

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK  
MELALUI PERMAINAN MAZE DI RA AL IKHLAS  
DESA DOLOK SAGALA KECAMATAN  
DOLOK MASIHUL KABUPATEN  
SERDANG BEDAGAI**

**SKRIPSI**

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

**Oleh :**  
**NURHAYATI**  
**NPM. 1301240043P**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL**



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

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK  
MELALUI PERMAINAN MAZE DI RA AL IKHLAS  
DESA DOLOK SAGALA KECAMATAN  
DOLOK MASIHUL KABUPATEN  
SERDANG BEDAGAI**

**SKRIPSI**

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

Oleh :  
**NURHAYATI**  
NPM. 1301240043P

**Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**

**Pembimbing**

**Dra. Hj. Indra Mulya, MA**

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

## **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 : NURHAYATI

NPM : 1301240043P

JURUSAN : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

JUDUL SKRIPSI : MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN MAZE DI RA AL IKHLAS DESA DOLOK SAGALA KECAMATAN DOLOK MASIHUL KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

**Medan, Maret 2017**

**Pembimbing**

**Dra. Hj. Indra Mulya, MA**

**DISETUJUI OLEH:**

**KETUA JURUSAN**

**Drs. ZULKARNEIN LUBIS, M.A**

**DEKAN,**

**Dr. MUHAMMAD QORIB, M.A.**

Medan, Maret 2017

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) exemplar  
Hal : Skripsi a.n. Nurhayati  
Kepada Yth : **Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU**  
di Medan

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Nurhayati yang berjudul: “**Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan *Maze* di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.**” Maka Kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Program Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UMSU.

Demikian Kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**Wassalamualaikum Wr. Wb.**

**Pembimbing**

**Dra. Hj. Indra Mulya, MA.**

## **ABSTRAK**

***Nurhayati. NPM. 1301240043P. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Maze di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.***

*Rendahnya kognitif anak dalam permainan maze di RA Al Ikhlan Dolok Sagala menjadikan anak kurang kreatif. Hal ini disebabkan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media yang bervariasi serta metode ceramah yang mendominasi pada pembelajaran kognitif di RA Al Ikhlas Dolok Sagala. Selain itu media yang digunakan juga kebanyakan berupa lembar kerja serta minimnya pembelajaran yang bisa menggali kemampuan kognitif anak serta kurangnya keterlibatan anak dalam penggunaan alat peraga yang bisa mengasah kemampuan kognitif anak.*

*Penelitian bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan maze di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai. Prosedur penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, untuk mendapatkan data dan analisis melalui unjuk kerja dan observasi.*

*Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga siklus yang dirancang secara sistematis dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek pada penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Pelajaran 2016-2017. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi yaitu hasil penilaian lembar kerja anak dan dokumentasi.*

*Hasil analisis data pada grafik prasiklus yang berhasil mencapai rata-rata 31.66%, siklus I 48.33%, Siklus II 66.66% dan siklus III 96.66%. Simpulan penelitian ini adalah melalui permainan maze dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.*

***Kata Kunci : Perkembangan Kognitif, Permainan Maze***

## **ABSTRACT**

***Nurhayati. NPM. 1301240043P. Improve Cognitive Development of Children Through Maze Games in RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.***

*The low of cognitive maze game in RA Al Ikhlas Dolok Masihul make children less creative. This is due the lack of teacher's creativity in using varied media and methods of discourse dominates in cognitive learning in RA Al Ikhlas Dolok Sagala. Also the media is used mostly in the form of worksheets and lack of learning that can improve cognitive abilities of children as well as the lack involvement of children in the use of props that can sharpen cognitive children's abilities.*

*The research aims to improve the cognitive development of children through a maze game in RA Al Ikhlas Desa Serdang Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Bedagai. Research procedures conducted using qualitative and quantitative approaches, to get data and analysis through performance and observation.*

*The research was carried through three cycles are systematically designed with several stages of the planning, implementation, observation and reflection. Subjects in the study were children in group B who totaled 15 children in RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai Academic Year 2016-2017. Data collected through observation of the child assessment worksheet and documentation.*

*The results of the analysis of data on the graph prasiklus which reached an average of 31.66%, the first cycle was 48.33%, the second cycle was 66.66%, and the third cycle was 96.66%. The conclusions of this research was through the maze games can improve cognitive development of children in RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.*

***Keywords:*** *Development Kognitif, Maze Game*

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi uswatun hasanah bagi ummatnya. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul ,“Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan *Maze* di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.”

Skripsi ini meneliti tentang bagaimana cara meningkatkan kognitif anak melalui permainan *maze* di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala. Skripsi ini disusun sebagai bukti pengembangan ilmu dan teori yang selama ini didapat pada perkuliahan ke dalam bentuk nyata dengan membuat skripsi yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ibunda tercinta Bonia dan Ayahanda tercinta Saihun yang telah melahirkan serta membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang serta doa yang selalu menyertai peneliti dalam setiap langkah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah memberikan kesehatan, keselamatan dan kebahagiaan kepada mereka baik di dunia maupun di akhirat. Aamiin.

Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada suami tercinta Rekso Subahar dan ananda tercinta Mahdy Alfiqih yang selalu mengiringi setiap langkah dengan doa, motivasi serta dukungan baik moril maupun materil hingga selesai skripsi ini. Terima kasih yang tak terhingga juga penulis sampaikan kepada Ibu Munjiatun, S.Pd.I. selaku kepala RA Al Ikhlas Dolok Sagala dan teman sejawat Ibu Aidah, S.Pd.I. yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Selama dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak dan dengan ketulusan

hati peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP, yaitu Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah menerima saya menjadi mahasiswa Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA, yaitu Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Zailani, MA sebagai Wakil Dekan I FAI.
4. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA sebagai Wakil Dekan III FAI yang membantu penulis dalam urusan skripsi.
5. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Hj. Indra Mulya, MA yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA beserta staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Mudah-mudahan Allah SWT selalu memberikan kekuatan, kesehatan dan kemudahan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat dan memberikan kontribusi yang positif bagi guru Raudhatul Athfal.

Medan, Maret 2017

Hormat Saya,

Peneliti

**NURHAYATI**  
**NPM. 1301240043P**



## DAFTAR ISI

<b>Abstrak</b> .....	i
<i>Abstract</i> .....	ii
<b>Kata Pengantar</b> .....	iii
<b>Daftar Isi</b> .....	v
<b>Daftar Tabel</b> .....	vii
<b>Daftar Grafik</b> .....	viii
<b>Daftar Diagram</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Cara Pemecahan Masalah.....	5
E. Hipotesis Tindakan.....	6
F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas.....	7
G. Manfaat Penelitan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS</b>	
A. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	8
B. Macam-macam Aktivitas Pembelajaran Kognitif di PAUD ..	12
C. Tujuan Pembelajaran Kognitif Pada Anak Usia Dini .....	14
D. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif .	16
E. Jenis-jenis Kegiatan Pembelajaran Kognitif .....	17
F. Permainan <i>Maze</i> .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Setting Penelitian .....	21
1. Tempat Penelitian.....	21
2. Waktu Penelitian .....	21
3. Siklus PTK .....	22
B. Persiapan PTK.....	24
C. Subjek Penelitian .....	24
D. Sumber Data .....	24
E. Teknik dan Alat Pengumpulan data .....	25
1. Teknik Pengumpulan data .....	25
2. Alat Pengumpulan Data.....	26
F. Indikator Kinerja .....	29
1. Anak .....	29
2. Guru.....	29
G. Analisis Data .....	30
H. Prosedur Penelitian .....	31
1. Prasiklus .....	32

2. Siklus I.....	32
a. Tahap Perencanaan.....	32
b. Tahap Pelaksanaan .....	32
c. Tahap Pengamatan .....	33
d. Tahap Refleksi.....	33
3. Siklus II .....	34
a. Tahap Perencanaan.....	34
b. Tahap Pelaksanaan .....	34
c. Tahap Pengamatan .....	35
d. Tahap Refleksi.....	35
4. Siklus III.....	35
a. Tahap Perencanaan.....	35
b. Tahap Pelaksanaan .....	36
c. Tahap Pengamatan .....	36
d. Tahap Refleksi.....	36
I. Personalia Penelitian .....	37
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus).....	38
2. Siklus I.....	44
a. Perencanaan.....	44
b. Pelaksanaan .....	44
c. Pengamatan .....	45
d. Refleksi.....	50
3. Siklus II .....	52
a. Perencanaan.....	52
b. Pelaksanaan .....	52
c. Pengamatan .....	52
d. Refleksi.....	58
4. Siklus III.....	59
a. Perencanaan.....	59
b. Pelaksanaan .....	59
c. Pengamatan .....	59
d. Refleksi.....	64
B. Pembahasan .....	65
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
Tabel 1	Waktu Penelitian .....	21
Tabel 2	Sumber Data Anak .....	24
Tabel 3	Data Guru RA Al Ikhlas Dolok Sagala TA 2016 - 2017 .....	25
Tabel 4	Temannya Sejawat dan Kolaborator .....	25
Tabel 5	Contoh Instrumen Observasi Anak .....	27
Tabel 6	Indikator Kemampuan Anak .....	28
Tabel 7	Penilaian Perkembangan Kognitif.....	28
Tabel 8	Lembar Observasi Guru .....	29
Tabel 9	Data Personalia Penelitian.....	37
Tabel 10	Lembar Observasi Anak Prasiklus .....	39
Tabel 11	Persentase Kondisi Awal Perkembangan Kognitif .....	40
Tabel 12	Persentase Berdasarkan BSH – BSB Prasiklus.....	42
Tabel 13	Instrumen Penilaian Guru Prasiklus.....	43
Tabel 14	Komponen-Komponen yang Dipersiapkan Dalam Kelas .....	44
Tabel 15	Lembar Observasi Anak Siklus I .....	46
Tabel 16	Persentase Perkembangan Kognitif Siklus I .....	47
Tabel 17	Persentase Berdasarkan BSH – BSB Siklus I.....	49
Tabel 18	Instrumen Penilaian Guru Siklus I.....	51
Tabel 19	Lembar Observasi Anak Siklus I .....	53
Tabel 20	Persentase Perkembangan Kognitif Siklus II.....	54
Tabel 21	Persentase Berdasarkan BSH – BSB Siklus II.....	56
Tabel 22	Instrumen Penilaian Guru Siklus II.....	57
Tabel 23	Lembar Observasi Anak Siklus III.....	60
Tabel 24	Persentase Perkembangan Kognitif Siklus III.....	61
Tabel 25	Persentase Berdasarkan BSH – BSB Siklus III.....	63
Tabel 26	Instrumen Penilaian Guru Siklus III.....	64
Tabel 21	Hasil Rata-rata Kemampuan Kognitif Anak Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III .....	66

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>		<b>Halaman</b>
Grafik 1	Kondisi Awal Perkembangan Kognitif Anak .....	41
Grafik 2	Perkembangan Kognitif Anak Siklus I.....	48
Grafik 3	Perkembangan Kognitif Anak Siklus II .....	55
Grafik 4	Perkembangan Kognitif Anak Siklus III.....	62
Grafik 5	Perkembangan Kognitif Anak Prasiklus, Siklus I s/d Siklus III Berdasarkan BSH-BSB .....	67

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram</b>	<b>Halaman</b>
Diagram 1 Kerangka Pemecahan Masalah.....	6
Diagram 2 Desain Siklus I s/d Siklus III.....	23

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa emas perkembangan (*golden age*) karena usia dini adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang paling cepat. Menurut Berg dalam Sujiono pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.<sup>1</sup>

Menurut Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab 1 ayat 14 berbunyi “ Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>2</sup>

Di dalam teori *active learning* Sujiono mengatakan bahwa pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Untuk itu pendidikan harus dirancang secara kreatif. Anak-anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan dan mengemukakan sendiri hal yang ditemukan di lingkungan sekitar.<sup>3</sup>

Dunia anak adalah dunia bermain. Anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi objek dan mengemukakan sendiri hal yang ditemukan di lingkungan

---

<sup>1</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 6.

<sup>2</sup> Kurikulum RA/TK, *Pedoman Pengembangan Program pembelajaran di RA/TK* (Jakarta: Kemendinas, 2010), h. 1.

<sup>3</sup> Sujiono, h. 122.

sekitar. Perkembangan permainan anak dimaksudkan sebagai peningkatan permainan yang mengarah dan sejalan dengan perkembangan mental, sosial, kognitif dan motorik. Dengan bermain, anak menemukan pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan anak. Di dalam bermain bersama, anak belajar bermasyarakat, bergaul, menyapa, melayani, dan mengolah emosi. Bermain sangat mengasyikkan dan membuat anak melupakan sesuatu yang membosankan.

Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek diantaranya aspek pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosio emosional, aspek perkembangan bahasa, serta aspek perkembangan moral agama. Pengembangan seluruh aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti. Dalam memberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut, tentulah pemahaman akan konsep dasar berkaitan dengan hal tersebut sangat diperlukan.<sup>4</sup>

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berpikir kritis merupakan hal yang penting, ketika anak tertarik pada obyek tertentu, keterampilan berpikir mereka akan lebih kompleks. Dilain pihak anak akan mengalami kebingungan terhadap subyek tertentu, keterampilan anak menjadi lebih intensif. Aktivitas pembelajaran kognitif pada anak usia dini pada umumnya dilakukan dengan cara bermain dengan menggunakan alat peraga/media.

Kemampuan berpikir masih terlalu sulit diterka apa sebenarnya yang ada dibenaknya sehingga orang dewasa tidak mudah untuk mengikutinya karena sangat jauh dengan logika orang dewasa. Pada sebagian besar pendidikan anak usia dini memandang bahwa perkembangan kognitif anak tidak terlalu diperhatikan sehingga perkembangan kognitif anak terlewat begitu saja. Perkembangan kognitif anak usia dini perlu diberikan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal

---

<sup>4</sup>Siti Aisyah. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2012), h. 3.4

yang sebenarnya di sekolah dasar. Mengenai perkembangan kognitif, Piaget berpendapat bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir praperasional konkret. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini.<sup>5</sup>

Sedangkan menurut Elizabeth B. Hurlock bahwa usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan).<sup>6</sup>

Yang dimaksud dengan alat peraga adalah alat bantu pendidikan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan/pengajaran. Alat peraga berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kostelnik bahwa ,“Pengalaman langsung harus mendahului penggambaran atau sesuatu yang lebih abstrak dan model lebih konkret dari pada gambar, dan gambar lebih konkret dari pada kata-kata.”<sup>7</sup>

Akibat kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media yang bervariasi serta metode ceramah yang mendominasi pada pembelajaran kognitif di RA Al Ikhlas Dolok Sagala. Selain itu media yang digunakan juga kebanyakan berupa lembar kerja dalam bentuk buku yang berupa latihan-latihan yang lebih menekankan pada kemampuan akademik. Minimnya pembelajaran yang bisa menggali kemampuan kognitif anak serta kurangnya keterlibatan anak dalam penggunaan alat peraga yang bisa mengasah kemampuan kognitif anak.

Hal inilah yang merupakan faktor utama mengapa anak kurang aktif serta memiliki kemampuan yang minim khususnya dalam pembelajaran kognitif. Meskipun demikian, berdasarkan pengamatan penulis, potensi kemampuan pembelajaran kognitif masih memiliki peluang yang besar untuk dikembangkan secara optimal, dengan catatan perlu melakukan perbaikan pembelajaran dengan meningkatkan aktivitas pembelajaran kognitif dengan menggunakan *maze*.

---

<sup>5</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka. 2005), h. 2.4.

<sup>6</sup> *Ibid.* h. 2.5

<sup>7</sup> Masitah, S. *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas terbuka. 2005). h. 7.4



Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Al Ikhlas Dolok Sagala , peneliti mencoba memberikan permainan *maze* dengan harapan permainan *maze* ini dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak di RA Al Ikhlas pada Kelompok B adalah permainan *maze*.

Permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. Permainan *maze* biasanya permainan mencari jejak dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Ada level tertentu dalam setiap permainannya dan labirinnya menggunakan garis lurus atau lengkung dengan arah yang tidak beraturan. Namun permainan *maze* ini merupakan permainan *maze* yang berbentuk gambar dalam labirin jejaknya. Labirin adalah tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berliku-liku dan simpang siur. Labirin yang biasanya berbentuk seperti garis lurus atau lengkung dan memiliki level atau tingkat kesulitan tersendiri, dibuat membentuk garis seperti gambar dan angka. Permainan *maze* ini bukan berbentuk seperti lembar kerja anak atau gambar, namun seperti buku modifikasi sehingga lebih menarik dan anak tidak merasa seperti belajar secara formal tetapi bermain sambil belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab masalah berikut: “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan *Maze* di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah maka identifikasi masalah di RA Al Ikhlas Dolok Sagala adalah:

1. Anak kurang tertarik dengan pembelajaran kognitif yang dilakukan. selama ini.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media yang bervariasi.
3. Metode pembelajaran yang kurang menarik.

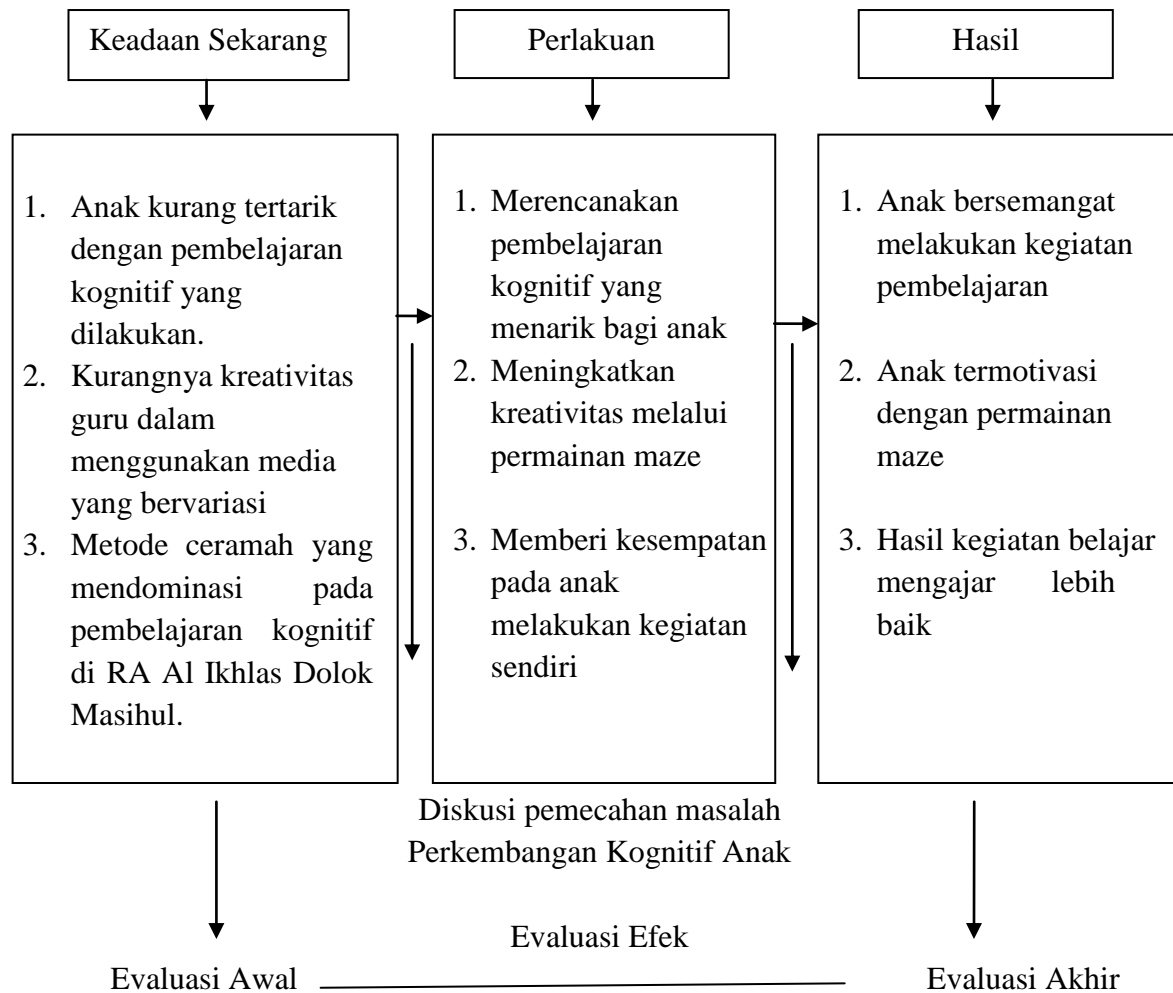
### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan *Maze* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.

### **D. Cara Memecahkan Masalah PTK**

Cara memecahkan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Menentukan tema, membuat Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian, melakukan strategi pembelajaran melalui metode penugasan, mengajak anak melakukan kegiatan di alam terbuka maupun di dalam kelas, melakukan observasi dan memotivasi anak untuk merangsang perkembangan kognitifnya, serta menyediakan media yang bervariasi untuk memancing minat anak dalam beraktivitas. Dengan pemecahan masalah penelitian tindakan kelas di atas, diharapkan perkembangan kognitif anak dapat meningkat RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai, sekaligus kerangka pemecahan masalah dapat digambarkan sebagai berikut:

**Diagram 1**  
**Kerangka Pemecahan Masalah**



**E. Hipotesis Tindakan**

Penelitian ini direncanakan terbagi dalam tiga siklus, dimana setiap siklus mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui penelitian ini dapat diamati peningkatan aktivitas pembelajaran kognitif anak. Penelitian ini direncanakan berlangsung tiga siklus, namun akan dilanjutkan selama kriteria yang telah ditentukan belum tercapai. Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis tindakan, yakni dengan permainan *maze* anak akan meningkat perkembangan kognitif anak di RA Al Ikhlas Dolok Sagala.

## **F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas**

Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan *maze* di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Anak didik kelompok B RA Al Ikhlas Dolok Sagala
  - a. Meningkatkan perkembangan kognitif anak.
  - b. Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan *maze*.
  - c. Agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui kemampuan kognitifnya.
2. Bagi guru di RA Al Ikhlas Dolok Sagala
  - a. Meningkatkan penguasaan guru terhadap model pembelajaran yang telah dibawakan.
  - b. Sebagai tambahan pengetahuan keprofesian yang selalu dituntut untuk melakukan upaya inovatif sebagai implementasi berbagai teori dan teknik kegiatan pembelajaran.
3. Bagi RA Al Ikhlas Dolok Sagala
  - a. Bahan informasi untuk menyusun langkah-langkah yang lebih konkrit.
  - b. Penyusunan kebijakan usaha pengembangan dan peningkatan kemampun kognitif anak usia dini di RA Al Ikhlas Dolok Sagala dan sekolah PAUD lain yang sederajat.
  - c. Memberikan pengalaman akademik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *maze*.
4. Bagi Peneliti
  - a. Berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelola.
  - b. Memperbaiki kinerja dalam meningkatkan kemampuan anak.
  - c. Berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.<sup>8</sup>

Semua kecerdasan yang lebih tinggi, termasuk intuisi ada dalam otak sejak lahir. Dan selama lebih dari dari tujuh tahun pertama kehidupan, kecerdasan ini dapat disingkapkan jika dirawat dengan baik. Hal di bawah ini adalah beberapa persyaratan yang harus dipenuhi agar kecerdasan dapat dirawat dengan baik yaitu: struktur syaraf bagian bawah harus cukup berkembang agar energi dapat mengalir ke tingkat yang lebih tinggi; Anak harus belajar merasa aman secara fisik dan emosional; harus ada model untuk memberikan rangsangan yang wajar. Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang mereka buat, cerita yang mereka ungkapkan, serta hasil karya lainnya. Seyogyanya dalam usaha meningkatkan kualitas perkembangan kognitif diusahakan pendidikan dan latihan yang lebih diujukan pada latihan meneliti dan menemukan, yang memerlukan berfungsinya kedua belahan otak.<sup>9</sup>

Sedangkan menurut Peaget kognisi adalah proses dan produksi yang terjadi dalam otak sehingga menghasilkan pengetahuan. Pengetahuan bukan semata-mata berarti memindahkan secara verbal, melainkan harus dikonstruksi bahkan direkonstruksi oleh anak Kognisi mencakup berbagai aktivitas mental seperti menghasilkan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan, merencanakan menalar, memecahkan masalah, menghasilkan dan membayangkan.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> *Ibid.* h. 1.2

<sup>9</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 3.3.

<sup>10</sup> Modul PLPG. *Bidang Diklat PAUD* (Medan: Universitas Negeri Medan, 2013), h. 437

Pengertian pembelajaran kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, memiliki dan mempertimbangkan sesuatu, dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*), kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*), kemampuan bilangan (*numerical ability*), kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*), kemampuan mengamati (*perceptual speed*). Sedangkan ciri-ciri perilaku kognitif adalah berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar; berpikir lues, yaitu menghasilkan gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda; berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang memberikan kebanyakan orang lain; berpikir terperinci (*elaborasi*), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.<sup>11</sup>

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Jean Piaget adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia 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*). Teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang

---

<sup>11</sup>Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Depdiknas. 2007), h. 3.

menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya. Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum).<sup>12</sup>

Pengembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi di dalam otak (*mind*), dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan.<sup>13</sup>

Pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup. Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>14</sup>

Aktivitas pembelajaran di RA mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Aktivitas pembelajaran anak usia dini dapat disajikan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran bagi anak usia dini adalah proses interaksi antar anak, sumber belajar, dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. Proses pembelajaran ditekankan pada aktivitas anak dalam bentuk belajar sambil bermain.

---

<sup>12</sup> Modul PLPG. *Bidang Diklat PAUD*. h. 468

<sup>13</sup> Modul PLPG, *Bidang Diklat PAUD* (Medan: Univesitas negeri Medan. 2012), h. 437.

<sup>14</sup><http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran> Pembelajaran dalam dunia pendidikan/html/[home page on-line]:Internet diakses pada tanggal 10 Oktober 2016

3. Belajar sambil bermain ditekankan pada integrasi pengembangan potensi dibidang fisik, intelegensi, sosial emosional, serta bahasa dan komunikasi sehingga menjadi kemampuan yang secara aktual dimiliki anak.
4. Penyelenggaraan pembelajaran bagi anak usia dini perlu memberikan rasa aman.
5. Sesuai dengan perkembangan anak usia dini, proses pembelajaran dilaksanakan secara terpadu.
6. Proses pembelajaran pada anak usia dini terjadi apabila anak berbuat secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur pendidik.
7. Aktivitas pembelajaran yang bersifat konkret dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta kehidupan anak.<sup>15</sup>

Menurut teori perkembangan intelektual Piaget, perkembangan kognitif melibatkan partisipasi anak. Artinya bagaimana anak mempelajari sesuatu sekaligus memahami sesuatu yang dipelajari tersebut melalui lingkungan. Pengetahuan bukan semata-mata berarti memindahkan secara verbal, melainkan harus dikonstruksi bahkan direkonstruksi oleh anak. Piaget mengatakan bahwa anak-anak yang ingin mengetahui dan mengkonstruksi pengetahuan tentang objek di dunia, mereka mengalami dan melakukan tindakan tentang objek yang diketahuinya dan mengkonstruksi objek itu berdasarkan pemahaman mereka. Anak harus aktif, dalam pengertian bahwa anak bukanlah suatu bejana yang harus diisi penuh dengan fakta.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat ditarik suatu pengertian bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah sesuatu yang merujuk pada perubahan-perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak. Anak-anak yang ingin mengetahui dan mengkonstruksi pengetahuan tentang objek di dunia, mereka mengalami dan melakukan tindakan tentang objek yang diketahuinya dan mengkonstruksi objek itu berdasarkan pemahaman mereka.

---

<sup>15</sup> Masitoh. *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2005), h. 1.17

<sup>16</sup> Modul PLPG. *Bidang Diklat PAUD*. (Medan: Universitas Negeri Medan. 2013), h. 466



## **B. Macam-Macam Aktivitas Pembelajaran Kognitif di PAUD**

Aktivitas pembelajaran di PAUD harus mengandung unsur inovatif karena memberi alternatif lain yang dapat dipergunakan di dalam kelas. Macam-macam aktivitas pembelajaran di RA dilakukan dengan berbagai macam aktivitas antara lain adalah dengan:

### **1. Keterampilan dalam bermain matematika**

Keterampilan yang dibutuhkan anak untuk memahami matematika adalah merupakan salah satu cara dalam melatih anak untuk berpikir dengan cara-cara yang logis dan sistematis. Beberapa aktivitas anak dalam bermain matematika adalah:

#### **a. *Patterning* (menyusun pola dan gambar)**

*Patterning* adalah menyusun rangkaian warna, bagian-bagian, benda-benda, suara-suara dan gerakan-gerakan yang dapat diulang. Bahan-bahan yang dapat digunakan pada kegiatan menyusun antara lain adalah manik-manik, kubus/balok yang berwarna-warni, biji-bijian dan variasi lain yang dapat dipilih oleh guru sesuai dengan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.

#### **b. Penyortiran dan pengelompokan**

Keterampilan menyortir dan mengelompokkan sangat penting karena dapat mengasah kemampuan mengamati pada anak tentang persamaan dan perbedaan. Mengelompokkan juga membantu anak untuk lebih mengerti tentang dunia sekelilingnya, yaitu dari yang berbeda menjadi kesatuan dalam satu kelompok.

#### **c. Mengurutkan dan menyambung**

Kegiatan mengurutkan ini disebut juga dengan kegiatan serialisasi. Serialisasi merupakan kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan mengurutkan atau menyambung benda sesuai dengan karakteristiknya. Dalam proses mengurutkan dan menyambung benda, anak akan mengembangkan cara berpikir tentang bagaimana mengurutkan sekelompok benda. Sebagai contoh anak mengelompokkan benda dari yang paling lambat hingga paling cepat. Materi-materi yang dapat

mendorong kegiatan-kegiatan yang dapat menyambung adalah setiap benda yang dapat diurutkan. Misalnya mangkok yang diisi dengan air, botol atau krayon.

d. Konsep angka

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. yang terpenting adalah mengerti konsep angka.<sup>17</sup>

e. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah adalah kegiatan mempraktekkan matematika dengan cara bekerja. Pemecahan masalah dengan menggunakan konsep terjadi di mana saja, yaitu pada waktu santai dengan bahan-bahan seperti kotak, sudut, meja air dan lain-lain.

2. Keterampilan dalam bermain sains

Anak yang ingin belajar agar mendapatkan pengalaman ilmu pengetahuan, sebenarnya tidak membutuhkan belajar tentang fakta. Mereka hanya ingin mencari tahu dan memanfaatkan informasi yang diperoleh secara kreatif dan produktif. Anak membutuhkan pengetahuan bagaimana caranya menggunakan kemampuan mengobservasi, mengklasifikasi, mengukur, memprediksi, melakukan eksperimen dan berkomunikasi seperti pada saat dia menjelajah. Menolong anak untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut dapat mereka senang dan menyukai ilmu pengetahuan. Aktivitas yang dilakukan dalam permainan sains adalah:

a. Membuat membuat jet

Tujuannya mengukur dan memperkirakan apa yang akan terjadi. Mediana adalah tali yang panjang, balon, isolasi, dan sedotan.

b. Membuat campuran warna

Tujuannya adalah mengadakan percobaan. Media yang digunakan gunting, plastik bening berwarna kuning, biru dan merah.

c. Besar/kecil

---

<sup>17</sup> Sujiono, h. 11.5-11.8

Tujuannya membandingkan ukuran yaitu untuk membuat perbandingan antara binatang yang besar dan yang kecil.

d. Tertinggi dan terendah

Tujuannya adalah mengurutkan dan membandingkan, untuk menyusun para murid dari yang tertinggi sampai yang terendah.<sup>18</sup>

e. Sihir magnet

Tujuannya untuk menyelidiki dan membuktikan secara langsung. Media yang digunakan adalah magnet ladang, magnet lingkaran kecil, rumbai-rumbai dari sutera kecil, mata cerdik, lem, konstruksi penutup dengan kertas sisa dan papan poster.

f. Eksperimen matahari

Untuk membuktikan kalori yang diserap oleh warna gelap dari matahari dan warna putih berifat memantulkan kalori tersebut. Media yang digunakan adalah T-Shirt gelap, sebuah T-Shirt putih, satu lembar kertas berkonstruksi putih dan lem isolasi.<sup>19</sup>

### C. Tujuan Pembelajaran Kognitif Pada Anak Usia Dini

Pembelajaran kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, memenuhi bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilih dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.<sup>20</sup>

Tujuan pembelajaran kognitif pada anak usia dini adalah:

1. Membantu memecahkan masalah.

Melalui alat berpikir inilah seseorang akan mampu mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapinya.

---

<sup>18</sup> *Ibid*

<sup>19</sup> *Ibid.* h. 12.16

<sup>20</sup> *Ibid.* h. 9

2. Memudahkan dalam melakukan tindakan.

Menurut Vygotsky dengan alat pikirnya setiap individu akan dapat memiliki tindakan atau perbuatan yang seefektif mungkin dalam mencapai tujuan.

3. Memperluas kemampuan.

Melalui keberfungsian dari alat pikirlah setiap individu akan mampu memperluas wawasan berpikirnya melalui aktivitas untuk mencari dan menemukan berbagai pengetahuan yang ada di sekitarnya.

4. Melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya.

Semakin banyak stimulasi yang diperoleh anak saat ia berinteraksi dengan lingkungannya, maka akan semakin cepat berkembangnya fungsi pikir.<sup>21</sup>

Piaget membagi 4 tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan pengetahuan (kognitif), yaitu tahapan sensori motorik, pra operasional konkrit, dan operasional formal. Anak Taman Kanak-kanak berada pada tahapan pra operasional (2-7 tahun). Dikatakan pra-operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Lebih lanjut tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada tahapan ini anak mengembangkan kemampuannya untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataannya, pra-operasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari satu kejadian dalam kejadian yang lain.
2. Perkembangan pra-operasional anak, memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya.
3. Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain, misalnya dua buah gelas yang berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk dituangi air dengan jumlah yang sama maka

---

<sup>21</sup> Sujiono.h. 4.3.

anak akan cenderung menebak isi gelas yang tinggi lebih banyak daripada isi gelas yang pendek, karena anak hanya mampu melihat pada ketinggian pada gelas air yang tinggi tanpa memperhitungkan kuantitas atau volume yang sama pada gelas yang pendek tetapi besar.

4. Pada tahap ini anak memiliki angan-angan karena ia berpikir secara intuitif yakni berpikir dengan berdasarkan ilham.<sup>22</sup>

#### **D. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak.<sup>23</sup>

Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif.<sup>24</sup>

Menurut Santoso faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

---

<sup>22</sup>Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, h. 4

<sup>23</sup> Modul PLPG 2012, h. 10.

<sup>24</sup> *Ibid.*

2. Faktor Lingkungan  
John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
3. Faktor Kematangan  
Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.
4. Faktor Pembentukan  
Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).
5. Faktor Minat dan Bakat  
Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.
6. Faktor Kebebasan  
Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.<sup>25</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

#### **E. Jenis-Jenis Kegiatan Pembelajaran Kognitif**

Kegiatan yang dapat diberikan guru untuk menstimulasi kemampuan kognitif/intelektual anak adalah:

1. Matematika/berhitung
  - a. Membuat kantung (dari kain) dan batang es krim

---

<sup>25</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Hikayat, 2005), h 59-60.

- b. Mengumpulkan tutup botol
  - c. Membuat kartu berisi bulatan
  - d. Membuat kartu bentuk berpasangan
  - e. Membuat pola ikan berwarna dan alat pancing
  - f. Menyusun kepingan logam
  - g. Membuat grafik buah-buahan dan binatang
  - h. Membuat kartu jahit
2. IPA
- a. Bermain dengan magnet (logam, gabus, tali, kancing, tutup botol, kertas, dan lain-lain)
  - b. Eksplorasi benda terapung
  - c. Mengukur volume air, minyak dan sebagainya
  - d. Mengenal larutan (gula pasir, garam, tepung, potongan kertas, plastik)
  - e. Mengenal berat/timbangan
  - f. Mencampur warna
  - g. Bermain balon, kelereng dan sebagainya
  - h. Pasir dan air
  - i. Bermain busa sabun
  - j. Meniup gelembung
  - k. Menyaring air dan pasir
  - l. Menyusun gelas yang berisi air dengan volume yang berbeda
3. Drama peran
- a. Membuat telepon dari kaleng, misal dalam tema keluargaku (kaleng, benang/tali)
  - b. Membuat teropong misal dalam tema transportasi di laut (gulungan tisu toilet, kabel, kemas tisu warna, pelubang kertas)
  - c. Bermain bayangan (anak berdiri, jongkok, melompat, dan lain-lain)
  - d. Membuat celengan
4. Membaca dan menulis
- a. Membuat kotak misteri (berisi batuan, buah/ranting, daun, kerang, tali, bulu, dan sebagainya)

- b. Membuat buku tentang aku, binatang, tumbuhan, benda langit dan lain-lain dengan berbagai bentuk.
  - c. Membuat kartu huruf, kartu kata, dan sebagainya.<sup>26</sup>
5. Seni
- a. Menempel biji-bijian
  - b. Mencetak motif
  - c. Melukis dengan jari
  - d. Membuat gambar berlapis lilin (krayon dilapisi cat air)<sup>27</sup>

Berdasarkan teori Vygotsky, maka terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran:

1. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proksimalnya atau potensinya melalui belajar dan berkembang.
2. Pembelajaran perlu lebih dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensialnya dari pada perkembangan aktualnya.
3. Pembelajaran lebih diarahkan pada penggunaan strategi untuk mengembangkan kemampuan intermentalnya daripada kemampuan intramentalnya.
4. Anak diberi kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajarinya dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan masalah.
5. Proses belajar dan pembelajaran tidak sekedar bersifat *transferal* tetapi lebih merupakan ko-konstruksi.<sup>28</sup>

## **F. Permainan *Maze***

Menurut Howard Gardner dalam Tadkiroatun kecerdasan Logika-Matematik berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan atau kemahiran

---

<sup>26</sup> Modul PLPG. *Bidang Diklad PAUD*. h. 462

<sup>27</sup> *Ibid*

<sup>28</sup> Sujiono, h. 4.6.



menggunakan logika. Anak-anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan ini tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba-ralat. Mereka suka bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti mencari jejak (*maze*), menghitung bendabenda, timbang-menimbang dan permainan strategi.<sup>29</sup>

Adams menyatakan bahwa permainan edukatif dalam semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Salah satunya adalah teknik *maze*, teknik *maze* adalah permainan yang sudah tidak asing di telinga kita. *Maze* adalah jaringan jalan yang rumit dan berliku-liku. sebuah puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu. Bermain *maze*, dapat mengasah kemampuan anak untuk mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan utuh *maze* tersebut. Di Taman Kanak-kanak, permainan *maze* dalam bentuk dua dimensi lembaran kertas sudah diaplikasikan agar anak dapat mempertajam dan mengembangkan kemampuannya. Selain itu teknik *maze* juga dapat meningkatkan kreativitas, karena teknik *maze* menyediakan jalurjalur yang menarik dengan gambar dan warna yang memenuhi selera yang bisa digunakan.

Teknik *maze* diperkenalkan kepada anak-anak sekolah RA melalui aktivitas mencari jejak dalam labirin dengan menarik garis hingga menemukan jalan keluar. *Maze* kaya akan unsur pendidikan komplit bagi perkembangan otak anak, diantaranya bermain dan berekreasi, belajar mengenal bentuk-bentuk geometris dan warna, serta melatih kemampuan motorik halus anak. Hal ini jelas terlihat dalam pengamatan pada saat diberikan tindakan, jari-jemarinya anak akan dilatih untuk menarik garis sehingga akan lebih siap untuk diajak belajar menulis.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini* (Jakarta: Gramedia, 2006), h. 23.

<sup>30</sup> Skripsi, Marhaeni, "*Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengawi Bandung*" h. 4

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Setting penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi: tempat penelitian, waktu, penelitian dan siklus PTK sebagai berikut:

#### 1. Tempat penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelompok B di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua Tahun Ajaran 2016-2017 yaitu Bulan Januari – Bulan Maret 2016. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

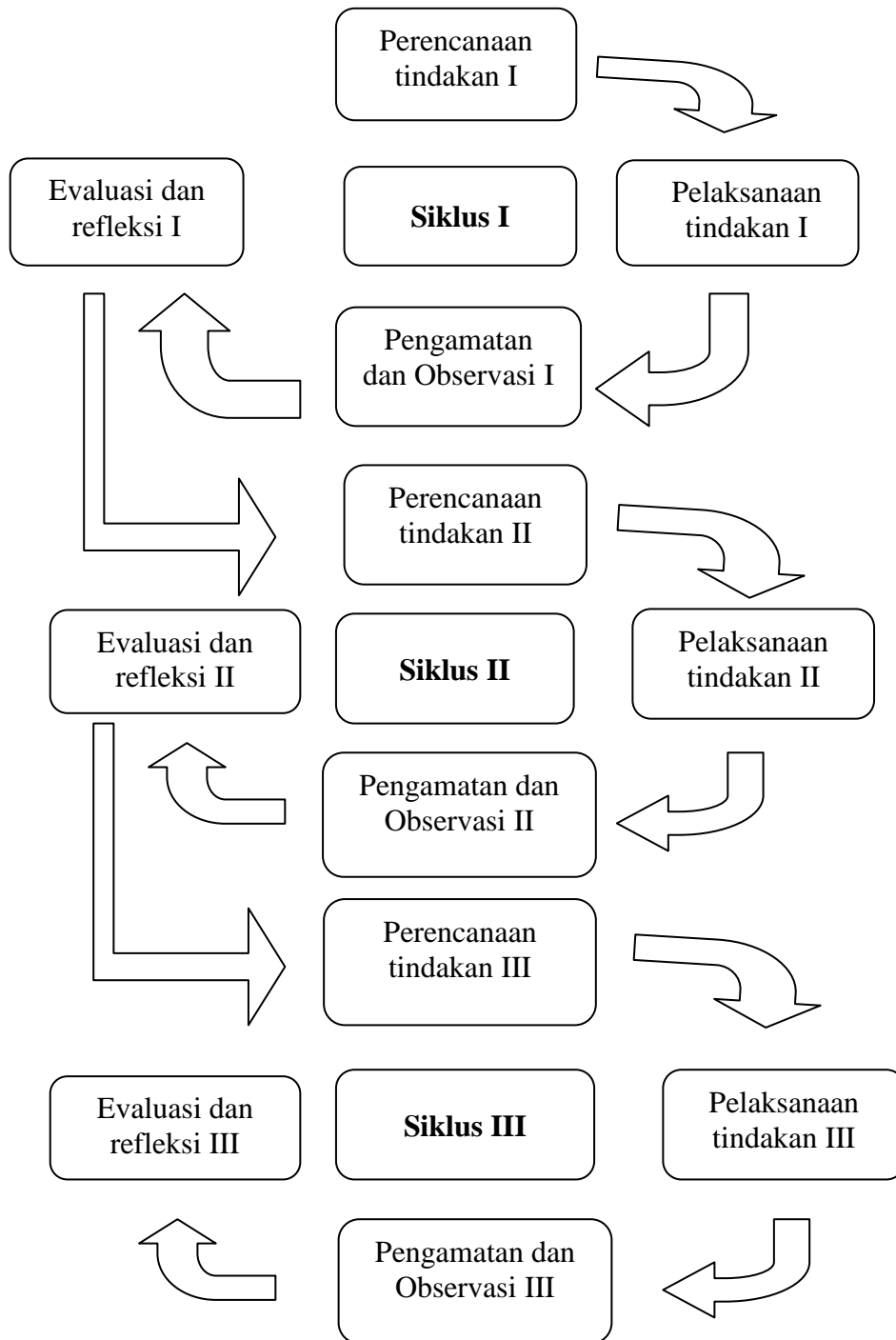
**Tabel 1  
Waktu Penelitian**

No.	Kegiatan	Minggu Ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Persiapan								
	a. Menyusun RKM dan RKH	✓							
	b. Membuat perangkat pembelajaran		✓						
	c. Mempersiapkan media		✓						
	d. Menyusun jadwal			✓					
	e. Menyusun instrumen			✓					
2.	Pelaksanaan								
	a. Menyiapkan siklus I				✓				
	b. Melaksanakan siklus I				✓				
	c. Membuat laporan siklus I					✓			
	d. Menyiapkan siklus II						✓		
	e. Melaksanakan siklus II						✓		
	f. Membuat laporan siklus II						✓		
3.	Pelaporan								
	Membuat laporan gabungan siklus I dan II								✓

### **3. Siklus PTK**

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pra penelitian selama satu hari kemudian melakukan PTK dengan tiga siklus untuk melihat peningkatan aktivitas pembelajaran kognitif melalui permainan *maze*. Namun apabila pada siklus satu aktivitas pembelajaran kognitif anak belum meningkat seperti yang diharapkan, maka peneliti menambah satu siklus lagi untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran anak sesuai dengan yang diharapkan. Desain siklus I, II dan III tergambar pada diagram berikut ini.

**Diagram 2**  
**Desain Siklus I, Siklus II dan Siklus III**



Sumber :Suharsimi Arikunto<sup>31</sup>

<sup>31</sup> Arikunto, S, et al, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 16.

## B. Persiapan PTK

Sebelum pelaksanaan PTK dilakukan sebagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu membuat kegiatan satu siklus, rencana kegiatan harian, penguasaan materi, menyediakan media/alat peraga dan sumber belajar, metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas penggunaan waktu dan penilaian.

## C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian ini adalah anak Kelompok B RA Al Ikhlas Dolok Sagala yang terdiri dari 15 anak dengan komposisi 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

## D. Sumber Data

### 1. Anak

Jumlah seluruh anak 15 orang dengan jumlah 6 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Nama-nama anak sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Sumber Data Anak TA 2016 – 2017**

No	Nama Anak	Laki-Laki	Perempuan
1.	Abdi Dzikri	✓	
2.	Aisyah Asshila		✓
3.	Alfitrianto	✓	
4.	Farid Zulhuzaimi	✓	
5.	Fatih Zahrawi	✓	
6.	Febby Shila	✓	
7.	Fikri Alazhar	✓	
8.	Fikri Haikal		✓
9.	Jurais Abdullah	✓	
10.	M. Iqbal Habilah	✓	
11.	Novanda Syaqila		✓
12.	Qisti Asyifa		✓
13.	Sofia Dwi Nachika		✓
14.	Wahyu Pramuja	✓	
15.	Zalika		✓

## 2. Guru

Nama-nama guru di RA Al Ikhlas Dolok Sagala adalah sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Data Guru RA Al Ikhlas Dolok Masihul TA 2016 – 2017**

No.	Nama	Status	Kelompok
1.	Aidah, S.Pd.I.	Kepala Sekolah	-
2.	Ferry Wargono	Guru	A
3.	Maimunah	Guru	A
4.	Nurhayati	Guru	B
5.	Munjiatun, S.Pd.I.	Guru	B

## 3. Teman Sejawat dan Kolaborator

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan PTK adalah Ibu Munjiatun, S.Pd.I. sedangkan kolaborator Kepala Sekolah RA Al Ikhlas Dolok Sagala yaitu Ibu Aidah, S.Pd.I.

**Tabel 4**  
**Teman Sejawat dan Kolaborator**

No.	Nama	Status	Tugas
1.	Munjiatun, S.Pd.I.	Guru	Kolaborator (Penilai 1)
2.	Aidah, S.Pd.I.	Kepala Sekolah	Kolaborator (Penilai 2)

## E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

### 1. Teknik

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui metode observasi, penugasan dan tanya jawab sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kognitif anak dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dan implementasi kegiatan permainan *maze*.

b. Metode Penugasan

Metode penugasan dilakukan mengetahui peningkatan kognitif anak dengan menugaskan anak menyelesaikan permainan *maze*.

c. Metode Tanya Jawab

Untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan perkembangan kognitif yaitu dengan melakukan tanya jawab selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan kesulitan dalam melakukan permainan *maze*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan photo anak-anak pada saat melakukan kegiatan untuk mengetahui peningkatan aktivitas anak.

## 2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yaitu berupa instrumen observasi, portofolio dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung dan tiap siklus direncanakan lima pertemuan.

a. Instrumen Observasi

Instrumen observasi dirancang untuk mengukur tingkat perkembangan kognitif anak melalui permainan *maze*. Menurut Margono, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.<sup>32</sup>

Observasi dilakukan dengan bantuan teman sejawat sebagai guru kelas dengan lengkap dan instrument penilaian. Untuk memudahkan analisis

---

<sup>32</sup>Denny Setiawan, *et al*, *Analisis Kegiatan Pengembangan Penelitian Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 5.





Adapun lembar observasi menggunakan indikator dalam kisi-kisi instrument sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Indikator Kemampuan Anak**

No.	Indikator
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit

Peneliti membuat penilaian terhadap lembar observasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Penilaian Perkembangan Kognitif**

No.	Perkembangan Kognitif Anak	
1.	Belum Muncul	BM
2.	Mulai Muncul	MM
3.	Berkembang Sesuai Harapan	BSH
4.	Berkembang Sangat Baik	BSB

a. Portofolio

Portofolio merupakan hasil kerja anak yang dikumpulkan untuk mengetahui pemahaman anak dalam menyelesaikan masalah dalam permainan maze dan peningkatan perkembangan kognitif anak.

b. Dokumentasi

Menggunakan buku daftar hadir dan foto kegiatan anak.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup>Kunandar, *Langkah Mudah PTK*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). h. 32

## F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerjanya adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan kemampuan anak.

### 1. Anak.

#### a. Unjuk Kerja

Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya 85% perkembangan kognitif anak meningkat.

#### b. Observasi

Konsentrasi dan keaktifan anak dalam menyelesaikan masalah pada permainan *maze*.

### 2. Guru

a. Dokumentasi : kehadiran, portfolio dan foto kegiatan pembelajaran anak.

b. Observasi : hasil observasi/pengamatan penelitian dan teman sejawat terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

**Tabel 8**

**Lembar Observasi Guru**

No.	Kegiatan /Uraian yang diamati	Indikator	Nilai		
			SB	B	KB
1.	Perencanaan Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Menyusun rencana kegiatan</li><li>▪ Media/alat peraga yang digunakan</li><li>▪ Kegiatan awal, inti, akhir</li><li>▪ Pengaturan kelas/waktu</li><li>▪ Alat penilaian</li><li>▪ Teknik metode pembelajaran</li></ul>			

2.	Pelaksanaan kegiatan (inti)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Penampilan guru</li> <li>▪ Cara guru menyampaikan pesan kepada anak</li> <li>▪ Cara guru memotivasi anak</li> <li>▪ Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> </ul>			
3.	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi kegiatan anak</li> <li>▪ Penilaian yang dilakukan guru</li> </ul>			

## G. Analisis Data

Menurut Mills, 2000 dalam IGAK Wardani dan Kuswaya Wihardit, analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berpesan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dengan benar.<sup>34</sup>

Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis dilakukan peneliti sejak awal, pada setiap aspek kegiatan peneliti dengan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaan PTK, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti, yaitu:

### 1. Data Kuantitatif

Data ini dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yakni melalui persentase, tabel, grafik dan lain sebagainya. Data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai anak. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 85% berdasarkan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran kognitif dengan menggunakan alat peraga. Adapun rumusan data kuantitatif adalah :

---

<sup>34</sup>IGAK Wardani dan Wihardit. *Penelitian Tindakan Kela*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2009). h. 5.4

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

Ket:

- P : Angka Persentase  
f : Jumlah Siswa yang mengalami perubahan  
n : Jumlah Seluruh Siswa<sup>35</sup>

## 2. Data Kualitatif

Dilihat dari hasil tanya jawab yang menggambarkan ekspresi anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif. Tahap data kualitatif yang dilakukan meliputi:

- a. Melakukan pemeriksaan data terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak.
- b. Melakukan penafsiran.
- c. Menyimpulkan apakah selama tindakan pembelajaran terjadi peningkatan perkembangan kognitif berhasil atau tidak berdasarkan hasil observasi.
- d. Tindak lanjut yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.
- e. Pengambilan keputusan.

## H. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, maka peneliti membuat beberapa tahap yang merupakan siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Pada penelitian ini dilaksanakan tiga siklus. Namun sebelum siklus pertama dilaksanakan, peneliti melakukan prasiklus untuk mengetahui tingkat perkembangan kognitif anak.

---

<sup>35</sup>Masnur Muchlis. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. (Jakarta : Bumi Aksara. 2011). h. 162.

Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu: peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran dengan melakukan perencanaan, pelaksanaan serta pengamatan untuk mengetahui tindakan yang akan dilakukan pada anak untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus pertama.

### **1. Prasiklus**

Prasiklus dilakukan untuk mengetahui berapa persen tingkat kemampuan awal anak dengan mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menyediakan metode, media, dan lembar penilaian.

### **2. Siklus I**

#### **a. Tahap Perencanaan**

Rencana penelitian tindakan kelas merupakan tindakan tersusun dan harus memiliki pandangan jauh ke depan, yakni untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar anak. Rencana kegiatan yang dilakukan ialah :

- 1) Membuat rencana kegiatan satu siklus
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 3) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran untuk anak.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keaktifan anak pada proses kegiatan belajar mengajar.

#### **b. Pelaksanaan**

Tindakan guru sebagai peneliti yang dilakukan secara sadar dan terkendali dan yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana untuk mengembangkan tindakan-tindakan selanjutnya. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
- 2) Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

- 3) Menjelaskan cara melakukan permainan *maze* yang disesuaikan dengan tema.
- 4) Memotivasi anak untuk berani dan mampu menyelesaikan kegiatan dengan percaya diri.
- 5) Memberi reward kepada anak yang berani mengekspresikan ide dan kemampuan kognitifnya.
- 6) Melakukan pengamatan dan penilaian.

### **c. Pengamatan**

Pengamatan dilakukan untuk merekam data melalui proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, keduanya berlangsung dalam waktu bersamaan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilaksanakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi pengamat dalam melakukan refleksi.<sup>36</sup> Pengamatan dilakukan di kelompok B RA Al Ikhlas Dolok Sagala pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah:

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Mengamati kemampuan guru dalam melaksanakan proses kegiatan permainan *maze* agar menarik dan menyenangkan.

### **d. Refleksi**

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Penelitian ini dirancang untuk suatu penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan melibatkan guru kelas untuk bersama-sama

---

<sup>36</sup> Masnur Muslich. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*, h. 165

melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat. Proses penelitian tindakan kelas direncanakan terdiri dari tiga siklus.

### **3. Siklus II**

#### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan ialah :

- 1) Peneliti membuat rencana kegiatan untuk siklus II yang disesuaikan dengan tema.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian siklus II.
- 3) Alokasi waktu.
- 4) Pengelolaan kelas yang aman dan nyaman.
- 5) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran.
- 6) Mempersiapkan instrumen penelitian untuk guru.
- 7) Menyediakan media pembelajaran yang menarik minat anak.
- 8) Menyiapkan lembar penilaian untuk mengamati peningkatan perkembangan kognitif anak.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Aktivitas pelaksanaan direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Melakukan *appersepsi* untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
- 2) Menjelaskan cara menyelesaikan permainan *maze* yang telah dipersiapkan.
- 3) Memberikan motivasi agar anak senang melakukan kegiatan permainan *maze*.
- 4) Mengawasi anak yang masih ragu-ragu melakukan kegiatan.
- 5) Memberi penghargaan/*reward* pada seluruh anak yang melakukan kegiatan dengan semangat.

### **c. Tahap Pengamatan**

- 1) Observasi pada siklus II ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Menilai pada awal kegiatan, proses pembelajaran dan lukisan yang dihasilkan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Mengamati peningkatan perkembangan kognitif anak serta kemampuannya menuangkan ide dan menyelesaikan masalah pada permainan *maze*.

### **d. Tahap Refleksi**

Refleksi dilaksanakan berdasarkan data hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar sudah terlaksana dengan baik. Dan terpenting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

## **4. Siklus III**

### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan ialah :

- 1) Peneliti membuat rencana kegiatan untuk siklus III.
- 2) Membuat rencana kegiatan harian siklus III.
- 3) Perencanaan waktu pembelajaran.
- 4) Menyediakan tempat pembelajaran yang aman dan nyaman.
- 5) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tema.
- 6) Mempersiapkan instrumen penelitian siklus III.
- 7) Mempersiapkan media yang menarik minat anak.



- 8) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati peningkatan kognitif anak.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Dalam konteks PTK, aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Melakukan *appersepsi* untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
- 2) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 3) Memotivasi anak untuk bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran
- 4) Melibatkan seluruh anak untuk berpartisipasi aktif melakukan kegiatan.
- 5) Lebih memperhatikan anak yang masih ragu dan kurang percaya diri.
- 6) Memberi penghargaan/*reward* pada anak yang mampu menyelesaikan permainan *maze* yang diberikan.

#### **c. Tahap Pengamatan**

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Mengamati peningkatan kognitif anak serta kemampuannya menyelesaikan permainan *maze*.

#### **d. Tahap Refleksi**

Pada tahap refleksi siklus III, peningkatan kognitif anak diharapkan dapat mencapai hasil yang diharapkan, namun apabila tingkat pencapaian keberhasilan belum sesuai dengan yang diharapkan yaitu 85%, maka peneliti akan melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya.

## I. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam PTK ini adalah:

**Tabel 9**  
**Data Personalia Penelitian**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Status</b>	<b>Tugas</b>	<b>Jam kerja Per-Minggu</b>
1.	Nurhayati	Guru (Peneliti)	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisis Data d. Pengambil Keputusan (hasil PTK)	24 Jam
2.	Aidah, S.Pd.I.	Kepala Sekolah	Kolaborator (Penilai 2)	24 Jam
3.	Munjiatun, S.Pd.I.	Guru	Teman Sejawat (Penilai 1)	24 Jam

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian Prasiklus**

##### **1. Prasiklus**

Untuk mengetahui kondisi awal anak peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data pada kelompok yang akan diberikan tindakan. Kondisi awal dibutuhkan untuk mengetahui tindakan yang tepat sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak. Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan perkembangan kognitif anak sangat rendah. Salah satu kelemahan yang terjadi di kelompok B RA Al Ikhlas Dolok Sagala pada bidang pengembangan ini adalah rendahnya pemahaman sebagian besar anak dalam kegiatan permainan maze.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Al Ikhlas Dolok Sagala, peneliti mencoba memberikan permainan *maze* dengan harapan permainan *maze* ini dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak di RA Al Ikhlas Dolok Sagala pada Kelompok B adalah permainan *maze*.

Permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. Permainan *maze* biasanya permainan mencari jejak dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Ada level tertentu dalam setiap permainannya dan labirinnya menggunakan garis lurus atau lengkung dengan arah yang tidak beraturan. Namun permainan *maze* ini merupakan permainan *maze* yang berbentuk gambar dalam labirin jejaknya. Labirin adalah tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berliku-liku dan simpang siur. Labirin yang biasanya berbentuk seperti garis lurus atau lengkung dan memiliki level atau tingkat kesulitan tersendiri, dibuat membentuk garis seperti gambar dan angka. Permainan *maze* ini bukan berbentuk seperti lembar kerja anak atau gambar, namun seperti buku modifikasi sehingga lebih menarik dan anak tidak merasa seperti belajar secara formal tetapi bermain sambil belajar.

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti melakukan observasi atau prasiklus untuk mengetahui tingkat perkembangan kognitif anak. Instrument penilaian pada kondisi awal yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 10**  
**Lembar Observasi Anak Prasiklus**

No.	Nama Anak	Anak senang bermain <i>maze</i>				Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>				Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana				Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Abdi Dzikri				✓				✓				✓				✓
2.	Aisya Asshila	✓				✓				✓				✓			
3.	Alfitrianto			✓					✓				✓				✓
4.	Farid Zulhuzaimi	✓				✓					✓				✓		
5.	Fatih Zahrawi		✓				✓				✓				✓		
6.	Febby Shila		✓					✓			✓				✓		
7.	Fikri Alazhar		✓				✓				✓				✓		
8.	Fikri Haikal			✓			✓				✓				✓		
9.	Jurais Abdullah	✓				✓				✓				✓			
10.	M. Iqbal Habilah		✓				✓				✓				✓		
11.	Novanda Syaqila	✓				✓					✓				✓		
12.	Qisti Asyifa	✓				✓				✓				✓			
13.	Sofia Dwi Nachika				✓			✓				✓				✓	
14.	Wahyu Pramuja	✓				✓					✓				✓		
15.	Zalika				✓			✓				✓				✓	

Keterangan : BM : Belum Berkembang

MM : Mulai Berkembang

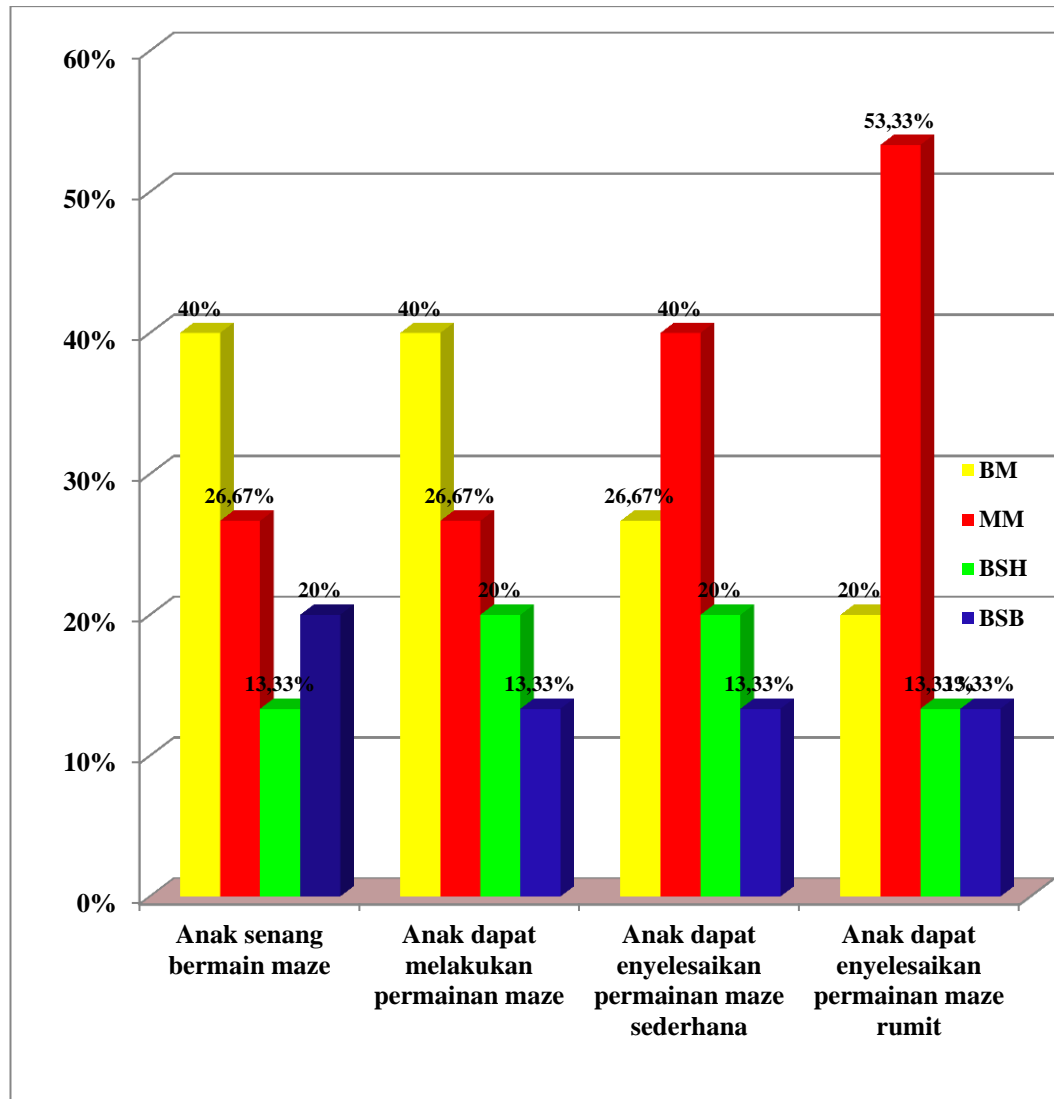
BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 11**  
**Persentase Kondisi Awal Perkembangan Kognitif**

No.	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f <sub>1</sub>	f <sub>2</sub>	f <sub>3</sub>	f <sub>4</sub>	%
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	6	4	2	3	15
		40%	26.67%	13.33%	20%	100%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	6	4	3	2	15
		40%	26.67%	20%	13.33%	100%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	4	6	3	2	15
		26.67%	40%	20%	13.33%	100%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	3	8	2	2	15
		20%	53.33%	13.33%	13.33%	100%

**Grafik1**  
**Perkembangan kognitif Anak Prasiklus**



Pada tabel dan grafik di atas menunjukkan kondisi awal (prasiklus) pembelajaran sebelum mengadakan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Anak senang bermain *maze* yang belum muncul ada 6 anak (40%), mulai muncul ada 4 anak (26.67%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (13.33%) dan berkembang sangat baik ada 3 anak (20%).
2. Anak dapat melakukan permainan *maze* yang belum muncul ada 6 anak (40%), mulai muncul 4 anak (26.67%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik ada 2 anak (26.67%).

3. Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* sederhana yang belum muncul ada 4 anak (26.67%), mulai muncul ada 6 anak (40%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik ada 2 anak (13.33%).
4. Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* yang rumit yang belum muncul ada 3 anak (20%), mulai muncul ada 8 anak (53.33%), berkembang sesuai harapan ada 2 (13.33%) dan berkembang sangat baik ada 2 anak (13.33%).

**Tabel 12**  
**Persentase berdasarkan BSH dan BSB Prasiklus**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f <sub>3</sub>	f <sub>4</sub>	(%)
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	2	3	5
		13.33%	20%	33.33%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	3	2	5
		20%	13.33%	33.33%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	3	2	5
		20%	13.33%	33.33%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	2	2	4
		13.33%	13.33%	26.66%
<b>Nilai Rata-Rata</b>				<b>31.66%</b>

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa Anak senang bermain *maze* berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 5 anak (33.33%); Anak dapat melakukan permainan *maze* ada 5 anak (33.33%); Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* sederhana ada 5 anak (33.33%); Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* yang rumit ada 4 anak (26.66%).

Dari hasil observasi prasiklus yang dilakukan perkembangan kognitif anak masih rendah yaitu dengan nilai rata-rata 31.66%. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian pada siklus pertama.

**Tabel 13**  
**Instrumen Penilaian Guru Prasiklus**

No.	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rencana kegiatan</li> <li>- Media/ alat peraga yang digunakan</li> <li>- Kegiatan awal, inti, akhir</li> <li>- Pengaturan kelas/waktu</li> <li>- Alat penilaian</li> <li>- Teknik metode pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✓</li> <li></li> <li></li> <li></li> <li>✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> <li></li> <li>✓</li> <li></li> <li>✓</li> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li></li> <li></li> <li>✓</li> <li></li> <li></li> </ul>	
2.	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan.</li> <li>- Penampilan guru</li> <li>- Cara guru menyampaikan pesan kepada anak</li> <li>- Cara guru memotivasi anak</li> <li>- Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li></li> <li></li> <li></li> <li>✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> <li></li> <li>✓</li> <li>✓</li> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> <li>✓</li> <li></li> <li></li> <li></li> </ul>	



## 2. Siklus I

Data hasil penelitian yang diperoleh guru dan penilai melalui observasi dan catatan guru selama proses kegiatan pada siklus I . Adapun deskripsi hasil data meliputi rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

### a. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat rencana kegiatan pembelajaran agar dalam pelaksanaannya dapat berhasil dengan baik dan sesuai dengan harapan. Peneliti mempersiapkan rencana kegiatan harian yang akan dijadikan pedoman dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk melihat kemampuan guru serta kemampuan atau prestasi anak, dan lembar analisis untuk mencatat kemampuan yang diperoleh anak saat mengikuti permainan *maze* melalui pemanfaatan alam sekitar.

**Tabel 14**  
**Komponen-komponen yang dipersiapkan dalam kelas**

No.	Komponen	Keterangan
1.	RKM	1 (satu) set
2.	Lembar pengamatan	Dibuat untuk anak dan guru
3.	Lembar evaluasi	Dibuat sejumlah anak
4.	Lembar analisis	Dibuat untuk anak

### b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan perbaikan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam satu pertemuan. Pada akhir pertemuan peneliti *mereview* kepada anak untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan kognitif anak meningkat melalui permainan *maze*. Dalam konteks ini, peningkatan kemampuan anak menentukan peningkatan kemampuan kreativitas guru dalam pembelajaran kognitif. Aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya

peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan peneliti perlu menyusun langkah-langkah operasional dan skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
- 2) Mengatur posisi tempat duduk anak menjadi tiga kelompok.
- 3) Menyiapkan alat peraga berupa lembar kegiatan *maze*.
- 4) Memotivasi anak untuk memperhatikan guru memperagakan kegiatan di depan kelas .
- 5) Anak melakukan kegiatan yang diperagakan guru.
- 6) Melakukan pengamatan dan penilaian.

### **c. Pengamatan**

Observasi dilakukan di kelompok B RA Al Ikhsan Dolok Sagala pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan yang dilakukan padatahap pengamatan adalah:

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.
- 2) Melihat kreativitas guru dalam mempersiapkan perencanaan sampai pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Keseriusan anak memperhatikan kegiatan permainan *maze*.
- 4) Kemampuannya memahami dan mengeluarkan pendapat tentang ccara bermain *maze*.
- 5) Hasil observasi kegiatan belajar mengajar selama siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 15**  
**Lembar Observasi Anak Siklus I**

No.	Nama Anak	Anak senang bermain <i>maze</i>				Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>				Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana				Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Abdi Dzikri				✓				✓				✓				✓
2.	Aisya Asshila		✓				✓			✓					✓		
3.	Alfitrianto				✓				✓				✓				✓
4.	Farid Zulhuzaimi	✓				✓					✓				✓		
5.	Fatih Zahrawi			✓				✓				✓				✓	
6.	Febby Shila			✓					✓			✓				✓	
7.	Fikri Alazhar			✓				✓				✓			✓		
8.	Fikri Haikal			✓				✓			✓				✓		
9.	Jurais Abdullah	✓				✓				✓				✓			
10.	M. Iqbal Habilah		✓					✓				✓			✓		
11.	Novanda Syaquila		✓					✓				✓			✓		
12.	Qisti Asyifa	✓				✓				✓				✓			
13.	Sofia Dwi Nachika				✓				✓				✓				✓
14.	Wahyu Pramuja		✓					✓				✓			✓		
15.	Zalika				✓				✓				✓				✓

Keterangan : BM : Belum Berkembang  
MM : Mulai Berkembang  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 16**  
**Persentase Perkembangan Kognitif Siklus I**

No.	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f <sub>1</sub>	f <sub>2</sub>	f <sub>3</sub>	f <sub>4</sub>	%
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	3	4	4	4	15
		20%	26.67%	26.67%	26.67%	100%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	3	4	3	5	15
		20%	26.67%	20%	33.33%	100%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	3	5	3	4	15
		20%	33.33%	20%	26.67%	100%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	2	7	2	4	15
		13.33%	46.67%	13.33%	26.67%	100%

Rumusan Data Kuantitatif:

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

Keterangan:

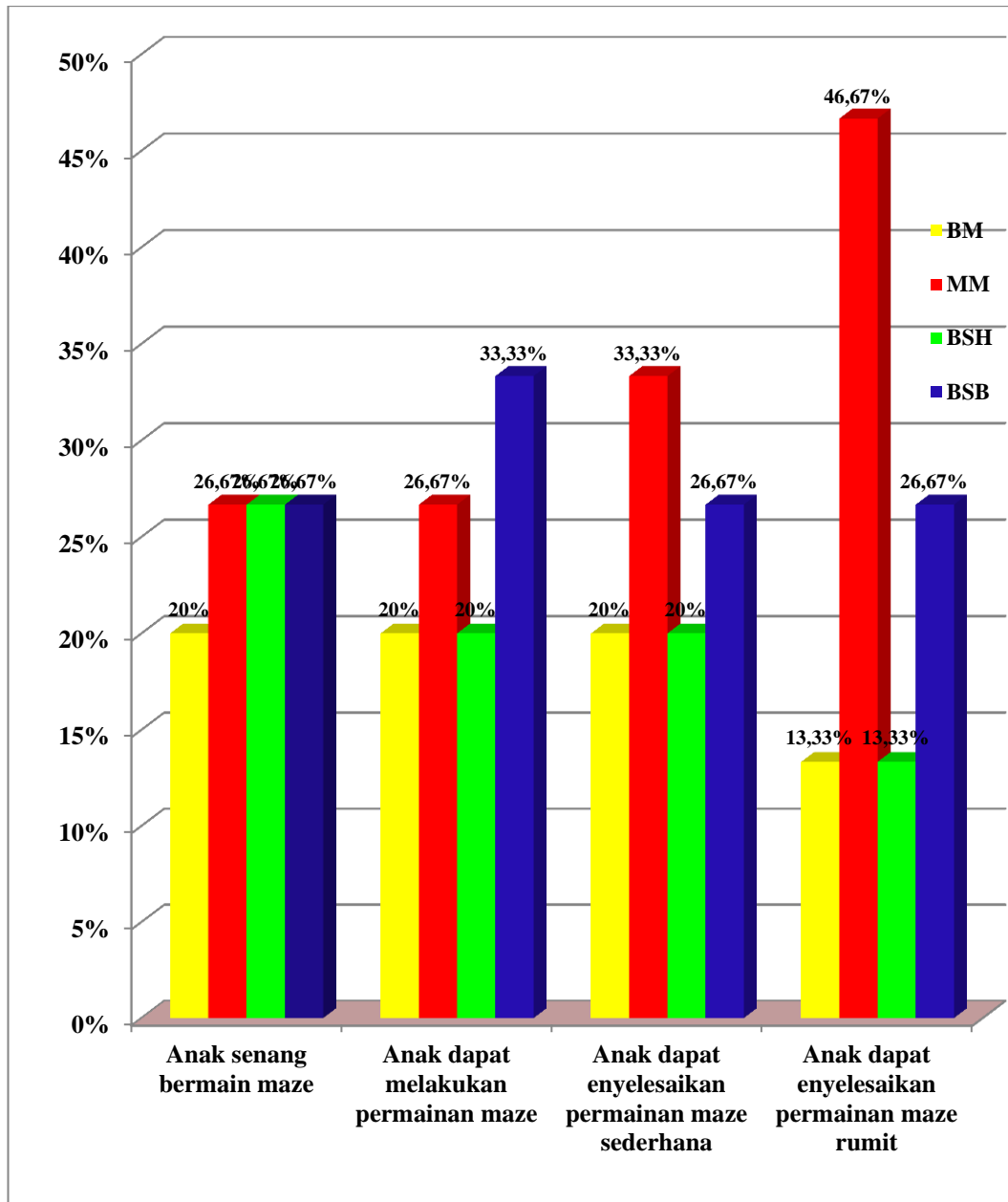
P = Angka Persentase

f = Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan

n = Jumlah Seluruh Anak

## Grafik2

### Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Siklus I



Hasil observasi Siklus I pada tabel dan grafik di atas adalah sebagai berikut:

1. Anak senang bermain *maze* yang belum muncul ada 3 anak (20%), mulai muncul ada 4 anak (26.67%), berkembang sesuai harapan ada 4 anak (26.67%) dan berkembang sangat baik ada 4 anak (26.67%).

2. Anak dapat melakukan permainan *maze* yang belum muncul ada 3 anak (20%), mulai muncul ada 4 anak (26.67%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik ada 5 anak (33.33%).
3. Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* sederhana yang belum muncul ada 3 anak (20%), mulai muncul ada 5 anak (33.33%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik ada 4 anak (26.67%).
4. Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* yang rumit yang belum muncul ada 2 anak (13.33%), mulai muncul ada 7 anak (46.67%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (13.33%) dan berkembang sangat baik ada 4 anak (26.67%).

**Tabel 17**  
**Persentase berdasarkan BSH dan BSB Siklus I**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f <sub>3</sub>	f <sub>4</sub>	(%)
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	4	4	8
		26.67%	26.67%	53.33%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	3	5	8
		20%	33.33%	53.33%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	3	4	7
		20%	26.67%	46.67%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	2	4	6
		13.33%	26.67%	40%
<b>Nilai Rata-Rata</b>				<b>48.33%</b>

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa anak senang bermain *maze* berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 8 anak (53.33%); Anak dapat melakukan permainan *maze* ada 8 anak (53.33%); Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* sederhana ada 7 anak (46.67%); Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* yang rumit ada 6 anak (40%). Dari hasil observasi prasiklus yang dilakukan perkembangan kognitif anak masih rendah yaitu dengan nilai rata-rata 48.33%. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian pada siklus ke II.

#### **d. Analisis**

Tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pemantauan berdasarkan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Apakah anak dapat berkonsentrasi pada saat guru memperagakan kegiatan permainan *maze* sehingga mengerti cara melakukannya.

#### **e. Refleksi**

Refleksi dilaksanakan berdasarkan analisis, baik data hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses belajar mengajar sudah terlaksana dengan baik. Dan yang terpenting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

##### **1) Perbaikan Siklus I dan Faktor Penyebabnya**

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan namun belum memenuhi kriteria yang diharapkan yaitu 48.33% anak yang dapat melakukan permainan *maze*. Berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Penyebabnya adalah anak tersebut kurang mau memperhatikan kegiatan

pembelajaran. Kegiatan tersebut belum memunculkan pemahaman anak dalam melakukan permainan *maze*.

## 2) Tindakan Perbaikan dan Alasan Pemilihan Tindakan

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya selain mempertimbangkan keberhasilan dan kegagalan dalam proses kegiatan, juga dari analisis hasil penilaian kegiatan yang dilakukan anak. Di bawah ini adalah tabel instrumen penilain kreativitas guru serta perkembangan kognitif anak melalui permainan *maze*, seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 18**  
**Instrumen Penilaian Guru Siklus I**

No.	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rencana kegiatan</li> <li>- Media/ alat peraga yang digunakan</li> <li>- Kegiatan awal, inti, akhir</li> <li>- Pengaturan kelas/waktu</li> <li>- Alat penilaian</li> <li>- Teknik metode pembelajaran</li> </ul>		✓	✓	✓
2.	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan.</li> <li>- Penampilan guru</li> <li>- Cara guru menyampaikan pesan kepada anak</li> <li>- Cara guru memotivasi anak</li> <li>- Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> </ul>			✓	✓



### **3. Siklus II**

Adapun deskripsi hasil data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

#### **a. Rencana**

- 1) Rencana kegiatan telah disusun berdasarkan pertimbangan akademis, sarana, prasarana, dan fasilitas.
- 2) Guru mempersiapkan lembar observasi dan instrumen lain yang diperlukan, kesiapan teman sejawat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Guru membuat skenario pembelajaran secara rinci dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

#### **b. Pelaksanaan**

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan appersepsi atas kesiapan anak terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Tanya jawab tentang pembelajaran sains.
- 3) Guru memperagakan pembelajaran dengan pemanfaatan alam sekitar .
- 4) Anak mencoba melakukan kegiatan dengan arahan dari guru.
- 5) Memberikan motivasi kepada anak agar bersemangat melakukan kegiatan.

#### **c. Pengamatan**

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, maka ditemukan hal-hal yang terjadi selama perbaikan yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan.
- 2) Tidak semua anak dapat melakukan kegiatan sains seperti yang di contohkan guru.
- 3) Peningkatan pengembangan kemampuan sains anak meningkat sangat baik sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

- 4) Instrumen penilaian kemampuan kognitif siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 19**  
**Lembar Observasi Anak Siklus II**

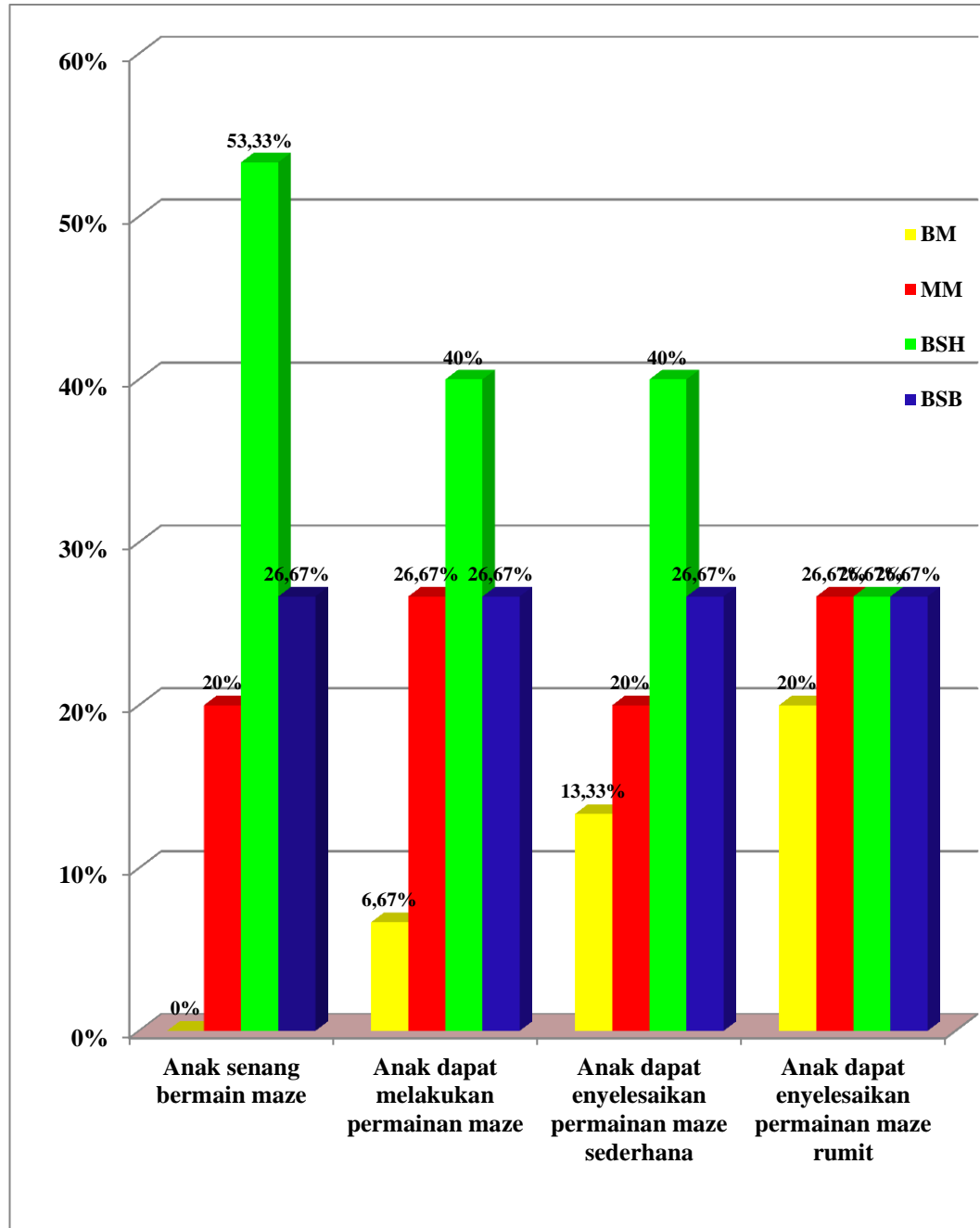
No.	Nama Anak	Anak senang bermain <i>maze</i>				Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>				Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana				Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Abdi Dzikri				✓				✓				✓				✓
2.	Aisya Asshila			✓			✓				✓				✓		
3.	Alfitrianto				✓				✓				✓				✓
4.	Farid Zulhuzaimi		✓				✓				✓			✓			
5.	Fatih Zahrawi			✓				✓				✓				✓	
6.	Febby Shila			✓				✓				✓				✓	
7.	Fikri Alazhar			✓				✓				✓				✓	
8.	Fikri Haikal			✓				✓				✓				✓	
9.	Jurais Abdullah		✓			✓				✓				✓			
10.	M. Iqbal Habilah			✓				✓				✓			✓		
11.	Novanda Syaquila			✓				✓				✓			✓		
12.	Qisti Asyifa		✓				✓			✓				✓			
13.	Sofia Dwi Nachika				✓				✓				✓				✓
14.	Wahyu Pramuja			✓			✓				✓				✓		
15.	Zalika				✓				✓				✓				✓

Keterangan : BM : Belum Berkembang  
MM : Mulai Berkembang  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 20**  
**Persentase Perkembangan Kognitif Siklus II**

No.	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f <sub>1</sub>	f <sub>2</sub>	f <sub>3</sub>	f <sub>4</sub>	%
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	0	3	8	4	15
		0%	20%	53.33%	26.67%	100%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	1	4	6	4	15
		6.67%	26.67%	40%	26.67%	100%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	2	3	6	4	15
		13.33%	20%	40%	26.67%	100%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	3	4	4	4	15
		20%	26.67%	26.67%	26.67%	100%

**Grafik 3**  
**Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Siklus II**



Keterangan pada tabel dan grafik di atas adalah sebagai berikut:

1. Anak senang bermain *maze* yang belum muncul 0%, mulai muncul 3 ada anak (20%), berkembang sesuai harapan ada 8 anak (53.33%) dan berkembang sangat baik ada 4 anak (26.67%).

2. Anak dapat melakukan permainan *maze* yang belum muncul ada 1 anak (6.67%), mulai muncul ada 4 anak (26.67%), berkembang sesuai harapan ada 6 anak (40%) dan berkembang sangat baik ada 4 anak (26.67%).
3. Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* sederhana yang belum muncul ada 2 anak (13.33%), mulai muncul ada 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan ada 6 anak (40%) dan berkembang sangat baik ada 4 anak (26.67%).
4. Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* yang rumit yang belum muncul ada 3 anak (20%), mulai muncul ada 4 anak (26.67%), berkembang sesuai harapan ada 4 anak (26.67%) dan berkembang sangat baik ada 4 anak (26.67%).

**Tabel 21**  
**Persentase berdasarkan BSH dan BSB Siklus II**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f <sub>3</sub>	f <sub>4</sub>	(%)
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	8	4	12
		53.33%	26.67%	80%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	6	4	10
		40%	26.67%	66.67%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	6	4	10
		40%	26.67%	66.67%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	4	4	8
		26.67%	26.67%	53.33%
<b>Nilai Rata-Rata</b>				<b>66.67%</b>

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa Anak senang bermain *maze* berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 12 anak (80%); Anak dapat melakukan permainan *maze* ada 10 anak (66.67%); Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* sederhana ada 10 anak (66.67%); Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* yang rumit ada 8 anak (53.33%). Dari hasil observasi siklus I yang dilakukan perkembangan kognitif meningkat namun masih belum sesuai dengan tingkat perkembangan yang ditentukan oleh peneliti yaitu nilai rata-rata siklus II adalah 66.67%. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian pada siklus ketiga.

**Tabel 22**  
**Instrumen Penilaian Guru Siklus II**

No.	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rencana kegiatan</li> <li>- Media/ alat peraga yang digunakan</li> <li>- Kegiatan awal, inti, akhir</li> <li>- Pengaturan kelas/waktu</li> <li>- Alat penilaian</li> <li>- Teknik metode pembelajaran</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✓</li> </ul>
2.	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan.</li> <li>- Penampilan guru</li> <li>- Cara guru menyampaikan pesan kepada anak</li> <li>- Cara guru memotivasi anak</li> <li>- Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> </ul>

#### **d. Refleksi**

1) Keberhasilan perbaikan siklus I dan faktor pendukung.

a) Komponen kegiatan

- (1) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan.
- (2) Materi yang disajikan sesuai tingkat perkembangan anak.
- (3) Media yang digunakan sesuai indikator yang ditentukan.
- (4) Metode pembelajaran dapat memancing minat anak.
- (5) Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan dapat mengukur pengembangan kemampuan kognitif anak.

b) Proses kegiatan

- (1) Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH.
- (2) Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengingatnya.

2) Kegagalan perbaikan siklus II dan faktor penyebabnya.

Secara umum kegiatan terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Namun masih ada anak yang belum dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik. Hal ini disebabkan anak kurang konsentrasi memperhatikan guru melakukan kegiatan dan kurang dapat mengekspresikan ide dan imajinasinya.

3) Tindakan perbaikan dan alasan penilaian tindakan.

Tindakan perbaikan pada siklus II, data hasil pengamatan teman sejawat dan refleksi dari keseluruhan proses serta menganalisis, bahwa perbaikan pada siklus II belum memenuhi klasifikasi yang telah ditentukan. Dengan demikian guru dan teman sejawat sepakat untuk mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus III.

#### **4. Siklus III**

Adapun deskripsi hasil data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus III adalah sebagai berikut:

### **a. Rencana**

- 1) Rencana kegiatan telah disusun berdasarkan pertimbangan akademis, sarana, prasarana, dan fasilitas.
- 2) Guru mempersiapkan lembar observasi dan instrumen lain yang diperlukan, kesiapan teman sejawat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Guru membuat skenario pembelajaran secara rinci dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

### **b. Pelaksanaan**

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan appersepsi atas kesiapan anak terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Tanya jawab tentang tema yang akan dilakukan.
- 3) Guru memperagakan cara bermain *maze*.
- 4) Anak mencoba melakukan kegiatan dengan arahan dari guru.
- 5) Memberikan motivasi kepada anak agar bersemangat melakukan kegiatan.

### **c. Pengamatan**

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, maka ditemukan hal-hal yang terjadi selama perbaikan yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan.
- 2) Tidak semua anak dapat melakukan kegiatan *maze* apalagi permainan yang *maze* yang rumit.
- 3) Peningkatan pengembangan kognitif anak meningkat sangat baik sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.
- 4) Instrumen penilaian kemampuan kognitif siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini.



**Tabel 23**  
**Lembar Observasi Anak Siklus III**

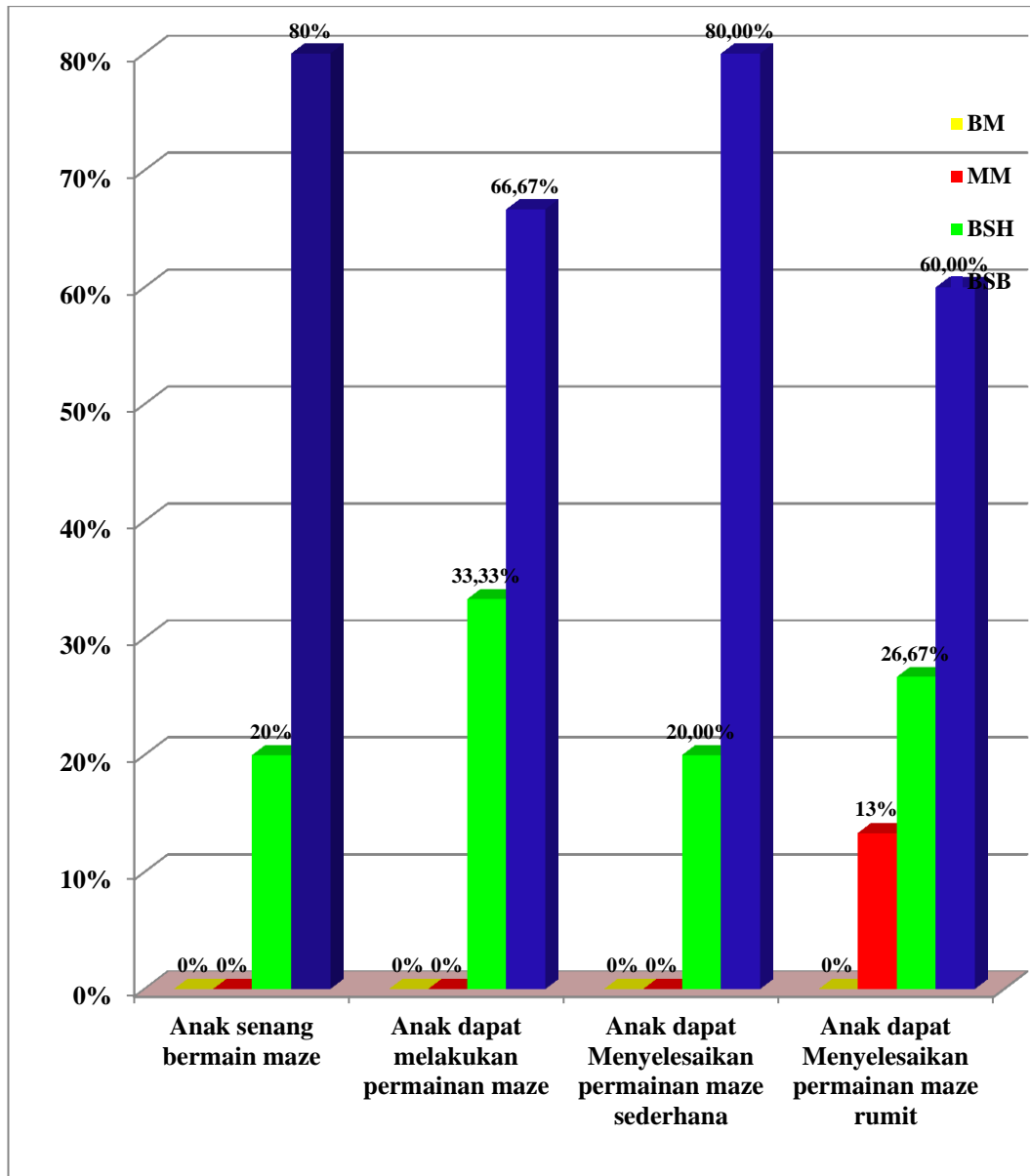
No.	Nama Anak	Anak senang bermain <i>maze</i>				Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>				Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana				Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Abdi Dzikri				✓				✓				✓				✓
2.	Aisya Asshila			✓				✓				✓				✓	
3.	Alfitrianto				✓				✓				✓				✓
4.	Farid Zulhuzaimi			✓				✓				✓				✓	
5.	Fatih Zahrawi				✓				✓				✓				✓
6.	Febby Shila				✓				✓				✓				✓
7.	Fikri Alazhar				✓				✓				✓				✓
8.	Fikri Haikal				✓				✓				✓				✓
9.	Jurais Abdullah			✓				✓			✓				✓		
10.	M. Iqbal Habilah				✓				✓			✓				✓	
11.	Novanda Syaqila				✓				✓			✓				✓	
12.	Qisti Asyifa				✓			✓			✓				✓		
13.	Sofia Dwi Nachika				✓				✓				✓				✓
14.	Wahyu Pramuja				✓			✓				✓				✓	
15.	Zalika				✓				✓				✓				✓

Keterangan : BM : Belum Berkembang  
MM : Mulai Berkembang  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 24**  
**Persentase Perkembangan Kognitif Siklus III**

No.	Kemampuan yang dicapai	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f <sub>1</sub>	f <sub>2</sub>	f <sub>3</sub>	f <sub>4</sub>	%
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	0	0	3	12	15
		0%	0%	20%	80%	100%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	0	0	5	10	15
		0%	0%	33.33%	66.67%	100%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	0	0	3	12	15
		0%	0%	20 %	80 %	100%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	0	2	4	9	15
		0%	13.33%	26.67%	60%	100%

**Grafik 4**  
**Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Siklus III**



Keterangan pada tabel dan grafik siklus III adalah sebagai berikut:

1. Anak senang bermain *maze* yang belum muncul tidak ada (0%), mulai muncul tidak ada (0%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (20%) dan berkembang sangat baik ada 12 anak (80%).

2. Anak dapat melakukan permainan *maze* yang belum muncul tidak ada (0%), berkembang sesuai harapan 5 anak (53.33%) dan berkembang sangat baik ada 10 anak (66.67%).
3. Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* sederhana yang belum muncul tidak ada, mulai muncul tidak ada (0 %), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (20 %) dan berkembang sangat baik ada 12 anak (80%).
4. Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* yang rumit yang belum muncul tidak ada (0%), mulai muncul ada 2 anak (13.33%), berkembang sesuai harapan ada 4 anak (26.67%) dan berkembang sangat baik ada 9 anak (60 %).

**Tabel 25**  
**Persentase berdasarkan BSH dan BSB Siklus III**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f <sub>3</sub>	f <sub>4</sub>	(%)
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	2	13	15
		13.33%	86.67%	100%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	2	13	15
		13.33%	86.67%	100%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	3	12	15
		20%	80%	100%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	4	9	13
		26.67%	60%	86.67%
<b>Nilai Rata-Rata</b>				<b>96.66 %</b>

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa Anak senang bermain *maze* berdasarkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 15 anak (100%); Anak dapat melakukan permainan *maze* ada 15 anak (100%); Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* sederhana ada 15 anak (100%); Anak dapat menyelesaikan permainan *maze* yang rumit ada 13 anak (86.67%). Dari hasil observasi siklus III yang dilakukan perkembangan kognitif meningkat sangat signifikan yaitu 96.66% dan telah mencapai kriteria yang telah ditentukan.

**Tabel 26**  
**Instrumen Penilaian Guru Siklus III**

No.	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rencana kegiatan</li> <li>- Media/ alat peraga yang digunakan</li> <li>- Kegiatan awal, inti, akhir</li> <li>- Pengaturan kelas/waktu</li> <li>- Alat penilaian</li> <li>- Teknik metode pembelajaran</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> </ul>
2.	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan.</li> <li>- Penampilan guru</li> <li>- Cara guru menyampaikan pesan kepada anak</li> <li>- Cara guru memotivasi anak</li> <li>- Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> <li>✓</li> </ul>

**d. Refleksi**

1) Keberhasilan perbaikan siklus III dan faktor pendukung.

a) Komponen kegiatan

- (1) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan.
- (2) Materi yang disajikan sesuai tingkat perkembangan anak.
- (3) Media yang digunakan sesuai indikator yang ditentukan.
- (4) Metode pembelajaran dapat memancing minat anak.

(5) Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan dapat mengukur pengembangan kemampuan kognitif anak.

b) Proses kegiatan

(1) Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH.

(2) Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengingatnya.

2) Kegagalan perbaikan siklus III dan faktor penyebabnya.

Secara umum kegiatan terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Namun masih ada anak yang belum dapat mengerjakan permainan *maze* yang lebih sulit yaitu Jurais Abdullah dan Qisti Asyifa. Hal ini disebabkan anak kurang dapat berkonsentrasi dan mengekspresikan ide dan imajinasinya.

3) Tindakan perbaikan dan alasan penilaian tindakan.

Tindakan perbaikan pada siklus III, data hasil pengamatan teman sejawat dan refleksi dari keseluruhan proses serta menganalisis, bahwa perbaikan pada siklus III sudah memenuhi klasifikasi yang telah ditentukan. Dengan demikian guru dan teman sejawat sepakat untuk tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

## **B. Pembahasan**

Pada perbaikan siklus I dan beberapa temuan yang menjadi perhatian baik bagi guru maupun teman sejawat. Adapun temuan tersebut sebagai berikut:

- a. Anak benar-benar merasa terhibur dengan kegiatan yang dilakukan.
- b. Anak merasa tertantang untuk melakukan kegiatan yang lain.
- c. Anak ingin melakukan kembali kegiatan permainan *maze*.
- d. Masih banyak anak yang belum dapat melakukan permainan *maze* dengan baik.
- e. Anak antusias melakukan kegiatan sehingga ingin melakukannya lagi.

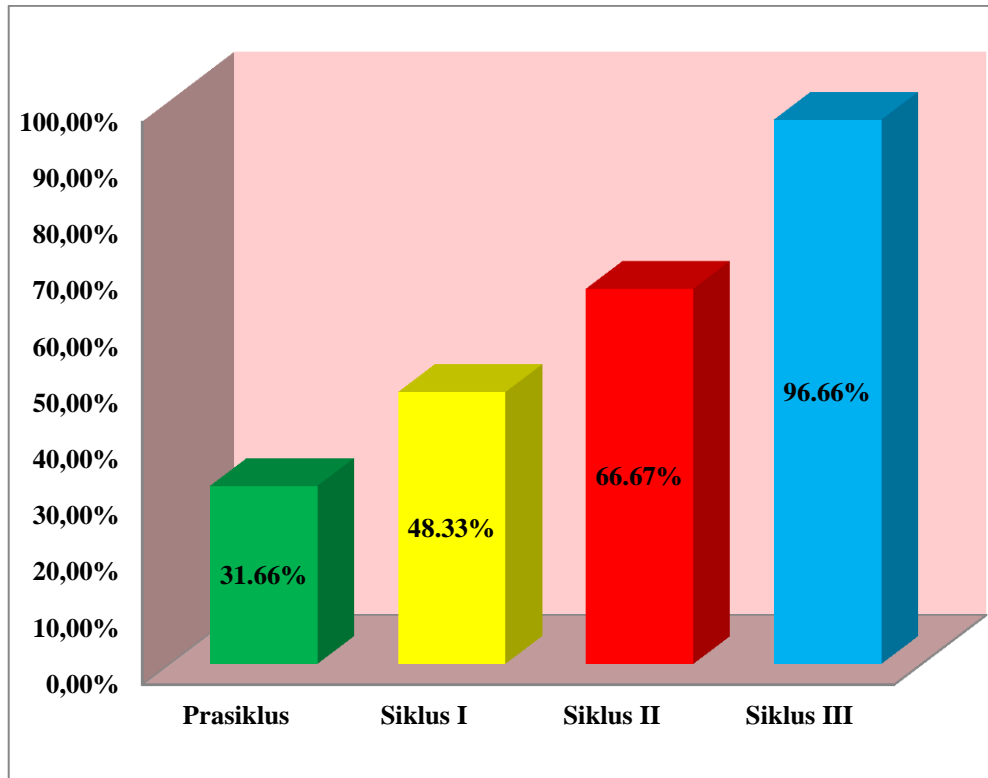
Pada pembahasan siklus II dan III secara umum perbaikan pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil yang memuaskan. Hal-hal yang menonjol dan menjadi perhatian peneliti:

- a. Kegiatan pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan. Keadaan ini dapat tercapai karena seluruh aspek pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan bekerjasama dengan teman sejawat. Peneliti juga melakukan motivasi melalui dorongan dan memberikan reward kepada anak yang dapat melakukan permainan maze dengan baik.
- b. Sebagian anak melakukan kegiatan bersemangat karena dapat melakukan permainan *maze* dan memahami cara melakukannya sehingga kegiatan tersebut menjadi menarik dan menyenangkan. Anak merasa tertantang untuk melakukannya sendiri. Peningkatan pembelajaran sains prapenelitian, siklus I, II, III berdasarkan BSH-BSB dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

**Tabel 27**  
**Hasil Rata-Rata Kemampuan Kognitif Anak**  
**Prasiklus Siklus I, II dan III**

No.	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Anak senang bermain <i>maze</i>	33.33%	53.33%	80%	100%
2.	Anak dapat melakukan permainan <i>maze</i>	33.33%	53.33%	66.67%	100%
3.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> sederhana	33.33%	46.67%	66.67%	100%
4.	Anak dapat menyelesaikan permainan <i>maze</i> yang rumit	26.66%	40%	53.33%	86.67%
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>31.66%</b>	<b>48.33%</b>	<b>66.67%</b>	<b>96.66 %</b>

**Grafik 5**  
**Grafik Peningkatan Perkembangan Kognitif**  
**Prasiklus, Siklus I, II dan III Berdasarkan BSH-BSB**





## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah di kelompok B RA Al Ikhlas Dolok Sagala dapat disimpulkan bahwa permainan *maze* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B RA Al Ikhlas Dolok Sagala pada Tahun Ajaran 2016-2017. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan maka penulis menyampaikan kesimpulan sebagai hasil deskripsi persentase perkembangan kognitif anak pada kondisi awal yang baru berkembang adalah 31.66%, siklus I naik menjadi 48.33%, siklus II menjadi 66.67% dan siklus III menjadi 96.66%. Dalam artian bahwa kognitif anak sebelum penelitian sangat rendah dan setelah mengadakan penelitian menjadi meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan permainan *maze* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Al Ikhlas Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, hasil terhadap penelitian tindakan kelas ada beberapa hal yang penting untuk dapat disarankan yaitu:

1. Saran untuk guru
  - a. Diharapkan kepada guru dan Kepala Sekolah agar lebih menambah pengetahuan dalam pembelajaran kognitif terutama dalam pengembangan metode yang di gunakan guru harus bervariasi merancang pembelajaran.
  - b. Kegiatan pembelajaran jangan hanya berpatokan pada majalah anak saja.
  - c. Hasil penelitian ini mampu mendeskripsikan kreativitas guru dalam pembelajaran kognitif terutama permainan *maze*.
  - d. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi anak dengan bermain tidak di dalam kelas saja.

- e. Membimbing anak dengan kasih sayang serta memberikan motivasi dengan sanjungan, menghargai hasil karya anak dengan hadiah/reward.
2. Saran bagi yayasan
- a. Diharapkan bagi RA Al Ikhlas Dolok Sagala untuk lebih melengkapi media pembelajaran khususnya pembelajaran kognitif, agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat lebih bervariasi dan bermakna bagi anak.
  - b. Implementasi pembelajaran kognitif dengan melalui permainan maze dapat berguna di kehidupan anak nanti dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008
- Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas. 2007.
- Kunandar, *Langkah Mudah PTK*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Kurikulum RA/TK, *Pedoman Pengembangan Program pembelajaran di RA/TK* Jakarta: Kemendiknas, 2010.
- Masitoh. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2005
- Modul PLPG. *Bidang Diklat PAUD*. Medan: Universitas Negeri Medan. 2013.
- Modul PLPG, *Bidang Diklat PAUD*, Medan : Universitas Negeri Medan. 2012.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia. 2006.
- Muslich, Masnur. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara. 2011
- Setiawan, Denny. dkk. *Analisis Kegiatan Pengembangan Penelitian Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010.
- Skripsi, Marhaeni, “*Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengawi Bandung*”
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2007.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks. 2009.
- Suyanto, Slamet. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Hikayat. 2005

Wardani, IGAK dan Wihardit. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2009.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran> Pembelajaran dalam dunia pendidikan/html/ [home page on-line]:Internet.

**RENCANA KEGIATAN HARIAN PRA SIKLUS**

Kelompok : B  
 Semester/Minggu: II/21  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi / Alat transportasi  
 Tema Spesifik : Helikopter

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Januari 2017  
 Waktu : 08.00 s/d 11.00

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Penilaian Perkembangan Anak	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin Religius	Disiplin  Berani mengambil resiko	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Terbiasa mengikuti peraturan sekolah (Ask 37)</li> <li>➤ Terbiasa membaca doa sebelum belajar (Ask 1)</li> <li>➤ Menunjukkan sikap kemandirian ( Ask 45 )</li> <li>➤ Gerak fantasi ( Mk 12 )</li> <li>➤ Mengenal malaikat dan tugasnya ( Pai 5 )</li> </ul>	<p><b>I.PEMBUKAAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berbaris,Senam</li> <li>➤ Membaca doa sebelum belajar</li> <li>➤ Terbiasa mengambil makanan secukupnya</li> <li>➤ Berputar seperti baling-baling</li> <li>➤ Menyebutkan10 malaikat dan tugasnya</li> </ul>	Demonstrasi Demonstarsi Demonstrasi Unjuk kerja Demonstrasi	Halaman sekolah, kaset, tape Buku Doa Anak Gerakan anak berputar seperti baling-baling Keterangan guru, anak	
	Kerja keras Kerja keras Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain maze ( Kog 12)</li> <li>➤ Meniru berbagai lambang ,huruf vokal dan konsonan (Kog 42)</li> <li>➤ Kolase (Mh 35)</li> </ul>	<p><b>II.KEGIATAN INTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain Maze ‘ Helikopter mendaratnya di landasan udara ‘‘</li> <li>➤ Meniru tulisan ‘‘Helikopter ‘‘</li> <li>➤ Kolase gambar Helikopter dengan robekan kertas</li> </ul>	Pemberian Tugas Pemberian tugas Pemberian tugas	Maze yang sudah disiapkan guru Buku kreatifitas RA Buku kreatifitas RA,robekan kerta, lem	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bertanggung jawab (Ask 42 )</li> </ul>	<p><b>III.ISTIRAHAT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dapat membedakan milik sendiri dengan sekolah</li> <li>➤ Bermain</li> </ul>	Demonstrasi Demonstrasi	Mainan milik sekolah Halaman sekolah	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membedakan benda berdasarkan bentuk ( Kog 23 )</li> <li>➤ Membuat sajak sederhana ( Bhs 19 )</li> <li>➤ Berdiskusi</li> </ul>	<b>IV.PENUTUP</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membedakan antara Helikopter dan pesawat terbang</li> <li>➤ Mengucapkan sajak “ Helikopter “</li> <li>➤ Berdiskusi kegiatan satu hari</li> </ul>	Unjuk kerja Demonstrasi	Keterangan anak Ketera anak	
--	--	--	---	----------------------------	--------------------------------	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Dolok Sagala, 28 Januari 2017  
Guru Kelas

**AIDAH S.Pd.I**

**MUNJIATUN , S.Pd. I**

**NURHAYATI**

# LAMPYRAN SIMPUS I

**DAFTAR HADIR**  
**KELOMPOK B RA RAUDHATUL AL-IKHLAS DOLOK SAGALA**  
**SIKLUS I**

No.	Nama Anak	Pertemuan				
		1	2	3	4	5
1.	Abdi Dzikri	✓	✓	✓	-	✓
2.	Aisya Asshila	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Alfitrianto	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Farid Zulhuzaimi	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Fatih Zahrawi	✓	✓	-	✓	-
6.	Febby Shila	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Fikri Alazhar	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Fikri Haikal	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Jurais Abdullah	✓	✓	✓	✓	✓
10.	M. Iqbal Habilah	✓	✓	✓	✓	✓
11.	Novanda Syaquila	✓	-	✓	✓	✓
12.	Qisti Asyifa	✓	✓	✓	-	✓
13.	Sofia Dwi Nachika	✓	✓	-	✓	✓
14.	Wahyu Pramuja	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Zalika	✓	✓	✓	✓	✓

**Mengetahui**  
**Kolaborator**

**Aida, S.Pd.I**

**Teman Sejawat**

**Munjiatun, S.Pd.I**

**Peneliti**

**Nurhayati**



**DAFTAR HADIR  
KELOMPOK B RA AI IKHLAS DOLOK SAGALA  
SIKLUS II**

No.	Nama Anak	Pertemuan				
		1	2	3	4	5
1.	Abdi Dzikri	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Aisyah Asshila	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Alfitrianto	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Farid Zulhuzaimi	✓	-	✓	✓	✓
5.	Fatih Zahrawi	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Febby Shila	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Fikri Alazhar	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Fikri Haikal	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Jurais Abdullah	✓	✓	✓	✓	-
10.	M. Iqbal Habilah	✓	✓	✓	✓	✓
11.	Novanda Syaqla	✓	✓	-	✓	✓
12.	Qisti Asyifa	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Sofia Dwi Nachika	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Wahyu Pramuja	✓	-	✓	✓	✓
15.	Zalika	✓	✓	✓	✓	✓

**Mengetahui  
Kolaborator**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Munjiatun, S.Pd.I**

**Aida, S.Pd.I**

**Nurhayati**

**DAFTAR HADIR**  
**KELOMPOK B RA AI IKHLAS DOLOK SAGALA**  
**SIKLUS III**

No.	Nama Anak	Pertemuan				
		1	2	3	4	5
1.	Abdul Hafiz	✓	✓	-	✓	✓
2.	Ade Vionda Hrp	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Adly Syahputra	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Aldimas Satria	-	✓	✓	✓	✓
5.	Anggun Aprilia	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Ayu Sartika	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Buana Pratama	✓	✓	-	✓	✓
8.	Cika Anggraini	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Dina Khairani Rtg	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Fadhil Purba	✓	✓	✓	✓	✓
11.	Irza Sapta	✓	-	✓	✓	✓
12.	Jihan Sapira	✓	✓	✓	✓	-
13.	Keyla Aulia Putri	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Kurmala Deby	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Nailah	✓	✓	✓	✓	✓

**Mengetahui**  
**Kolaborator**

**Aida, S.Pd.I**

**Teman Sejawat**

**Munjiatun, S.Pd.I**

**Peneliti**

**Nurhayati**

**JADWAL PENELITIAN  
KELOMPOK B RA AI IKHLAS DOLOK SAGALA**

Nama Sekolah : RA Al Ikhlas Dolok Sagala  
 Alamat : Desa Dolok Sagala Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten  
 Serdang Bedagai  
 Kelompok : B

<b>Siklus</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tema</b>
<b>I</b>	Senin/30 Januari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
	Selasa/31 Januari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
	Rabu/01 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
	Kamis/02 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
	Jum'at /03 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
<b>II</b>	Senin/06 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
	Selasa/07 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
	Rabu/ 08 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
	Kamis/09 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
	Jum'at/10 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Binatang
<b>II</b>	Senin/13 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Tanaman
	Selasa/14 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Tanaman
	Rabu/ 15 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Tanaman
	Kamis/16 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Tanaman
	Jum'at/17 Pebruari 2017	08.00 – 11.00	Tanaman

**Medan, 17 Pebruari 2017**

**Mengetahui  
Kolaborator**

**Teman Sejawat**

**Peneliti**

**Aida, S.Pd.I**

**Munjiatun, S.Pd.I**

**Nurhayati**

## **LEMBARAN REFLEKSI SIKLUS I**

### **A. Refleksi Komponen Kegiatan**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan? Kegiatan pembelajaran sesuai dengan indikator yang saya lakukan. Saya jadikan indikator sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Materi sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan? Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator namun kurang menarik perhatian dan minat anak.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan ? Anak kurang tertarik terhadap metode yang saya gunakan.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Alat penilaian sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Karena alat penilaian tersebut dapat mengukur kemajuan belajar anak.

### **B. Refleksi Proses Kegiatan**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun? Pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun. Karena rencana kegiatan yang disusun digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)? Kelemahannya adalah penggunaan media dan penggunaan waktu.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut? Karena media yang saya gunakan kurang bervariasi sehingga anak kurang termotivasi dan waktu yang direncanakan tidak terlaksana karena anak lambat melakukan kegiatan.
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut? Saya akan merencanakan kegiatan berikutnya dengan kegiatan yang sama namun media lebih variatif.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan? Seluruh indikator yang saya pilih dan tentukan menunjukkan seluruh kemampuan bidang pengembangan sesuai dengan usia peserta didik.
6. Apakah penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran ?  
Saya paham terhadap indikator yang saya tentukan, kegiatan pembukaan, inti dan penutup saya tentukan sesuai dengan seluruh bidang pengembangan. Materi alat penilaian yang digunakan untuk pencapaian kemajuan anak sudah saya siapkan.
7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?  
Saya tetap mengikuti langkah-langkah kegiatan yang sudah saya rencanakan.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ? Hal-hal unik positif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ialah anak-anak mau mencoba kegiatan meskipun hasilnya kurang memuaskan tetapi dalam proses sudah terjadi pembelajaran. Hal-hal unik negatif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ialah masih ada anak yang bingung untuk melaksanakan kegiatan.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan. Saya dapat mempertanggungjawabkannya dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar karena saya telah mempelajari tentang pendidikan anak usia dini.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya). Reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya

lakukan, anak menjadi bersemangat, senang dan berusaha untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapat reward dari bu guru.

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat? Sebahagian besar anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan hanya beberapa orang saja yang perlu perhatian khusus. Karena pada saat pertama kali bertemu dengan anak-anak, terlebih dahulu saya menunjukkan semangat dan rasa gembira untuk memberikan pembelajaran kepada mereka sehingga mereka terpengaruh dan ikut gembira dan bersemangat untuk mengikuti dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ? Reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan sangat puas dan gembira karena saya memuji hasil karya mereka dan menilai dengan penilaian yang terbaik.
13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan? Penilaian yang saya berikan sudah sesuai dengan indikator yang saya tetapkan. Pada saat merancang dan melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.
14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan Sebahagian besar anak telah mencapai indikator yang telah ditetapkan.  
Hal ini terjadi karena: Seluruh materi dan pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik? Saya belum dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik. Saya kurang dapat mengatur waktu agar pembelajaran tepat waktu.
16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan? Kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan. Saya melakukan review kepada anak-anak dengan melakukan tanya jawab dan memberikan penjelasan.

## **LEMBARAN REFLEKSI SIKLUS II**

### **A. Refleksi Komponen Kegiatan**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ? Saya melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan indikator yang saya lakukan. Saya menjadikan indikator sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Saya sudah melakukan observasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ? Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator namun ada beberapa media untuk mendukung materi perlu ditampilkan. Anak-anak perlu mendapat motivasi langsung berupa alat peraga langsung agar daya ingat dan daya kreativitasnya terpancing serta mempermudah pemahaman anak untuk melakukan kegiatan.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan ? Reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan lebih tertarik dan senang karena sesuai dengan materinya.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Karena Alat penilaian tersebut dapat mengukur kemajuan belajar anak.

### **B. Refleksi Proses Kegiatan**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun? Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun. Hal ini terjadi karena : Saya mengikuti rencana kegiatan yang saya susun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran? Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam melaksanakan kegiatan hanya pada penggunaan media dan metode lebih ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan.
3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ? Karena metode dan media yang saya gunakan tidak bervariasi sehingga anak tidak termotivasi.
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut? Saya akan merencanakan kegiatan berikutnya dengan kegiatan yang sama namun metode dan media lebih variatif.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan? Seluruh indikator yang saya pilih dan tentukan menunjukkan seluruh kemampuan bidang pengembangan sesuai dengan usia peserta didik.
6. Apakah penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran ?  
Saya paham terhadap indikator yang saya tentukan, kegiatan pembukaan, inti dan penutup saya tentukan sesuai dengan seluruh bidang pengembangan. Materi alat penilaian yang digunakan untuk pencapaian kemajuan anak sudah saya siapkan.
7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran ?  
Saya tetap mengikuti langkah-langkah kegiatan yang sudah saya rencanakan.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan? Hal-hal unik positif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ialah anak-anak mau mencoba kegiatan meskipun hasilnya kurang memuaskan tetapi dalam proses sudah terjadi pembelajaran. Hal-hal unik negatif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ialah masih ada anak yang bingung untuk melaksanakan kegiatan.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan. Saya dapat mempertanggungjawabkannya dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar karena saya telah mempelajari tentang pendidikan anak usia dini.



10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya). Reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan, anak menjadi bersemangat, senang dan berusaha untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapat reward dari bu guru.
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat? Sebahagian besar anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan hanya beberapa orang saja yang perlu perhatian khusus. Pada saat pertama kali bertemu dengan anak-anak, terlebih dahulu saya menunjukkan semangat dan rasa gembira untuk memberikan pembelajaran kepada mereka sehingga mereka terpengaruh dan ikut gembira dan bersemangat untuk mengikuti dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.
12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ? Reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan sangat puas dan gembira karena saya memuji hasil karya mereka dan menilai dengan penilaian yang terbaik.
13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan? Penilaian yang saya berikan sudah sesuai dengan indikator yang saya tetapkan. Pada saat merancang dan melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.
14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan? Seluruh materi dan pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik? Saya belum dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan tepat waktu.
16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan ? Kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan. Saya melakukan review kepada anak-anak dengan melakukan tanya jawab dan memberikan penjelasan.

### **LEMBARAN REFLEKSI SIKLUS III**

#### **A. Refleksi Komponen Kegiatan**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ? Pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang saya lakukan. Indikator sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sebelumnya saya melakukan observasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak.
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ? Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator. Media dibuat semenarik mungkin untuk dapat motivasi agar daya ingat dan daya kreativitasnya meningkat.
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan ? anak lebih tertarik dan senang karena sesuai dengan materinya.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak? Alat penilaian sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak sehingga dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak.

#### **B. Refleksi Proses Kegiatan**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun? Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RKH. Hal ini terjadi karena : Saya menjadikan RKH sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.
2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian

proses dan hasil belajar)? Pada umumnya sudah tidak ada kelemahan dalam melaksanakan kegiatan hanya saja pada variasi media.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ? Karena untuk menyediakan media yang bervariasi memerlukan tambahan dana/biaya yang harus dikeluarkan oleh yayasan.
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut? Saya akan memanfaatkan barang bekas disekitar sekolah untuk dijadikan media/alat pembelajaran.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan? Seluruh indikator yang saya pilih dan tentukan menunjukkan seluruh kemampuan bidang pengembangan sesuai dengan usia peserta didik.
6. Apakah penyebab kekuatan saya dalam merancang pembelajaran? Saya memahami indikator yang saya tentukan, kegiatan pembukaan, inti dan penutup saya tentukan sesuai dengan seluruh bidang pengembangan.
7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? Saya tetap mengikuti langkah-langkah kegiatan yang sudah saya rencanakan.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan? Hal-hal unik positif yang terjadi ialah anak-anak antusias mencoba kegiatan meskipun hasilnya kurang memuaskan tetapi dalam proses sudah terjadi pembelajaran. Hal-hal unik negatif yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran ialah masih ada anak yang bingung untuk melaksanakan kegiatan.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan. Saya dapat mempertanggungjawabkannya dengan ilmu yang saya miliki selama mengikuti perkuliahan di Pendidikan Guru Raudhatu Athfal UMSU.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya). Anak sangat senang sehingga dapat memunculkan ide dan imajinasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya.
11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan

tepat? Sebahagian besar anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan hanya beberapa orang saja yang perlu perhatian khusus.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ? Reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan sangat puas dan gembira karena saya memuji hasil karya mereka dan menilai dengan penilaian yang terbaik.
13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan? Penilaian sudah sesuai dengan indikator yang saya tetapkan. Pada saat merancang dan melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.
14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan. Sebahagian besar anak telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Seluruh materi dan pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik? Saya belum dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik. Saya kurang dapat mengatur waktu agar pembelajaran tepat waktu.
16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan ? Kegiatan penutup dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi yang saya sampaikan. Saya melakukan review kepada anak-anak dengan melakukan tanya jawab dan memberikan penjelasan.

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU - 1 (APKG - 1)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS I**

**NAMA** : NURHAYATI  
**NPM** : 1301240043P  
**TEMPAT MENGAJAR** : RA AL IKHLAS DOLOK SAGALA  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : BINATANG  
**SIKLUS** : I  
**WAKTU** : 08.00 – 11.00  
**HARI/TANGGAL** : JUM'AT/03 FEBRUARI 2017

<b>A. SKH /RK Penelitian</b>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<b>1. Merumuskan/menentukan indikator Pembelajaran dan menentukan Kegiatan penelitan</b>	
1.1. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan penelitian yang sesuai dengan masalah yang diteliti	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1.3. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = A	<input type="checkbox"/> 4
<b>2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan penelitian</b>	
2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan dengan materi penelitian.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Rata-Rata butir 2= B	<b>4</b>				
<b>B. Skenario Penelitian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>3. Menentukan tujuan penelitian, Hal-hal yang harus diteliti, Dan langkah penelitian</b>					
3.1. Menentukan tujuan penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2. Menentukan hal-hal yang harus diteliti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3. Pengembangan menuliskan langkah - langkah penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 3 = C	<b>4</b>				
<b>4. Merencanakan pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan</b>					
4.1. Menentukan penataan ruang kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2. Menentukan cara - cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 4 = D	<b>3</b>				
<b>5. Merencanakan alat dan cara Penilaian penelitian kegiatan</b>					
5.1 Menentukan alat penilaian penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2 Menentukan cara penilaian Penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rata-Rata butir 5 = E	<input type="text" value="4"/>
<b>6. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran</b>	<input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="5"/>
6.1 Keindahan, kebersihan dan kerapian	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input checked="" type="text" value="√"/>
6.2 Penggunaan bahasa tulis	<input type="text"/> <input type="text"/> <input checked="" type="text" value="√"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Rata-Rata butir 6 = F	<input type="text" value="4"/>

Nilai APKF = R

$$R = \frac{4 + 4 + 4 + 3 + 4 + 4}{6} \quad \boxed{3.8}$$

Medan, 03 Pebruari 2017

Penilai 1

Aida, S.Pd.I

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU - 2 (APKG - 2)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS I**

**NAMA** : NURHAYATI  
**NPM** : 1301240043P  
**TEMPAT MENGAJAR** : RA AL IKHLAS DOLOK SAGALA  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : BINATANG  
**SIKLUS** : I  
**WAKTU** : 08.00 – 11.00  
**HARI/TANGGAL** : JUM'AT/ 03 PEBRUARI 2017

<b>1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin</b>	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 1=A					<input type="checkbox"/> 4
<b>2. Melaksanakan penelitian kegiatan</b>					
2.1 Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.2 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



	1	2	3	4	5
2.5. Melaksanakan kegiatan secara individual, kelompok atau klasik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = B					<b>4</b>
<b>3. Mengelola interaksi kelas</b>					
3.1. Memberi petunjuk dan menjelaskan yang berkaitan dengan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.5. Memantapkan kompetensi anak saat penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3 = C					<b>4.6</b>
<b>4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu pengembangan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar</b>					
4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	1	2	3	4	5
4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 4= D					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan</b>					
5.1. Menggunakan pendekatan tematik belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.2. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.3. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 5 = E					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan</b>					
6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	1	2	3	4	5
6.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai penelitian pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 6 = F					<input type="text" value="5"/>
<b>7. Kesan umum pelaksanaan Penelitian kegiatan pengembangan</b>					
7.1. Keefektifan proses kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.2. Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.3. Peka terhadap ketidaksesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.4. Penampilan guru dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 7 = G					<input type="text" value="5"/>

**Nilai APKF = R**

$$R = \frac{4 + 4 + 4.6 + 5 + 5 + 5 + 5}{7} = \boxed{4.6}$$

**Medan, 03 Pebruari 2017**

**Penilai 2**

**Munjiatun, S.Pd.I**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU - 1 (APKG - 1)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS II**

**NAMA** : NURHAYATI  
**NPM** : 1301240043P  
**TEMPAT MENGAJAR** : RA AL IKHLAS DOLOK SAGALA  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : BINATANG  
**SIKLUS** : II  
**WAKTU** : 08.00 – 11.00  
**HARI/TANGGAL** : JUM'AT/10 PEBRUARI 2017

<b>C. SKH /RK Penelitian</b>	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>3. Merumuskan/menentukan indikator Pembelajaran dan menentukan Kegiatan penelitan</b>					
1.2. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan penelitian yang sesuai dengan masalah yang diteliti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1.3. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = A					<input type="checkbox"/> 5
<b>4. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan penelitian</b>					
2.2. Menentukan alat yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan dengan materi penelitian.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 2= B					<input type="checkbox"/> 5

<b>D. Skenario Penelitian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>5. Menentukan tujuan penelitian, Hal-hal yang harus diteliti, Dan langkah penelitian</b>					
5.1. Menentukan tujuan penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.2. Menentukan hal-hal yang harus diteliti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.3. Pengembangan menuliskan langkah - langkah penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 3 = C					<b>5</b>
<b>6. Merencanakan pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan</b>					
6.1. Menentukan penataan ruang kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.2. Menentukan cara - cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 4 = D					<b>4.5</b>
<b>6. Merencanakan alat dan cara Penilaian penelitian kegiatan</b>					
5.1 Menentukan alat penilaian penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.2 Menentukan cara penilaian Penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 5 = E					<input type="checkbox"/>

<b>7. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran</b>	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6.1 Keindahan, kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> √
6.2 Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> √
Rata-Rata butir 6 = F					<input type="checkbox"/> 5

**Nilai APKF = R**

$$R = \frac{5 + 5 + 5 + 4.5 + 5 + 5}{6} =$$

**4.9**

**Medan, 10 Pebruari 2017**

**Penilai 1**

**Aida, S.Pd.I**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU - 2 (APKG - 2)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS II**

**NAMA** : NURHAYATI  
**NPM** : 1301240043P  
**TEMPAT MENGAJAR** : RA AL IKHLAS DOLOK SAGALA  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : BINATANG  
**SIKLUS** : II  
**WAKTU** : 08.00 – 11.00  
**HARI/TANGGAL** : JUM'AT/ 10 PEBRUARI 2017

<b>2. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin</b>	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4.3. Menata ruang dan sumber belajar sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.4. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 1=A					<input type="checkbox"/> 5
<b>5. Melaksanakan penelitian kegiatan</b>					
2.3 Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.4 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	1	2	3	4	5
2.5. Melaksanakan kegiatan secara individual, kelompok atau klasik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = B					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>6. Mengelola interaksi kelas</b>					
6.1. Memberi petunjuk dan menjelaskan yang berkaitan dengan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6.5. Memantapkan kompetensi anak saat penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3 = C					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>7. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu pengembangan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar</b>					
7.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



	1	2	3	4	5
7.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 4= D					<b>4.7</b>
<b>7. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan</b>					
7.1. Menggunakan pendekatan tematik belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.2. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.3. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 5 = E					<b>5</b>
<b>8. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan</b>					
8.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	1	2	3	4	5
8.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai penelitian pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 6 = F					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>7. Kesan umum pelaksanaan Penelitian kegiatan pengembangan</b>					
7.1. Keefektifan proses kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.2. Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.3. Peka terhadap ketidaksesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.4. Penampilan guru dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 7 = G					<input checked="" type="checkbox"/>

**Nilai APKF = R**

$$R = \frac{5 + 5 + 5 + 4.7 + 5 + 5 + 5}{7} = \boxed{4.9}$$

**Medan, 10 Pebruari 2017**  
**Penilai 2**

**Munjiatun, S.Pd.I**

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU - 1 (APKG - 1)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS III**

**NAMA** : NURHAYATI  
**NPM** : 1301240043P  
**TEMPAT MENGAJAR** : RA AL IKHLAS DOLOK SAGALA  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : TANAMAN  
**SIKLUS** : III  
**WAKTU** : 08.00 – 11.00  
**HARI/TANGGAL** : JUM'AT/17 FEBRUARI 2017

<b>E. SKH /RK Penelitian</b>	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>5. Merumuskan/menentukan indikator Pembelajaran dan menentukan Kegiatan penelitian</b>					
1.3. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1.2. Menentukan kegiatan penelitian yang sesuai dengan masalah yang diteliti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1.3. Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = A					<input type="checkbox"/> 5
<b>6. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan penelitian</b>					
2.3. Menentukan alat yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam penelitian kegiatan pengembangan dengan materi penelitian.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 2= B					<input type="checkbox"/> 5

<b>F. Skenario Penelitian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>7. Menentukan tujuan penelitian, Hal-hal yang harus diteliti, Dan langkah penelitian</b>					
7.1. Menentukan tujuan penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.2. Menentukan hal-hal yang harus diteliti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.3. Pengembangan menuliskan langkah - langkah penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 3 = C					<b>5</b>
<b>8. Merencanakan pengelolaan kelas penelitian kegiatan pengembangan</b>					
8.1. Menentukan penataan ruang kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8.2. Menentukan cara - cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 4 = D					<b>5</b>
<b>7. Merencanakan alat dan cara Penilaian penelitian kegiatan</b>					
5.1 Menentukan alat penilaian penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.2 Menentukan cara penilaian Penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 5 = E					<b>5</b>

<b>8. Tampilan dokumen rencana penelitian pembelajaran</b>	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6.1 Keindahan, kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6.2 Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 6 = F					<input type="checkbox"/> 5

Nilai APKF = R

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

 5

Medan, 17 Pebruari 2017

Penilai 1

Aida, S.Pd.I

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU - 2 (APKG - 2)**  
**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN**  
**KEGIATAN PENGEMBANGAN PADA SIKLUS III**

**NAMA** : NURHAYATI  
**NPM** : 1301240043P  
**TEMPAT MENGAJAR** : RA AL IKHLAS DOLOK SAGALA  
**KELOMPOK** : B  
**TEMA** : TANAMAN  
**SIKLUS** : III  
**WAKTU** : 08.00 – 11.00  
**HARI/TANGGAL** : JUM'AT/ 17 PEBRUARI 2017

<b>3. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin</b>	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7.3. Menata ruang dan sumber belajar sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.4. Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-Rata butir 1=A					<input type="checkbox"/> 5
<b>8. Melaksanakan penelitian kegiatan</b>					
2.5 Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai penelitian kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.6 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.3. Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian anak, situasi, dan lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.4. Melaksanakan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	1	2	3	4	5
2.5. Melaksanakan kegiatan secara individual, kelompok atau klasik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.6. Mengelola waktu kegiatan secara efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.7. Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 2 = B					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>9. Mengelola interaksi kelas</b>					
9.1. Memberi petunjuk dan menjelaskan yang berkaitan dengan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.2. Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.5. Memantapkan kompetensi anak saat penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 3 = C					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>10. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu pengembangan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar</b>					
10.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	1	2	3	4	5
10.2. Menunjukkan keairahan dalam membimbing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.5. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 4= D					<input type="checkbox" value="5"/>
<b>9. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan</b>					
9.1. Menggunakan pendekatan tematik belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.2. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.3. Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 5 = E					<input type="checkbox" value="5"/>
<b>10. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan</b>					
10.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



	1	2	3	4	5
10.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai penelitian pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 6 = F					<input type="text" value="5"/>
<b>7. Kesan umum pelaksanaan Penelitian kegiatan pengembangan</b>					
7.1. Keefektifan proses kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.2. Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.3. Peka terhadap ketidaksesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.4. Penampilan guru dalam penelitian kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rata-rata butir 7 = G					<input type="text" value="5"/>

**Nilai APKF = R**

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

**Medan, 17 Pebruari 2017**

**Penilai 2**

**Munjiatun, S.Pd.I**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

<b>Data Pribadi</b>		
1.	Nama	NURHAYATI
2.	NPM	1301240043P
3.	Fakultas	Agama Islam
4.	Program Studi	Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
5.	Tempat /Tanggal lahir	Dolok Sagala/10 Pebruari 1991
6.	Jenis Kelamin	Perempuan
7.	Agama	Islam
8.	Anak ke	4 (Empat) dari 5 (empat) bersaudara
9.	Alamat	Desa Dolok Sagala Dusun 2
<b>Nama Orang Tua</b>		
10.	Ayah	Saihun
11.	Ibu	Bonia
<b>Riwayat Pendidikan</b>		
12.	Tahun 1997 – 2003	SD Negeri 104313 Sarang Puah
13.	Tahun 2003 – 2006	MTS. Aljithadiyah
14.	Tahun 2006 – 2009	SMAN 1 Dolok Masihul