilih karena manfaatnya langsung dapat dirasakan oleh guru, antara lain: guru dapat melakukan inovasi pembelajaran dalam mengajarkan membaca, guru dapat meningkatkan kemampuan refleksinya dan mampu memecahkan masalah yang muncul di kelas, guru dapat mengembangkan secara kreatif kurikulum yang berlaku. Kelebihan lain dari penelitian tindakan kelas ini adalah manfaat yang yang dirasakan juga oleh anak. Karena anak terlibat secara langsung dalam proses penelitian mulai dari munculnya permasalahan

⁶²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 23.

sampai terpecahkannya masalah tersebut. Bahkan anak juga yang langsung merasakan peningkatan kualitas pembelajaran dengan ditandai meningkatnya hasil belajarnya.⁶³

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia, bahwa kognitif anak tentang alat transportasi masih sangat rendah. Hal ini terlihat bahwa anak masih sulit mengenal dan menyebutkan nama-nama alat transportasi.

2. Deskripsi Siklus I.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan di dalam kelas. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini diantaranya:

- ❖ Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk melakukan penentuan tema yang akan digunakan dalam melaksanakan tindakan.
- ❖ Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam menyusun RKH, peneliti bekerjasama dengan guru kelas, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru kelas.
- ❖ Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi
- ❖ Mempersiapkan media pembelajaran berupa lego konstruktif dengan kegiatan bermain membuat alat-alat transportasi menggunakan lego konstruktif.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada pertemuan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

❖ Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada kegiatan pembelajaran ini meliputi kegiatan berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu,

⁶³*Ibid.*, h. 27.

apersepsi, tanya jawab, guru mengondisikan anak untuk berbaris di depan kelas. Kegiatan dilanjutkan guru dengan memberi apersepsi.

❖ **Kegiatan Inti**

Pada siklus I ini, kegiatan inti menggunakan lego untuk membuat alat transportasi darat. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu melakukan demonstrasi tentang penggunaan media lego konstruktif untuk membuat alat transportasi darat.

❖ **Kegiatan Akhir**

Setelah istirahat berakhir, maka anak-anak pun masuk ke dalam kelas dan duduk di bangku masing-masing dengan rapi. Setelah semua kegiatan terlaksana, maka berakhir sudah kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberi salam dan anak keluar meninggalkan kelas satu per satu dengan tertib.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah aspek kognitif anak tentang alat transportasi sebagaimana dalam perencanaan, selanjutnya dilakukan evaluasi yang dilakukan adalah mengevaluasi hasil kerja.

d. Tahap Refleksi

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

3. Deskripsi Siklus II.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan di dalam kelas. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini diantaranya:

- ❖ Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk melakukan penentuan tema yang akan digunakan dalam melaksanakan tindakan.
- ❖ Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam menyusun RKH, peneliti bekerjasama dengan guru kelas, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru kelas.
- ❖ Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi
- ❖ Mempersiapkan media lego konstruktif.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada pertemuan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

❖ Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada kegiatan pembelajaran ini meliputi kegiatan berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi, tanya jawab, guru mengondisikan anak untuk berbaris di depan kelas. Kegiatan dilanjutkan guru dengan memberi apersepsi.

❖ Kegiatan Inti

Pada siklus II ini, kegiatan inti menggunakan lego konstruktif. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu melakukan demonstrasi tentang penggunaan lego konstruktif untuk melakukan pembelajaran dengan media untuk membuat alat transportasi air atau laut menggunakan lego konstruktif.

❖ Kegiatan Akhir

Setelah istirahat berakhir, maka anak-anak pun masuk ke dalam kelas dan duduk di bangku masing-masing dengan rapi. Setelah semua kegiatan terlaksana, maka berakhir sudah kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberi salam dan anak keluar meninggalkan kelas satu per satu dengan tertib.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah aspek kognitif anak sebagaimana dalam perencanaan, serta evaluasi yang dilakukan adalah mengevaluasi hasil belajar anak.

d. Tahap Refleksi

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

4. Deskripsi Siklus III.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan di dalam kelas. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini diantaranya:

- ❖ Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk melakukan penentuan tema yang akan digunakan dalam melaksanakan tindakan.
- ❖ Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam menyusun RKH, peneliti bekerjasama dengan guru kelas, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru kelas.
- ❖ Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi
- ❖ Mempersiapkan media lego konstruktif.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada pertemuan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

❖ Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada kegiatan pembelajaran ini meliputi kegiatan berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu,

apersepsi, tanya jawab, guru mengondisikan anak untuk berbaris di depan kelas. Kegiatan dilanjutkan guru dengan memberi apersepsi.

❖ Kegiatan Inti

Pada siklus III ini, kegiatan inti menggunakan lego konstruktif. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu melakukan demonstrasi tentang penggunaan lego konstruktif untuk melakukan pembelajaran membuat alat transportasi udara dengan menggunakan lego konstruktif.

❖ Kegiatan Akhir

Setelah istirahat berakhir, maka anak-anak pun masuk ke dalam kelas dan duduk di bangku masing-masing dengan rapi. Setelah semua kegiatan terlaksana, maka berakhir sudah kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberi salam dan anak keluar meninggalkan kelas satu per satu dengan tertib.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah aspek kognitif anak sebagaimana dalam perencanaan, selanjutnya dilakukan evaluasi yang dilakukan adalah mengevaluasi hasil belajar anak.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil dari refleksi siklus III digunakan untuk menentukan apakah penelitian dilanjutkan atau telah mencapai keberhasilan.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 05
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Poniah	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan 	24 Jam/Minggu
Gusaida Karlina, SE	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Dewi Agustina Sitepu, S.Pd.I	Teman Sejawad	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 kreativitas anak. Lego konstruktif sejenis alat permainan bongkahan plastik kecil yang dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi bangunan atau bentuk lainnya. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun membangun yang dapat meningkatkan kognitif anak.

Berdasarkan pengamatan awal di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia dengan jumlah anak 20 orang, kognitif anak tentang kendaraan masih perlu ditingkatkan. Pada kegiatan pembelajaran, anak masih sulit menyebutkan nama salah satu alat transportasi, ketika ditunjukkan gambar, reflika, bahkan dengan gaya anak masih kebingungan menyebutkan nama transportasi yang dimaksud. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan kognitif anak tentang kendaraan sebagai alat transportasi. Peneliti memilih permainan lego konstruktif sebagai alat permainan anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia karena sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Pemilihan permainan lego konstruktif diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia.

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

Tabel 06
Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego			
		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	Afiqah		√				√					√			√		
2	Alif Arafi	√					√			√					√		
3	Almira Qaireen	√				√				√					√		
4	Aqila		√				√			√						√	
5	Arkam Ayayasi			√			√						√			√	
6	Chalista Virna Salsabila	√				√				√				√			
7	Fathan Fauzan		√				√			√					√		
8	Fio Aira Randiawan	√				√				√					√		
9	Ibrahim		√				√			√					√		
10	Ihsan Moza Ramadhan		√				√				√					√	
11	Inayah		√				√			√						√	
12	Jihan Afiqoh Ritonga			√			√				√					√	
13	Kanaya Salsabila	√				√				√					√		
14	Karissa Nayla	√					√			√					√		
15	M. Abizar	√				√				√					√		
16	M. Rizky Fauzi		√				√				√				√		
17	Nadira Pricilla				√		√					√				√	
18	Qanita Nadine	√				√				√					√		
19	Rizky Alfansyah		√				√				√				√		

20	Salsabila Hasanah				√			√				√			√
----	-------------------	--	--	--	---	--	--	---	--	--	--	---	--	--	---

Keterangan:

BB = Belum Berkembang. BSH = Berkembang Sesuai Harapan.

MB = Mulai Berkembang. BSB = Berkembangan Sangat Baik.

Tabel 07

Rekapitulasi Observasi Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	8	8	2	2	20
		40%	40%	10%	10%	100%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	6	6	8	0	20
		30%	30%	40%	0%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	7	5	5	3	20
		35%	25%	25%	15%	100%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	7	6	3	4	20
		35%	30%	15%	20%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

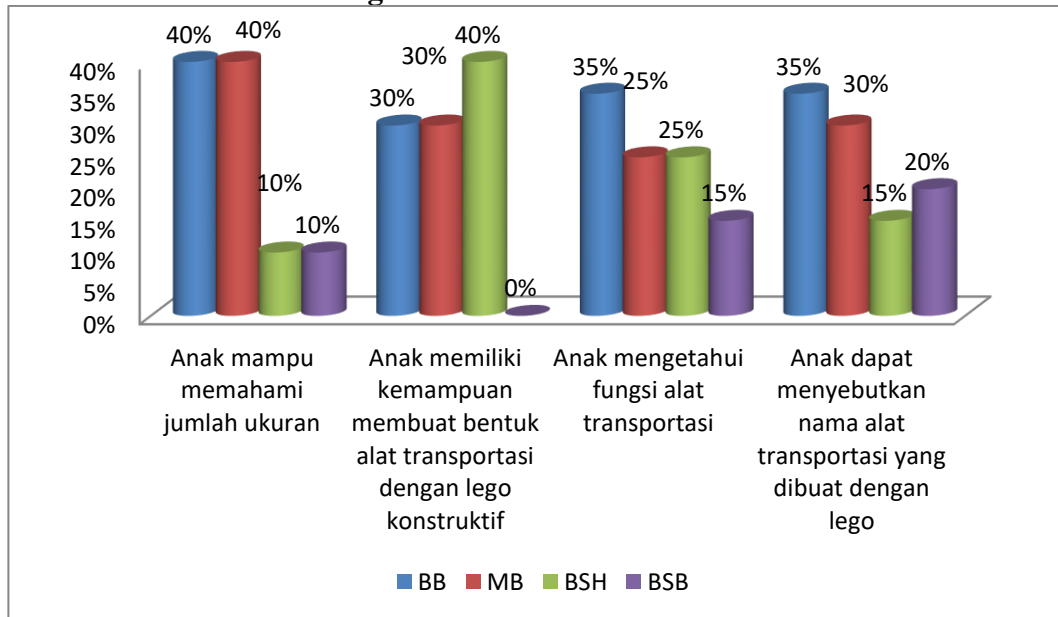
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 01.
Kognitif Anak Pada Pra Siklus



Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus tentang kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat diketahui bahwa:

1. Anak mampu memahami jumlah ukuran, yang belum berkembang ada 8 anak (40%), mulai berkembang ada 8 anak (40%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 2 anak (10%).
2. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, yang belum berkembang ada 6 anak (30%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 8 anak (40%), berkembang sangat baik tidak ada (0%)
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 7 anak (35%), mulai berkembang ada 5 anak (25%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 3 anak (15%).
4. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, yang belum berkembang ada 7 anak (35%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 4 anak (20%).

Berdasarkan hasil analisis data pada pra siklus tersebut dapat diketahui bahwa kognitif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dengan ketentuan keberhasilan BSH dan BSB adalah:

Tabel 08.
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	2	2	4
		10%	10%	20%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	8	0	8
		40%	0%	40%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	3	8
		25%	15%	40%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	3	4	7
		15%	20%	35%
Rata-Rata				33,75%

Berdasarkan hasil analisis data pada pra siklus tersebut dapat diketahui rata-rata kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

1. Anak mampu memahami jumlah ukuran, berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 2 anak (10%).

2. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, berkembang sesuai harapan ada 8 anak (40%), berkembang sangat baik tidak ada (0%)
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 3 anak (15%).
4. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 4 anak (20%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 33,75%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Oleh sebab itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Rabbani Islamic School Medan.

B. Deskripsi Penelitian Siklus I

1. Hari Ke 1/ Senin 12 Februari 2018

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 gambar mobil, dan lego konstruktif
- 3) Menyiapkan conto-contoh kendaraan di darat
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. 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, ambulance, 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, ambulance 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 mobil dengan lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama jenis-jenis kendaraan darat
 - b) Jenis kendaraan darat
 - c) Bentuk angka 16
 - 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 mobil 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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk mobil dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk mobil dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

2. Hari Ke 2/ Selasa 13 Februari 2018

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 lego konstruktif
- 3) Menyiapkan conto-contoh kendaraan di darat
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. 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 sepeda motor dengan lego konstruktif**
- 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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk sepeda motor dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.

- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat reflika kendaraan dari limbah kertas.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

3. Hari Ke 3/ Rabu 14 Februari 2018

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 reflika bus dan lego konstruktif
- 3) Menyiapkan lembar observasi
- 4) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. 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 gejangalan gambar supir
 - b) Meniru tulisan "Supir"
 - c) Menghitung jumlah roda
 - d) **Membuat bentuk bus dengan lego konstruktif**

- 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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk bus dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk bus dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

4. Hari Ke 4/ Kamis 15 Februari 2018

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 gambar kereta api dan lego konstruktif
- 3) Menyiapkan lembar observasi
- 4) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. 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, ambulance, 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 kereta api dengan lego konstruktif**
- 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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kereta api dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kereta api dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus I yang diperoleh kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 09
Hasil Observasi Pada Siklus I

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego			
		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	Afiqah				√			√					√		√		
2	Alif Arafii		√					√				√				√	
3	Almira Qaireen		√			√						√			√		
4	Aqila				√		√					√					√
5	Arkam Ayayasi				√			√				√					√
6	Chalista Virna Salsabila	√				√				√				√			
7	Fathan Fauzan			√					√			√			√		
8	Fio Aira Randiawan		√			√				√				√			
9	Ibrahim		√						√	√					√		
10	Ihsan Moza Ramadhan				√				√				√				√
11	Inayah			√				√				√					√
12	Jihan Afiqoh Ritonga				√			√				√					√
13	Kanaya Salsabila		√						√	√				√			
14	Karissa Nayla	√							√			√				√	
15	M. Abizar	√					√			√					√		
16	M. Rizky Fauzi		√						√				√			√	
17	Nadira Pricilla				√				√				√				√
18	Qanita Nadine	√					√			√				√			
19	Rizky Alfansyah			√				√			√					√	

20	Salsabila Hasanah				√			√			√			√
----	-------------------	--	--	--	---	--	--	---	--	--	---	--	--	---

BB = Belum Berkembang.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan.

MB = Mulai Berkembang.

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 10
Rekapitulasi Observasi Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	4	6	3	7	20
		20%	30%	15%	35%	100%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	3	4	5	8	20
		15%	20%	25%	40%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	4	6	5	20
		25%	20%	30%	25%	100%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	4	6	3	7	20
		20%	30%	15%	35%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

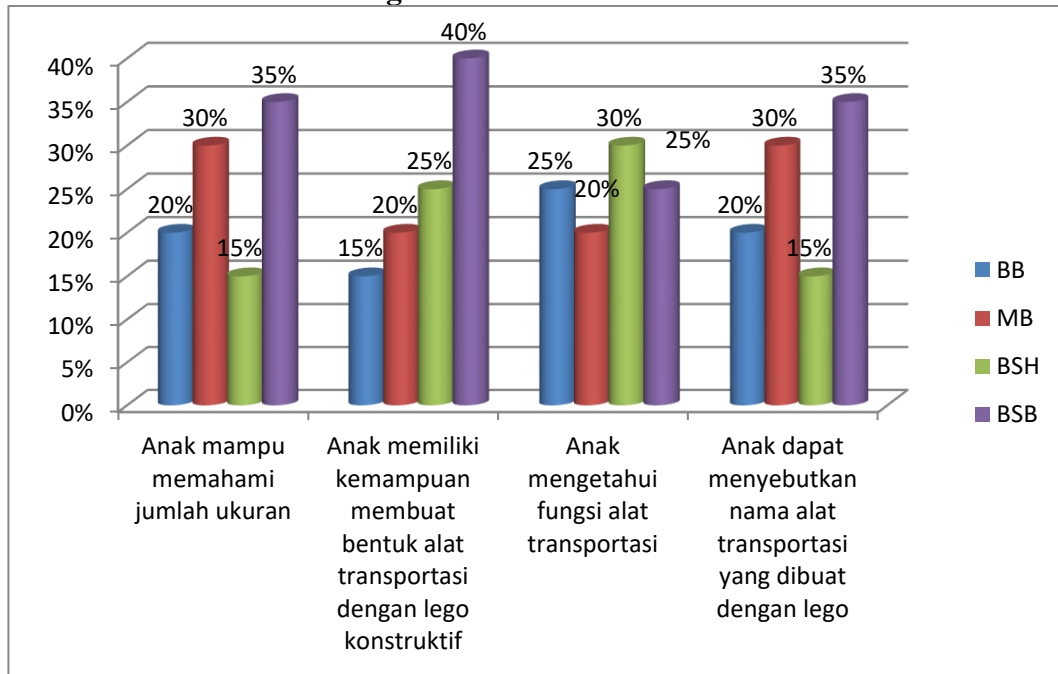
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 02.
Kognitif Anak Pada Siklus I



Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tentang kognitif anak terhadap alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat diketahui bahwa:

1. Anak mampu memahami jumlah ukuran, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).
2. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, yang belum berkembang ada 3 anak (15%), mulai berkembang ada 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 5 anak (25%), mulai berkembang ada 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan ada 6 anak (30%), berkembang sangat baik ada 5 anak (25%).
4. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 6 anak (30%),

berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I tersebut dapat diketahui keberhasilan pembelajaran pada siklus I ini adalah:

Tabel 11
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	3	7	10
		15%	35%	50%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	5	8	13
		25%	40%	65%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	6	5	11
		30%	25 %	55 %
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	3	7	10
		15%	35%	50%
Rata-Rata				55%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I tersebut dapat diketahui rata-rata kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

1. Anak mampu memahami jumlah ukuran, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).

2. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%)
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 6 anak (30%), berkembang sangat baik ada 5 anak (25%).
4. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 55%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan masih kurang. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Langkah selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Rabbani Islamic School Medan dengan melanjutkan penelitian siklus II.

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 menggunakan lego konstruktif.
- 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 19 Februari 2018

a. Perencanaan

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

b. 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 angkutan umum bis (angkot) dari lego konstruktif**
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 angkutan umum dengan lego konstruktif
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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kendaraan umum melalui lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kendaraan umum.

- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk angkutan umum menggunakan lego konstruktif.

2. Hari Ke 2/ Selasa 20 Februari 2018

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 fungsi kendaraan umum.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk becak dari lego konstruktif.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan audio visual dan lego konstruktif.

b. 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 becak dari lego konstruktif**

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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk becak melalui lego konstruktif.
- 2) Anak didudukan sesuai kelompoknya
- 3) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk becak dengan lego konstruktif.

- 4) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk becak menggunakan lego konstruktif

3. Hari Ke 3/ Rabu 21 Februari 2018

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 pengemudi kendaraan umum.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk delman dengan menggunakan lego konstruktif.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif.

b. 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 delman dari lego konstruktif**

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 bentuk delman

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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk delman melalui lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang pengemudi kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk delman dengan lego konstruktif.

- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk delman dengan lego konstruktif

4. Hari Ke 4/ Kamis 22 Februari 2018

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 tempat pemberhentian kendaraan umum.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk bentuk ambulan dengan lego konstruktif.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif .

b. 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) **Membuat bentuk ambulan dari lego konstruktif**

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 lego konstruktif.

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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk ambulan menggunakan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang tempat pemberhentian kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk ambulan dengan lego konstruktif .
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk lego konstruktif.

5. Hari Ke 5/ Jumat 23 Februari 2018

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 tertib di jalan.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk kendaraan taxi dengan lego konstruktif.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif.

b. 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) **Membuat bentuk taxi dari lego konstruktif**
- 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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kendaraan taxi dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tempat pemberhentian kendaraan umum.
- 3) Anak didudukan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kendaraan taxi.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak belajar

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus II yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain legokonstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 12
Hasil Observasi Pada Siklus II

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego			
		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	Afiqah				√				√				√				√
2	Alif Arafii		√				√					√					√
3	Almira Qaireen		√				√					√			√		
4	Aqila				√				√				√				√
5	Arkam Ayayasi				√				√				√				√
6	Chalista Virna Salsabila		√			√						√			√		
7	Fathan Fauzan				√				√		√			√			
8	Fio Aira Randiawan			√			√				√				√		
9	Ibrahim			√					√	√						√	
10	Ihsan Moza Ramadhan				√				√				√				√
11	Inayah				√				√				√				√
12	Jihan Afiqoh Ritonga				√				√				√				√
13	Kanaya Salsabila			√				√				√				√	
14	Karissa Nayla		√						√				√				√
15	M. Abizar		√				√				√					√	
16	M. Rizky Fauzi				√				√				√				√
17	Nadira Pricilla				√				√	√							√
18	Qanita Nadine		√					√				√		√			
19	Rizky Alfansyah				√	√				√				√			
20	Salsabila Hasanah		√				√			√				√			

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

Tabel 13
Rekapitulasi Observasi Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	0	7	3	10	20
		0%	35%	15%	50%	100%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	2	5	2	11	20
		10%	15%	10%	55%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	4	3	5	8	20
		20%	15%	25%	40%	100%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	4	3	3	10	20
		20%	15%	15%	50%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

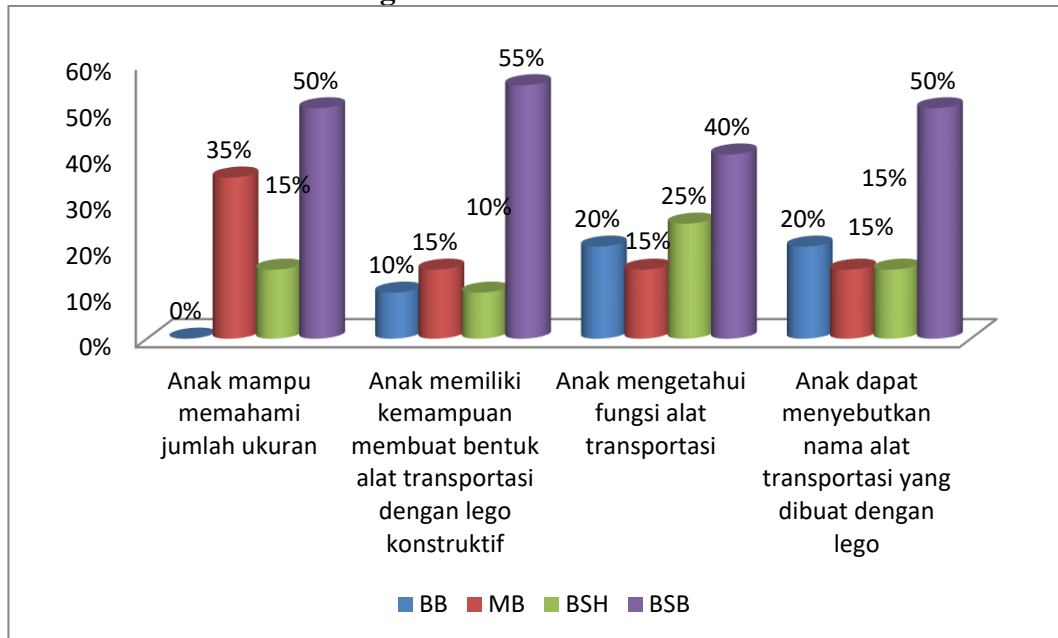
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 03.
Kognitif Anak Pada Siklus II



Berdasarkan hasil observasi pada siklus II tentang kognitif mengenai alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat diketahui bahwa:

1. Anak mampu memahami jumlah ukuran, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 7 anak (35%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).
2. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, yang belum berkembang ada 2 anak (10%), mulai berkembang ada 5 anak (25%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 11 anak (55%).
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 3 anak (15%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).
4. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 3 anak (15%),

berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II tersebut dapat diketahui bahwa kognitif anak tentang alat transportasi pada RA Rabbani Islamic School Medan adalah:

Tabel 14
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	3	10	13
		15%	50%	65%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	2	11	13
		10%	55%	65%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	8	13
		25%	40 %	65 %
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	3	10	13
		15%	50%	65%
Rata-Rata				65%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II tersebut dapat diketahui bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

1. Anak mampu memahami jumlah ukuran, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).

2. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 11 anak (55%)
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).
4. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 65%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan melalui kegiatan bermain lego konstruktif masih cukup, namun ada peningkatan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Rabbani Islamic School Medan dengan melanjutkan penelitian 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. Metode bermain 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 26 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk sampan menggunakan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu gambar dan lego konstruktif.

b. Kegiatan

1. Bernyanyi lagu nenk 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 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 nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam, speed bood 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 sampan menggunakan lego konstruktif**
11. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama jenis-jenis kendaraan di air
 - b) Sampan/perahu, speed boot, 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. Recaling: 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.

c. 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 sampan dengan lego konstruktif .
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk sampan dengan lego konstruktif

2. Hari Ke 1/ Selasa 27 Februari 2018

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 kapal laut dengan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif.

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu nenek 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 dengan lego konstruktif**

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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kapal laut dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis kendaraan di air.
- 3) Anak didudukan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kapal laut dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk kapal laut

3. Hari Ke 2/ Rabu 28 Februari 2018

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 kapal laut dengan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu gambar dan lego konstruktif.

b. 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 bood 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 speed boot dari lego konstruktif**
- 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 boot
- 12) Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, magic gambar speed boot dengan lego konstruktif
- 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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk speed bood melalui lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang penegmudi kendaraan di air.
- 3) Anak didudukan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk speed boot.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan belajar

4. Hari Ke 3/ Kamis 01 Maret 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya tempat pemberhentian kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk kapal selam menggunakan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif.

b.Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian 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 bood dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar dermaga dan pelabuhan
- 9) Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Mencari perbedaan gambar dermaga
 - b) Menghitung jumlah perahu di dermaga
 - c) Meniru tulisan “dermaga”
 - d) **Membuat bentuk kapal selam dari lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Tempat pemberhentian kendaraan di air
 - b) Ciri-cirti dermaga
 - c) Banyak perahu di dermaga

- d) Nama pemberhentian kapal laut
 - e) Membuat bentuk kapal selam
- 12) Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan membuat bentuk kapal selam.
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang tempat pemberhentian 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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kapal selam.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang tempat pemberhentian kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kapal selam dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk kapal selam menggunakan lego konstruktif .

5. Hari Ke 4/ Jumat 02 Maret 2018

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 membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan gambar dan lego konstruktif.

b.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 bood 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) **Membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif**
- 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.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang bagian-bagian kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus III yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 15
Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Indikator Observasi																
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego				
		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	Afiqah				√				√					√				√
2	Alif Arafii				√		√				√							√
3	Almira Qaireen				√				√					√				√
4	Aqila				√				√					√				√
5	Arkam Ayayasi				√				√					√				√
6	Chalista Virna Salsabila			√					√					√			√	
7	Fathan Fauzan				√				√					√				√
8	Fio Aira Randiawan				√				√					√				√
9	Ibrahim				√				√					√				√
10	Ihsan Moza Ramadhan				√				√					√				√
11	Inayah				√				√					√				√
12	Jihan Afiqoh Ritonga				√				√					√				√
13	Kanaya Salsabila				√				√					√				√
14	Karissa Nayla				√				√					√				√
15	M. Abizar				√			√					√					√
16	M. Rizky Fauzi				√				√					√				√
17	Nadira Pricilla				√				√					√				√
18	Qanita Nadine		√				√				√					√		
19	Rizky Alfansyah				√				√					√				√
20	Salsabila Hasanah				√				√					√				√

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

Tabel 16

Rekapitulasi Observasi Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	0	1	1	18	20
		0%	5%	5%	90%	100%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	0	2	1	17	20
		0%	10%	5%	85%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	0	2	1	17	20
		0%	10%	5%	85%	100%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	0	1	1	18	20
		0%	5%	5%	90%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

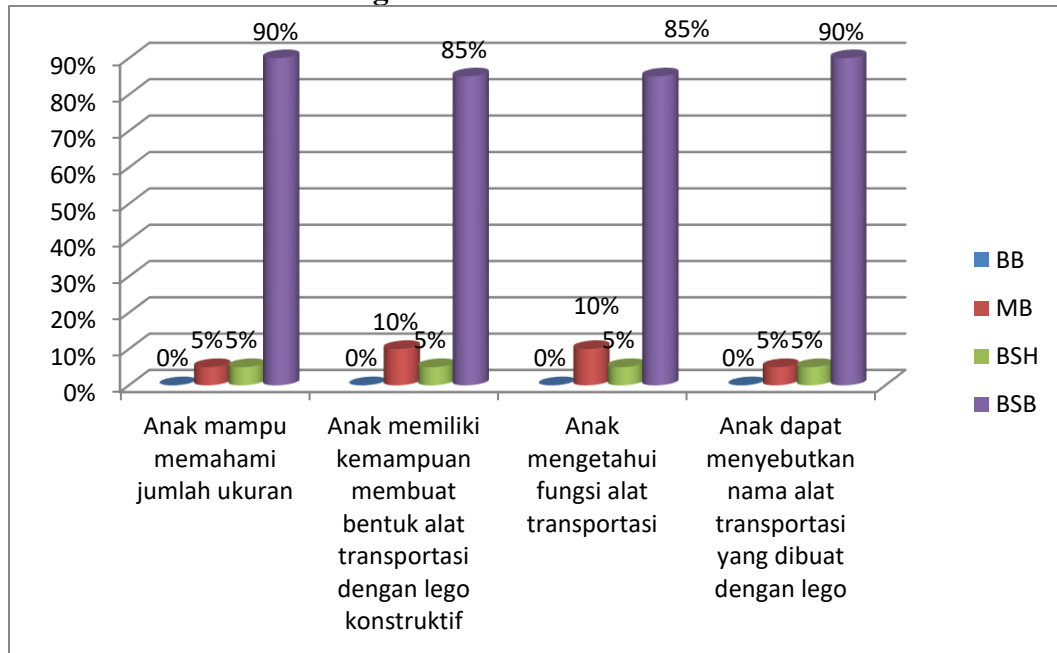
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 04.
Kognitif Anak Pada Siklus III



Berdasarkan hasil observasi pada siklus III tentang kognitif anak mengenai alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat diketahui bahwa:

1. Anak mampu memahami jumlah ukuran, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 1 anak (5%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).
2. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, yang belum berkembang tidak ada lagi 0 anak (0%), mulai berkembang ada 2 anak (10%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang tidak ada lagi 0 anak (0%), mulai berkembang ada 2 anak (10%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
4. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 1 anak (5%),

berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus III tersebut dapat diketahui keberhasilan rata-rata pada siklus III ini adalah:

Tabel 17
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	1	18	19
		5%	90%	95%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	1	17	18
		5%	85%	90%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	1	17	18
		5%	85%	90%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	1	18	19
		5%	90%	95%
Rata-Rata				92,5%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus III, dapat diketahui kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan melalui kegiatan bermain lego konstruktif dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

1. Anak mampu memahami jumlah ukuran, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).

2. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%)
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
4. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan sangat baik. Oleh sebab itu, peneliti, teman sejawat, dan kolaborator sepakat pencapaian telah maksimal.

Refleksi

- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- b. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.

E. Pembahasan Penelitian

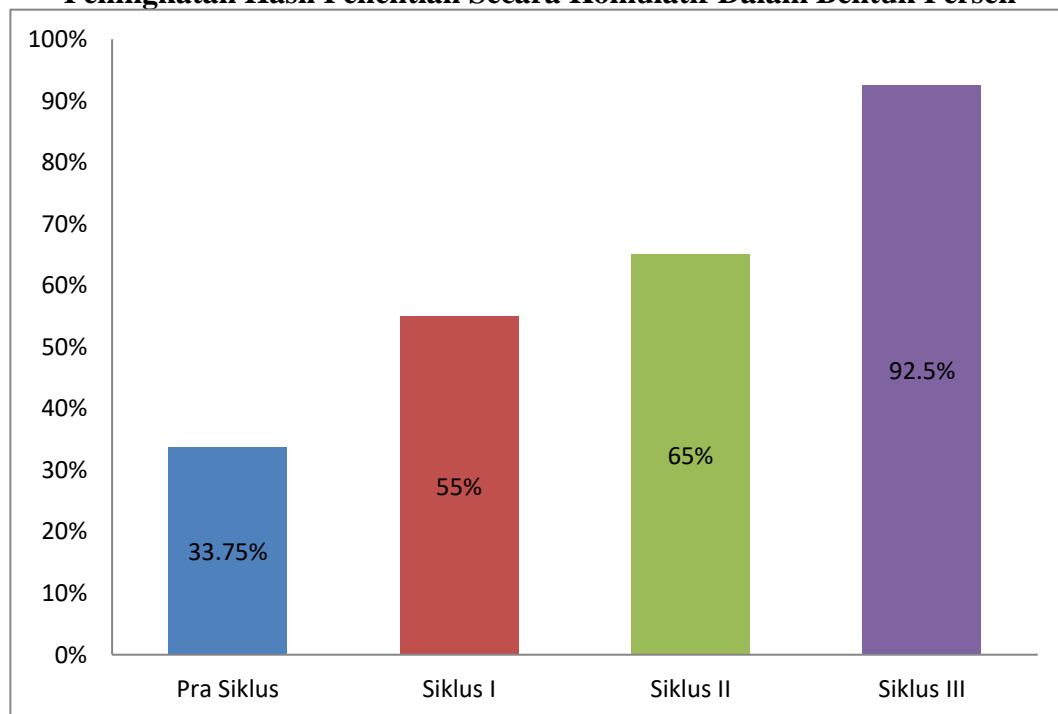
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak kelompok B RA Rabbani Islamic School Medan setelah dilakukan penelitian mengalami peningkatan pada setiap siklus baik secara individu maupun kumulatif (keseluruhan). Peningkatan terlihat setelah melakukan kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan. Pada pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan.

Hasil observasi kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan pada tiap siklus terlihat mengalami peningkatan. Proses pembelajaran melalui kegiatan bermain

lego konstruktif pada setiap siklus telah sesuai rencana. Peningkatan hasil kognitif anak selama proses pembelajaran pada siklus I belum mencapai harapan peneliti. Keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan bahwa seluruh indikator observasi mencapai 80% dengan ketentuan minimal berkembang sesuai harapan BSH dan berkembang sangat baik BSB. Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II, dan siklus III sampai pencapaian 80%. Hasil penelitian dari seluruh indikator tercapai pada siklus III.

Proses pembelajaran pada siklus II dan III merupakan tindakan lanjutan dari kegiatan siklus I. Peningkatan kognitif yang terjadi sejak siklus I, dan terus berlanjut hingga siklus II, dan III. Berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penelitian dari sejak pra siklus hingga siklus III diperoleh rata-ratanya adalah 33,75%, pada siklus I naik menjadi 55%, pada siklus II naik lagi menjadi 65%, pada siklus III naik lagi menjadi 92,5%. Apabila hasil ini digambarkan dapat dilihat sebagai berikut:

Grafik 05.
Peningkatan Hasil Penelitian Secara Kumulatif Dalam Bentuk Persen



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan berhasil dilakukan dengan hasil terjadi peningkatan sesuai yang diharapkan. Pencapaian sebagaimana diharapkan mulai terjadi pada siklus I. Hasil penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui secara komulatif atau keseluruhan keberhasilan pada pra siklus hingga siklus III. Proses pembelajaran pada siklus II dan III merupakan tindakan lanjutan dari kegiatan siklus I. Peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan yang terjadi sejak siklus I, dan terus berlanjut hingga siklus II, dan III. Berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penelitian dari sejak pra siklus hingga siklus III adalah: Pada pra siklus rata-rata yang diperoleh adalah 33,75%, pada siklus I naik menjadi 55%, pada siklus II naik lagi menjadi 65%, pada siklus III naik lagi menjadi 92,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain lego konstruktif sebagaimana yang telah dilakukan pada anak kelompok B RA Rabbani Islamic School Medan. Setelah dilakukan penelitian mengalami peningkatan pada setiap siklus baik secara individu maupun komulatif (keseluruhan). Peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi terlihat melalui kegiatan bermain lego konstruktif.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Guru perlu mengembangkan dan memanfaatkan metode atau media pembelajaran, agar anak merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat menguasai materi sedini mungkin.
- b. Karena kognitif anak merupakan dasar untuk menguasai pengetahuan yang lainnya, salah satu cara yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan media atau metode pembelajaran yang tepat.

2. Bagi Lembaga

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

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- b. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Kevin Eileen, dkk. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: PT.Indeks.
- Al-Rasyid. Harun, *et al.* 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- _____. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: RamaWidya.
- _____. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: CV Yiana Widya.
- Arief, Armai. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: FIP UPI.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, Agus N. . 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Univesitas Terbuka.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hasan, Abdullah. *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*. Jogjakarta: Cakrawala Institute.
- Hidayat, Ali. 2009. *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hurlock. 2008. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, Martini, M. SC, Dr, Ed. 2008. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak, Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: UNJ, 2008.
- _____. 2008. *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK*. Jakarta: Grasindo.

- Jufri, Ahmad Jamaludin. 2011. *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Media TK Sentra: V.
- Kamtini & Tanjung, Husni Wardi. 2008. *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kosasi, Ahmad. 2014. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lazuardi, Ardi. 2012. *Media dan Sumber Belajar TK*. Bandung: Alfabeta.
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyadi, Seto. 2008. *Bermain dan Kreativitas, Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Nurani, Yuliani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: YCPI
- Pramono. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Pramudian, Indra. 2008. *Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Mitra Media.
- Prayitno, Elida. 2009. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010.
- Sanjaya, Ardi. 2010. *Transportasi Modern*. Jakarta: Publising.
- Soebachman, Andrian. 2012. *Bermain Hospitalisasi*. Jakarta: EGC.
- Soraya, Andi. 2015. *Membuat Mainan Anak-Anak*. Jakarta: Publisier.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gasindo, 2008.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.

Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.

Suratno. 2010. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Perngantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

_____. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Tedjasaputra, Mayke S. 2010. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Yulianti, Rani. 2009. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern Dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.

Yuskardi. 2013. *Reflika Transportasi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

<https://Jurnal Pendidikan kita.com/tutorial>, (diakses pada tanggal 01 Desember 2017).

<https://Journal anakusiadini kita.com/tutorial>, (diakses pada tanggal 01 Desember 2017)

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I
RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA**

Nama RA : RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA

Alamat : Jl. Geperta Gg. Family No.106 Medan Helvetia

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 12 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat
II	Selasa, 13 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
III	Rabu, 14 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Pengemudi Kendaraan di darat
IV	Kamis, 15 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
V	Jumat, 16 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Libur Imlex

Mengetahui

Kepala RA Rabbani Islamic School Kolaborator

Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Gusaida Karlina, S.E.

Poniah

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I
RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA**

Nama RA : RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA

Alamat : Jl. Geperta Gg. Family No.106 Medan Helvetia

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 19 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan Umum
II	Selasa, 20 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Fungsi dan kegunaan kendaraan Umum
III	Rabu, 21 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Pengemudi Kendaraan Umum
IV	Kamis, 22 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tempat Pemberhentian kendaraan Umum
V	Jumat, 23 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tertib di jalan

Mengetahui

Mengetahui

Kepala RA Rabbani Islamic School Kolaborator

Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Gusaida Karlina, S.E.

Poniah

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I
RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA**

Nama RA : RABBANI ISLAMIC SCHOOL MEDAN HELVETIA

Alamat : Jl. Geperta Gg. Family No.106 Medan Helvetia

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 26 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di air
II	Selasa, 27 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Fungsi dan kegunaan kendaraan di air
III	Rabu, 28 Februari 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Pengemudi Kendaraan di air
IV	Kamis, 01 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Tempat Pemberhentian kendaraan di air
V	Jumat, 02 Maret 2018	08.00-11.00 WIB	Kendaraan/Kendaraan di darat/ Bagian-bagian kendaraan di air

Mengetahui

Mengetahui

Kepala RA Rabbani Islamic School Kolaborator

Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Gusaida Karlina, S.E.

Poniah

RANCANGAN SIKLUS I

Siklus : I
Tema : Kendaraan
Kelompok :B
Tujuan Perbaikan :
Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan kurang jelas?
- Apakah media yang digunakan kurang menarik bagi anak?
- Mengapa anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi?
- Mengapa anak tidak termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi, bahwa anak masih merasa kesulitan untuk melakukan kegiatan bermain menggunakan lego konstruktif.

RANCANGAN SIKLUS II

Siklus : II

Tema : Kendaraan

Kelompok : B

Tujuan Perbaikan :

Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan kurang jelas?
- Apakah media dan metode yang digunakan kurang menarik bagi anak?
- Mengapa sebahagian anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkat kognitif anak tentang alat transportasi?
- Mengapa sebahagian anak tidak termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkat kognitif anak tentang alat transportasi?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab sebahagian anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkat kognitif anak tentang alat transportasi bahwa sebahagian anak masih merasa kesulitan dalam bermain membuat bentuk kendaraan dengan lego konstruktif.

RANCANGAN SIKLUS III

Siklus : III
Tema : Kendaraan
Kelompok : B
Tujuan Perbaikan :
Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan kurang jelas?
- Apakah media atau metode yang digunakan kurang menyenangkan?
- Mengapa sebahagia kecil anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkat kognitif anak tentang alat transportasi?
- Mengapa sebahagian kecil anak tidak termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkat kognitif anak tentang alat transportasi?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab sebahagian kecil anak kurang berminat melakukan pembelajaran untuk meningkat kognitif anak tentang alat transportasi karena sebahagian kecil anak masih merasa kesulitan membuat bentuk kendaraan menggunakan lego konstruktif.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS I

Tujuan Perbaikan

Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia

Siklus : I

Hari Tanggal : Senin- Kamis, 12-15 Februari 2018

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;

- ✓ Anak mampu memahami jumlah ukuran
- ✓ Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif
- ✓ Anak mengetahui fungsi alat transportasi
- ✓ Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk dalam 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran bermain membuat bentuk kendaraan menggunakan lego konstruktif sesuai rencana pembelajaran dalam RPPH.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang jenis kendaraan di darat.
2. Guru memberikan penjelasan tentang membuat kendaraan menggunakan lego konstruktif.
3. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
4. Anak melakukan pembelajaran membuat kendaraan menggunakan lego.

5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS II

Tujuan Perbaikan

Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia

Siklus : II

Hari Tanggal : Senin- Jumat, 19-23 Februari 2018

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;

- ✓ Anak mampu memahami jumlah ukuran
- ✓ Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif
- ✓ Anak mengetahui fungsi alat transportasi
- ✓ Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk dalam 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran membuat bentuk kendaraan menggunakan lego konstruktif sesuai rencana pembelajaran dalam RPPH.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang alat transportasi umum dengan audio visual.
2. Guru memberikan penjelasan tentang membuat kendaraan menggunakan lego konstruktif.
3. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
4. Anak melakukan pembelajaran membuat kendaraan menggunakan lego konstruktif untuk meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS III

Tujuan Perbaikan

Peningkatan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Kegiatan Bermain Lego Konstruktif di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia

Siklus : III

Hari Tanggal : Senin- Jumat, 26 Februari-02 Maret 2018

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan pengembangan yaitu;

- ✓ Anak mampu memahami jumlah ukuran
- ✓ Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif
- ✓ Anak mengetahui fungsi alat transportasi
- ✓ Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk dalam 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru. Setelah anak mengerti anak melakukan pembelajaran membuat bentuk kendaraan menggunakan lego konstruktif sesuai rencana pembelajaran dalam RPPH.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberikan penjelasan tentang alat transportasi di air.
2. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
3. Anak melakukan pembelajaran membuat bentuk kendaraan di air menggunakan lego konstruktif.
4. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I**

Nama : PONIAH
NPM : 1401240071
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PIAUD
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak terlihat senang karena anak merasa seolah-oleh mereka sedang bermain

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, sehingga anak merasa tertarik, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan adalah pengelolaan kelas yang belum maksimal karena anak masih lebih cenderung bermainnya dari pada belajarnya, sehingga hasil pembelajaran belum tercapai

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak masih lebih fokus bermain dari pada belajar, sehingga timbul kegaduhan antara anak.

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II**

Nama : PONIAH
NPM : 1401240071
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PIAUD
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak terlihat senang karena anak merasa seolah-oleh mereka sedang bermain

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, sehingga anak merasa tertarik, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan adalah pengelolaan kelas yang belum maksimal karena anak masih lebih cenderung bermainnya dari pada belajarnya, sehingga hasil pembelajaran belum tercapai

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah tingkah laku anak-anak ketika membuat kendaraan menggunakan lego suka bermain dengan temannya dengan main lempar-lemparan lego.

LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

Nama : PONIAH
NPM : 1401240071
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PIAUD
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak terlihat senang dalam belajar.

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran lebih baik dari siklus sebelumnya, sehingga anak merasa tertantang dalam membuat reflika kendaraan, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan adalah sebahagian anak masih cenderung bermain dari pada fokus pada pelajaran, sehingga hasil pembelajaran belum tercapai

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak terlihat serius melakukan pembelajarn membuat bentuk kendaraan dari lego konstruktif.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : P O N I A H
NPM : 1401240071
Tempat Tgl. Lahir : Pantai Labu, 25 September 1978
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Menikah
Alamat : Jl. Sei Wampu Baru No. 30 B Medan Baru
Nama Orangtua
a. Ayah : Supardi
b. Ibu : Sukirah
Keluarga:
a. Suami : Ahmad Sampurno
b. Anak : Ahmad Fadhil Jailani
: Zulfa Rahma Dina
: Zaky Fathurrahman

B. Jenjang Pendidikan :

1. SDN Setia Tammat Tahun 1993.
2. MTs. Ponpes Raudhatul Hasanah Tammat Tahun 1997.
3. MAS Ponpes Raudhatul Hasanah Tammat Tahun 2000.
4. PIAUD UMSU Tammat Tahun 2018.

C. Pengalaman Bekerja

Guru Madrasah Ibtidaiyah Nahdhatul Muslimin Tahun 1999-2010

PAUD Bougenfile
RA Rabbani Islamic School

Tahun 2010-2012
Tahun 2013-Sekarang

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

NAMA MAHASISWA	: PONIAH
NPM	: 1401240071
TEMPAT MENGAJAR	: RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL
KELAS	: B
TEMA	: KENDARAAN
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 12-15 Februari 2018

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

4

**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

4

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

4

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

4

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

4

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

			√	
--	--	--	---	--

6.2.Penggunaan bahasa tulis

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 6 = F

4

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4}{6} = 4$$

6

Medan, 15 Februari 2018

Penilai

Khairunnisa, S.Pd.I

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

NAMA MAHASISWA	: PONIAH
NPM	: 1401240071
TEMPAT MENGAJAR	: RA RABBANI ISLAMIC SCHOOL
KELAS	: B
TEMA	: KENDARAAN
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 12-15 Februari 2018

1. Menata ruang dan sumber belajar serta

melaksanakan tugas rutin

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai

perbaikan kelas

			$\sqrt{\quad}$	
--	--	--	----------------	--

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan

Kegiatan

			$\sqrt{\quad}$	
--	--	--	----------------	--

Rata-rata butir 1 = A

4

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai

perbaikan kegiatan

			$\sqrt{\quad}$	
--	--	--	----------------	--

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

4

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

4

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

4

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

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

			√	
--	--	--	---	--

5.2. Mengembangkan kecakapan hidup

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 5 = E

4

**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

4

**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

4

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{7} = 4$$

7

Medan, 15 Februari 2018

Penilai

Khairunnisa, S.Pd.I.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 12 Februari 2018
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
- ✓ Gambar Mobil
 - ✓ Lego konstruktif
- 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 mobil dengan lego konstruktif**
 4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan darat
 - Jenis kendaraan darat
 - Bentuk angka 16

- Bentuk tulisan nama kendaraan
 - Bentuk mobil
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan membuat bentuk mobil

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 Rabbani Islamic School

Medan, 12 Februari 2018..
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 13 Februari 2018
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

- ✓ Reflika Sepeda motor
- ✓ Lego konstruktif

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, ambulans, 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
 - Menggantung gambar sepeda motor
 - Menjumlahkan gambar sepeda motor
 - Menirukan tulisan “Sepeda motor”
 - **Membuat bentuk sepeda motor dari lego konstruktif**
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 sepeda motor

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 Rabbani Islamic School

Medan, 13 Februari 2018..
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Pengemudi kendaraan di Darat
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 14 Februari 2018
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

- ✓ Reflika bus
- ✓ Lego konstruktif

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, ambulans, 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 gejanggalan gambar supir
 - Meniru tulisan “Supir”
 - Menghitung jumlah roda
 - **Membuat bentuk bus dari lego konstruktif**
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 jenis mobil bus
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulisi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, serta bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 14 Februari 2018..
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Tempat pemberhentian
Kendaraan di Darat
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 15 Februari 2018
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

- ✓ Gambar Kereta Api
- ✓ Lego konstruktif

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, ambulans, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. 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 kereta api dengan lego konstruktif**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - Bentuk angka 17
 - Menghitung Jumlah kendaraan di darat

➤ Bentuk kereta api

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan bermain lego

Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian 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 Rabbani Islamic School

Medan, 15 Februari 2018..
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis-jenis kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 19 Februari 2018
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

- ✓ Audio Visual
- ✓ Lego konstruktif

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 angkutan umum dari lego konstruktif**
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, bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 19 Februari 2018.
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ fungsi kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 20 Februari 2018
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

- ✓ Audio visual
- ✓ Lego konstruktif

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 becak dari lego konstruktif**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan umum

- Jenis-jenis kendaraan umum
- Penjumlahan
- Bus untuk membawa banyak penumpang
- membuat bentuk becak
- Mengerjakan tugas

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung, membentuk dan bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 20 Februari 2018..
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/Pengemudi kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Februari 2018
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

- ✓ Audio Visual
- ✓ Lego konstruktif

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 delman dari lego konstruktif**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
 - Menunjukkan kendaraan bagi pengemudi

- tugas masinis
- Sebutan bagi pengemudi kereta api
- Bentuk delman

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa meniru, mewarnai, menulis, dan bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 21 Februari 2018..
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/tempat pemberhentian kendaraan umum.
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 22 Februari 2018
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

- ✓ Audio visual
- ✓ Lego konstruktif

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 puzzel gambar terminal
 - **Membuat bentuk ambulan dari lego konstruktif**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - Banyaknya kendaraan di terminal

- Nama tempat pemberhentian bus/ angkot.
 - Bentuk ambulan
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menirukan, menyusun, dan bermain lego.

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 Rabbani Islamic School

Medan, 22 Februari 2018..
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/tertib di jalan
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 23 Februari 2018
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

- ✓ Audio visual
- ✓ Lego konstruktif

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 mobil taxi dari lego konstruktif**
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 dijalan
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, memasang, dan bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 23 Februari 2018..
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/Jenis kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 26 Februari 2018
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

- ✓ Gambar
- ✓ Lego konstruktif

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 sampan dari lego konstruktif**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan di air
 - Sampan/perahu, speed boot, kapal laut

- Bentuk kendaraan di air
 - Berhitung
 - Membuat bentuk sampan
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 26 Februari 2018.
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/fungsi dan kegunaan kendaraan air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 27 Februari 2018
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

- ✓ audio visual
- ✓ Lego konstruktif

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu nenk 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 dari lego konstruktif**
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 bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 27 Februari 2018.
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/Pengemudi kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 28 Februari 2018
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

- ✓ Gambar
- ✓ Lego konstruktif

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 penegmudi 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 speed boot dari lego konstruktif**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
 - Tugas nahkoda
 - Sebutan bagi pengemudi kapal laut

- Bentuk kapal layar
- Membuat bentuk speed boot

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, magic gambar kapal laut dan bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 28 Februari 2018.
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/tempat pemberhentian kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 01 Maret 2018
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

- ✓ Audio Visual
- ✓ Lego konstruktif

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 selam dari lego konstruktif**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Ciri-cirti dermaga

- Banyak perahu di dermaga
 - Nama pemberhentian kapal laut
 - Membuat bentuk kapal selam
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 01 Maret 2018.
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS III

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 26
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/bagian-bagian kendaraan di air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 02 Maret 2018
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

- ✓ Gambar
- ✓ Lego konstruktif

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
 - **Membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Bagian-bagian kendaraan di air
 - Bentuk kapal laut

- Membedakan bagian-bagian kendaraan air
 - Menjalankan perahu kaleng
 - Membuat reflika perahu
 - tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Ciri-ciri dermaga
 - Banyak perahu di dermaga
 - Nama pemberhentian kapal laut
 - Membuat bentuk kapal selam
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di air.
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, mengelompokkan, bermain dan bermain lego

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 Rabbani Islamic School

Medan, 02 Maret 2018.
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PRA SIKLUS**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 21
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 Februari 2018
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-Mushowir 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

- ✓ Gambar
- ✓ Audio Visual

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-Ikhlash
- ✓ 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 nama-nama kendaraan.**
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 Rabbani Islamic School

Medan, 01 Februari 2018.
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RPPM SIKLUS I

Tema : Kendaraan
 Semester/Minggu ke : II/24
 Sub Tema : Kendaraan di darat
 Konsep Keaksaraan : Bilangan 119-20

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1, 4.1) (BHS, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.) (SOSEM 2.6, 2.12) (KOG 2.2)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.4, 4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12-4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Jenis kendaraan di darat	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a Berkendara (naik Kendaraan Darat) ➢ Dawamu l Quran; Q.S. Al-Maaun ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-Zalzalah (balasaa n Kebaikan) ➢ Mutiara Hadis: Menyebutkan Salam ➢ Kalimat Thoyyib ah: Istighfar ➢ Asmaul Husnah Al-Maliku (Yang	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat	Anak menanyakan : nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans dan sebagainya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menghitung jumlah kendaraan di darat ➢ Menulis angka 16 pada gambar mobil ➢ Menirukan tulisan mobil di buku tulis ➢ Membuat bentuk mobil dengan lego konstruktif	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Nama jenis-jenis kendaraan di darat ➢ Jenis kendaraan di darat ➢ Bentuk angka 16 ➢ Bentuk tulisan nama kendaraan ➢ Bentuk mobil	➢ Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan membuat bentuk mobil ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Keputungan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu naik kereta api ➢ Naik delman ➢ Becak ➢ Kring-kring ada sepeda ➢ Gelang sepatu gelang Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk Islam ➢ Tepuk anak mandiri ➢ Menginformasikan
Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat		Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat	Anak menanyakan : fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menggunting gambar sepeda motor ➢ Menjumlahkan gambar	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat ➢ Alat transportasi yang efisien ➢ Penjumlahan	➢ Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, berhitung, menulis dan membuat	

	<p>Maha menguasai segalanya.</p> <p>Penjelasan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema 			<p>sepeda motor</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menirukan tulisan "Sepeda motor" ➢ Membuat bentuk sepeda motor dari lego konstruktif 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ nama kendaraan di darat ➢ mengerjakan lembar tugas 	<p>bentuk sepeda motor..</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Recalling/ Umpan balik 	<p>kegiatan esok hari</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ berdoa setelah belajar dan penutup. ➢ Mengucapkan terimakasih dan salam ➢ pulang dengan tertib dan teratur
<p>Pengemudi Kendaraan di darat</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Kosakata baru ➢ Diskusi aturan kelas ➢ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan <p>Sikap yang Dibangun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Kreatif ➢ Tanggung Jawab ➢ Disiplin 	<p>Anak mengamati gambar pengemudi kendaraan di darat</p>	<p>Anak menanyakan : sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)</p>	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Mencari gejanggalan gambar supir ➢ Menirukan tulisan "Supir" ➢ Menghitung jumlah roda ➢ Membuat bentuk bus dari lego konstruktif 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat ➢ Ciri-ciri supir dan tugas supir ➢ Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi ➢ Jumlah roda kendaraan di darat ➢ Bentuk jenis mobil 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulisi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, serta bentuk bus ➢ Recalling/ Umpan balik 	
<p>Tempat Pemberhentian kendaraan di darat</p>		<p>Anak mengamati gambar terminal dan stasiun</p>	<p>Anak menanyakan : nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)</p>	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menirukan tulisan "stasiun" ➢ Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api ➢ Variasi berhitung ➢ Membuat bentuk kereta api dari lego 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal) ➢ Bentuk angka 17 ➢ Menghitung Jumlah kendaraan di darat 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan bermain lego. ➢ Recalling/ Umpan balik 	

				konstruktif	➢ Bentuk kereta api	
Bagian-bagian Kendaraan di darat		Anak mengamati gambar kendaraan di darat beserta bagian-bagiannya	Anak menanyakan bagian-bagian kendaraan di darat(seperti ban mobil, stir, jok, roda, mesin, spion, dsb.) (kereta api: ada gerbong, pintu, mesin, rel, rem. klakson, dsb)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Memasang roda yang sesuai ➢ Menulis angka 18 pada gambar roda ➢ merancang mobil (main bongkar pasang ➢ Membuat bentuk sepeda dari lego konstruktif	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Bagian-bagian kendaraan di darat seperti ban mobil, stir, jok, roda, mesin, spion, dsb.) (kereta api: ada gerbong, pintu, mesin, rel, rem. klakson, dsb) ➢ Bentuk Angka 18 ➢ Menyusun Bagian-bagian mobil ➢ Cara membuat bentuk sepeda	➢ Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di darat. ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, memsangkan roda, dan menyusun bagian-bagian dari sepeda ➢ Recalling/ Umpan balik

Mengetahui Kepala RA Rabbani Islamic School
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RPPM SIKLUS II

Tema : Kendaraan
 Semester/Minggu ke : II/25
 Sub Tema : Kendaraan di darat
 Konsep Keaksaraan : Bilangan 19-20

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1- 4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 2.6, 3.13) (KOG 2.2)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.3-4.3, 3.4, 4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12-4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Jenis kendaraan umum	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a keluar/masuk rumah ➢ Dawam ul Quran; Q.S. Al-Quraisy ➢ Mutiara Alquran : Q. S. Al-Maidah ayat 2 (tolong menolong dalam kebajikan dan taqwa) ➢ Mutiara Hadis: Kebersihan ➢ Dzikir: ta'awuz ➢ Asmaul Husnah Al-Waliyu	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum	Anak menanyakan: nama jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mengelompokkan kendaraan umum ➢ Menulis angka 19 pada gambar kereta api. ➢ Menghitung gambar gerbong kereta api ➢ Membuat bentuk angkutan umum dari lego konstruktif	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	➢ Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan umum ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, bermain lego ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Keputungan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu kereta api ➢ bus sekolah melalui gerak dan lagu Syair ➢ Mobil Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk kitab ➢ Tepuk puasa
Fungsi dan kegunaan kendaraan umum	ng dalam kebajikan dan taqwa) ➢ Mutiara Hadis: Kebersihan ➢ Dzikir: ta'awuz ➢ Asmaul Husnah Al-Waliyu	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum	Anak menanyakan: fungsi kendaraan umum (alat transportasi mengangkut penumpang/ barang lebih banyak)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mewarnai gambar bus ➢ Menghitung jumlah penumpang bus ➢ Membentuk bus dari kepingan geometri	Anak menalar dengan mampu mengetahui : ➢ Fungsi dan kegunaan kendaraan umum ➢ Jenis-jenis kendaraan umum	➢ Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan umum ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung, membentuk	

	(Yang Maha menolong/melindungi).			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat bentuk becak dari lego konstruktif 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penjumlahan ➤ Bus untuk membawa banyak penumpang ➤ membuat bentuk becak ➤ Mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> dan bermain lego ➤ Recalling/ Umpan balik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menginformasikan kegiatan esok hari berdo'a setelah belajar dan menutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Pengemudi Kendaraan umum	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembahasan tema ➤ Kosakata baru ➤ Diskusi aturan kelas ➤ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan 	Anak mengamati gambar pengemudi kendaraan umum	Anak menanyakan: sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menirupengemudi membawa kendaraan ➤ Mewarnai gambar masinis ➤ Menuliskan tulisan masinis ➤ Membuat bentuk delman dari lego konstruktif 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebutan bagi pengemudi kendaraan umum ➤ Menunjukkan kendaraan bagi pengemudi tugas masinis ➤ Sebutan bagi pengemudi kereta api ➤ Bentuk bentuk delman 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan umum ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa meniru, mewarnai, menulis, dan bermain lego ➤ Recalling/ Umpan balik 	
Tempat Pemberhentian kendaraan umum	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Disiplin 	Anak mengamati gambar terminal dan stasiun	Anak menanyakan: nama tempat pemberhentian kendaraan umum (seperti terminal dan stasiun)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung jumlah kendaraan di terminal ➤ Menirukan tulisan terminal ➤ Menyusun puzzle gambar terminal ➤ Membuat bentuk ambulandari lego 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nama tempat pemberhentian kendaraan umum ➤ Banyaknya kendaraan di terminal ➤ Nama tempat pemberhentian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan umum ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menirukan, menyusun, dan bermain lego ➤ Recalling/ Umpan balik 	

				konstruktif	bus/angkot. ➤ Membuat bentuk ambulans	
Tertib di jalan		Anak mengamati gambar/mainan rambu-rambu lalu lintas	Anak menanyakan: tata tertib di jalan nama dan manfaat dari rambu-rambu lalu lintas, pakai helm, bawa surat-surat kendaraan, tidak ngebut dan sebagainya	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Memperhatikan urutan lampu merah ➤ Menulis angka 20 pada gambar lampu merah ➤ Mengenal rambu-rambu lalu lintas ➤ Membuat bentuk taxi dari lego konstruktif	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	➤ Anak menyebutkan tertib berlalu lintas di jalan ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, memasangkan, dan bermain lego ➤ Recalling/ Umpan balik

Mengetahui Kepala RA Rabbani Islamic School
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RPPM SIKLUS III

Tema : Kendaraan
 Semester/Minggu ke : II/26
 Sub Tema : Kendaraan di air
 Konsep Keaksaraan : Menulis dan berhitung

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1, 4.1) (BHS, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.) (SOSEM 2.5, 2.8.2.11) (KOG 2.2)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.4, 4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12-4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Jenis kendaraan di air	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a Berkendara (naik Kendaraan air) ➢ Dawamul Quran; Q.S. Al-Fiil ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-Alaq ayat 1 (Perintah membaca/ belajar) ➢ Mutiara Hadis:	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air	Anak menanyakan: nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed boat dan lain sebagainya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menuliskan nama kendaraan air ➢ Mewarnai gambar kendaraan air ➢ Menghitung jumlah gambar kendaraan air ➢ Membuat bentuk sampan dari lego konstruktif	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Nama jenis-jenis kendaraan di air ➢ Sampan/perahu, speed boat, kapal laut ➢ Bentuk kendaraan di air ➢ Berhitung ➢ Membuat bentuk sampan	➢ Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan membuat bentuk sampan ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kezulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Fungsi dan kegunaan kendaraan di air	Tidak boleh marah ➢ Dzikir: Hawqolillah ➢ Asmaul Husnah Al-Wahhaab (Yang pemberi karunia). Penjelasan Tema	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air	Anak menanyakan: fungsi kendaraan di air (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menggambar kapal laut ➢ Mengisi pola asasi kapal dengan kapas ➢ Mewarnai gambar kapal laut ➢ Membuat bentuk	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Fungsi dan kegunaan kendaraan di air ➢ Bentuk kapal laut ➢ Kapal laut sebagai alat transportasi	➢ Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di air ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan bermain lego	Beranyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu nenek moyangku seorang pelaut ➢ Lancang kuning (gerak dan lagu) Bermain tepuk pola:

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyanyi / bercerita ➤ Pembahasan tema ➤ Kosakata baru ➤ Diskusi aturan kelas 			kapal laut dari lego konstruktif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Banyaknya penumpang yang bisa diangkut ➤ Membuat bentuk kapal laut 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recalling/ Umpan balik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tepuk anak soleh ➤ Tepuk anak beriman ➤ Menginformasikan kegiatan esok hari
Pengemudi di Kendaraan di air	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan <p style="text-align: center;">Sikap yang Dibangun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rasa ingin tahu ➤ Percaya diri ➤ Mandiri ➤ Menyesuaikan diri 	Anak mengamati gambar pengemudi kendaraan air	Anak menanyakan: sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan air (nahkoda)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mewarnai gambar nahkoda ➤ Menirukan tulisan "Nahkoda" ➤ Menggambar kapal laut ➤ Membuat bentuk speed boot dari lego konstruktif 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air ➤ Tugas nahkoda ➤ Sebutan bagi pengemudi kapal laut ➤ Bentuk kapal layar ➤ membuat bentuk speed boot 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, menggambar kapal laut dan bermain lego ➤ Recalling/ Umpan balik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ berdoa setelah belajar dan menutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam pulang dengan tertib dan teratur
Tempat Pemberhentian kendaraan di air		Anak mengamati gambar dermaga dan pelabuhan	Anak menanyakan: nama tempat pemberhentian kendaraan di air	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencari perbedaan gambar dermaga ➤ Menghitung jumlah perahu di dermaga ➤ Menirukan tulisan "dermaga" ➤ Membuat bentuk kapal selam dari lego konstruktif 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➤ tempat pemberhentian kendaraan di air ➤ Ciri-ciri dermaga ➤ Banyak perahu di dermaga ➤ Nama pemberhentian kapal laut ➤ Membuat bentuk kapal selam 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan bermain lego ➤ Recalling/ Umpan balik 	
Bagian-bagian Kendaraan di air		Anak mengamati gambar kendaraan di	Anak menanyakan bagian-bagian kendaraan di air seperti	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:	Anak menalar dengan mampu mengetahui:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan bagian-bagian dari 	

		air beserta bagian-bagiannya	mesin, jangkar skoci, radar dsb.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggantung gambar kapal laut ➤ Mengelompokkan bagian-bagian kendaraan ➤ Bermain perahu kaleng ➤ Membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagian-bagian kendaraan di air ➤ Bentuk kapal laut ➤ Membedakan bagian-bagian kendaraan air ➤ Menjalankan perahu kaleng ➤ Membuat bentuk perahu 	<p>kendaraan di air.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, mengelompokkan, bermain dan bermain lego ➤ Recalling/ Umpan balik 	
--	--	------------------------------	----------------------------------	---	---	---	--

Mengetahui Kepala RA Rabbani Islamic School
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah

RPPM PRA SIKLUS

Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT
 Semester/Minggu ke : II/21
 Sub Tema : Tanaman Hias
 Konsep Keaksaraan : Mengenal Angka 11,12,13

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					Penutup
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1-4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 2.10) (KOG 2.3)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.4-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-3.9-4.9) (BHS 3.12-, 4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.8-4.8,3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11- 4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Macam - Macam tanaman hias	Materi Pagi > Salam dan berdoa sebelum belajar > Hafalan doa harian: Do'a untuk kedua orang tua > Dawamul Quran: Q.S. Al-Ikhlash > Mutiara Alquran: Q. S. Al-Ashr (Menasehati dalam kebenaran)	Anak mengamati tanaman bunga yang dibawa guru yang tumbuh di halaman rumah	Anak menanyakan: nama-nama tanaman hias/ bunga ciptaan Allah swt.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Menghitung jumlah tanaman hias > Mewarnai gambar macam-macam tanaman hias > Melukis bunga > Menciptakan bentuk bunga dari plastisin	Anak menalar dengan mampu mengetahui : > Nama macam-macam tanaman hias > Jenis tanaman hias > macam-macam warna tanaman hias > aneka bentuk tanaman hias > melukis bunga	> Anak mampu menyebutkan nama macam-macam tanaman hias > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, mewarnai, melukis, dan membuat bentuk dari plastisin > Recalling/ Umpan balik	SOP Keputusan > Menanyakan perasaan anak selama hari ini > Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. > menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai > bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat Bernyanyi Lagu > kebunku > geang sepatu gelang Syair > Bunga Bermain tepuk pola: > Tepuk Ihsan > Tepuk kitab > Menginformasikan kegiatan esok hari > berdo'a setelah
Bagian - Bagian Tanaman Hias	> Mutiara Hadis: Beramal > Kalimat Thoyyibah: Dzikir Takbir Allahu Akbar > Asmaul Husnah: Al-Mushowwir (yang maha)	Anak mengamati bagian-bagian dari tanaman bunga yang dibawa guru yang tumbuh di halaman sekolah	Anak menanyakan: nama bagian-bagian dari tanaman hias (tangkai, daun, bunga), bagian bunga, kelopak, putik, dan benang sari	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Meniru gambar bunga dengan bagian-bagiannya > Menulis angka sebelas pada pola bunga	Anak menalar dengan mampu mengetahui : > nama dari bagian-bagian tanaman hias > bagian-bagian dari bunga > bentuk angka 11	> Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama dari bagian-bagian tanaman hias. > Anak menunjukkan hasil berupa menggambar, menulis, mewarnai menyebutkan aroma bunga. > Recalling/ Umpan balik	

	<p>pemberi bentuk).</p> <p>Penjelasan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema ➢ Kosakata baru ➢ Diskusi aturan merawat tanaman hias ➢ Diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan <p>Sikap yang dibangun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Kreatif ➢ Jujur ➢ Toleran 			<ul style="list-style-type: none"> ➢ Mewarnai bentuk bunga ➢ Membedakan aroma bunga 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ membedakan bentuk bunga dan daun ➢ aneka jenis aroma bunga 		<p>belajar dan penutup.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Mengucapkan terimakasih dan salam pulang dengan tertib dan teratur
<p>Cara menanam dan merawat tanaman hias</p>		<p>Anak mengamati cara guru menanam dan merawat tanaman hias</p>	<p>Anak menanyakan: cara menanam tanaman hias di polibag</p>	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menggantung pola bunga matahari ➢ Menulis angka 12 pada pola bunga matahari ➢ Menanam bunga matahari dalam polybag ➢ Melukis dengan cat. 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ cara menanam dan merawat bunga ➢ bentuk bunga matahari ➢ bentuk angka 12 ➢ pertumbuhan tanaman hias ➢ cara melukis dengan cat 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mampu menyebutkan dan menceritakan cara menanam tanaman ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, menulis angka, melukis dan permainan warna dalam melukis. ➢ Recalling/ Umpan balik 	
<p>Manfaat Tanaman Hias</p>		<p>Anak mengamati tanaman hias dalam vas bunga</p>	<p>Anak menanyakan: manfaat tanaman hias (memperindah ruangan, halaman dan taman)</p>	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Mewarnai rangkaian bunga anrek ➢ Menulis nama bunga anrek ➢ Menyebutkan kendaraan pembawa Tanaman hias ➢ Menggambar tanaman hias 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ manfaat dari tanaman hias ➢ tanaman hias untuk keindahan ➢ nama bunga tanaman hias ➢ Bentuk bunga dari kertas ➢ Menggambar 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak dapat menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman hias ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menulis, menyebutkan, dan menggambar ➢ Recalling/ Umpan balik 	
<p>Jenis Olahat tanaman hias</p>		<p>Anak mengamati pengharu</p>	<p>Anak menanyakan: jenis-olahan</p>	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan</p>	<p>Anak menalar dengan mampu</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mampu menyebutkan jenis-jenis olahan yang 	

		m ruangan, kuaci dan teh celup melati	yang dapat dibuat dari tanaman hias	melakukan kegiatan: ➤ Membentu k bunga melati dari kepingan geometri ➤ Menulis angka 13 pada pola bunga melati ➤ menghitung g gambar bunga melati ➤ melukis dengan cat bunga melati	mengetahui : ➤ Jenis- jenis bunga yang dapat diolah ➤ Bentuk Angka 13 ➤ aroma melati dapat dibuat macam- macam olahan ➤ Cara membuat dan rasa teh melati	dibuat dari tanaman hias. ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membentuk bunga, menulis angka, menghitung gambar dan melukis dengan cat ➤ Recalling/ Umpan balik	
--	--	---	--	--	--	--	--

Mengetahui Kepala RA Rabbani Islamic School
Peneliti

Khairunnisa, S.Pd.I.

Poniah