

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN BALOK
DI RAUDHATUL ATHFAL HARAPAN BUNDA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Eka Puji Listiyani
NPM: 0911070021

Pembimbing I : Dr.Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si
Pembimbing II : Drs. Amirudin, M.Ag

JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDATUL ATHFAL (PGRA)



**FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
2016**

ABSTRAK
Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan
Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok
Di Raudhatul Athfal Harapan Bunda
Bandar Lampung

Oleh
Eka Puji Listiyani

Bermain pada prinsipnya merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, intinya bermain erat kaitannya dengan perkembangan anak. Pembelajaran dengan bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak daya kreativitas dan berbagai aspek perkembangan anak, terutama perkembangan kecerdasan berhitung anak. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan anak prasekolah telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) dengan menemukan cara pandang baru tentang pendidikan anak yaitu konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada tahun 2003. Gagasan PAUD pada dasarnya ingin mempertajam kembali konsep pendidikan anak prasekolah sebagai pandangan awal sesuai dengan konteks jaman. Oleh karena itu, berangkat dari anak sebagai pijakan awal untuk mengenalkan pendidikan kepada anak usia dini, diharapkan melalui media gambar mampu meningkatkan kecerdasan kognitif anak, Khususnya pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung, sehingga penulis mengangkat judul penelitian ini: Mengembangkan Kemampuan kognitif Melalui Bermain Balok Pada Anak Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung.

Penelitian ini bersifat penelitian lapangan, adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi area berhitung atau lazim disebut dengan *Classroom Action Research* (penelitian tindakan kelas). Dalam mengumpulkan data yang diperlukan penulis menggunakan sumber data yang terdiri dari dua sumber yang pertama sumber data primer yaitu jenis datanya diambil dari observasi langsung di lapangan dan interview dengan guru kelas A.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perkembangan kemampuan kognitif anak yang bersifat kontinu dari setiap pertemuan di siklus I, Siklus II dan Siklus III yang di hadiri oleh 20 anak (100%). Hasil dari ketiga siklus yang terdiri dari 40 pertemuan ini adalah sebagai berikut, peserta didik yang menunjukkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) pada pertemuan siklus I yaitu 25%, pertemuan siklus II sebesar 40%, dan pertemuan siklus III meningkat hingga 70%. Anak yang termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan Siklus I sebesar 40%, pertemuan siklus II sebesar 35% dan pertemuan siklus III sebanyak 30%. Sedangkan anak Belum Berkembang (BB) pada pertemuan siklus I mencapai 35%, pertemuan siklus II sebesar 25%, dan pada pertemuan siklus III sebanyak 0%.

Kata kunci : Media Balok dan Kemampuan kognitif anak.



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH**

kol Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN BALOK DI RAUDHATUL ATHFAL HARAPAN BUNDA** oleh: **EKA PUJI LISTIYANI** , NPM: **0911070021**, Jurusan PGRA, Telah Diujikan Dalam Sidang Proposal Skripsi Fakultas Tarbiyah Pada Hari/Tanggal: **KAMIS,15 DESEMBER 2016**

DEWAN PENGUJI

Ketua : **Dr.H.Rubhan Masykur** (.....)

Sekretaris : **Kanada Komariyah** (.....)

Penguji I : **Dr.Hj.Meriyati,M.Pd** (.....)

Penguji II : **Dr.Hj. Nilawati Tajuddin,M.Si** (.....)

Penguji Pendamping : **Drs. Amirudin,M.Ag** (.....)

Dekan,
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

DR.H.Chairil Anwar,MPd.

MOTTO

“ Bagian terbaik dari hidup seseorang adalah perbuatan – perbuatan baiknya dan kasihnya yang tidak diketahui orang lain .”(wiilliam wordsworth)

“Mungkin Ibu tidak bisa mengikuti kemana kita pergi .Tetapi do’anya selalu menyertai kemana kita pergi. Do’a yang bisa menjadi kunci pembuka rezeki bagi kita”

“ Bersyukurlah untuk masasulit karena dimasa itulah kamu tumbuh”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayahanda Karsono dan Ibunda Tumiyati tercinta yang telah mengasuh dan membesarkanku, terima kasih tak terhingga atas keringat, pengorbanan serta doamu yang mengantarkanku mencapai gerbang keberhasilan.
2. Paman Warsono dan Bibi Puji Hartini yang telah memberi dukungan dan motivasi dan menanti keberhasilanku.
3. Kakak-kakakku Gesit Yudha Puji Arsono, S.Fil.I, M.I.P., Anita Susanti S.Pd.I serta Indah Dwi Permata yang selalu memberi motivasi dan menantikan keberhasilanku
4. Kakek Inem dan Nenek Alm. Waginah yang selalu tulus memberi cinta dan doanya untuk keberhasilan ku.
5. Keluarga besar Yayasan dan Raudhatul Atfhal Harapan Bunda, Joko Supriatno, S.Sos. Titin Khotidjah Nilawati, Maya Ida sari, yang memberi dukungan dan kenyamanan dalam menerapkan ilmu di dunia pendidikan anak usia dini.
6. Sahabat-sahabatku Rustumiyati, Yesi Gusmiati, Yurika Suryani, Nida Hidayat Sani dan teman-teman seperjuangan di jurusan PGRA angkatan 2009 yang telah berhasil terlebih dahulu dan tetap mengiringi langkah ku di perkuliahan.
7. Almamater tercinta IAIN Raden Intan Lampung.

KATA PENGANTAR

**RAUDHATUL ATHFAL “HARAPAN BUNDA”
Jalan Hi. Agus Salim Gg. Rahayu No.20 Kel. Kelapa Tiga
Tajung Karang Pusat Bandar Lampung Telp. 081541517111**

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Eka Puji Listiyani
NPM : 0911070021
Jurusan : PGRA
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bahwa nama tersebut benar-benar telah melaksanakan melakukan penelitian di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung dengan judul: **Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok Di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Kota Bandar Lampung** sejak tanggal sampai dengan tanggal

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan ,agar dapat di gunakan dengan
sebagaimana semestinya.

Mengetahui ,
Ketua Yayasan Harapan bunda

Bandar lampung ,
Kepala Sekolah RA.Harapan Bunda

Joko Supriyatno,S.Sos.

Titin Khotidjah Nilawati



RIWAYAT HIDUP

Eka Puji Listiyani, di lahirkan di Blora, pada tanggal 31 Mei 1988. Eka, demikian sapaan akrabnya, adalah putri tunggal atau anak semata wayang buah hati dari pasangan Ayahanda Karsono dan Ibunda Tumiyati .

Pendidikan yang telah di tempuh dari Tk Pertiwi 1 Purwosari Blora tamat tahun 1994, SD Negeri 1 Blora tamat tahun 2000, SLTP 7 Blora tahun 2003, dan di lanjutkan di SMA Negeri 2 Blora 2006. Setelah itu penulis hijrah ke Bandar Lampung tahun 2008 dan bekerja di toko. Tahun 2009 penulis di terima di Jurusan PGRA Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung untuk menempuh pendidikan tinggi. Di samping itu penulis juga mengajar di TK Azzahra kecamatan Tanjung Karang pusat selama 6 bulan. Setelah itu tahun 2011 di minta salah satu teman untuk membantu mengajar di TK Darul Khoir kecamatan Tanjung Karang pusat selama 6 bulan. Setelah itu tahun 2012 mengajar di RA Harapan Bunda Kecamatan Tanjung Karang Pusat Kota Bandar Lampung hingga sekarang dan tahun 2014 job sampingan kerja di air minum isi ulang AS-Syifa Teluk Betung Utara Bandar Lampung sampai sekarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas khadirat Allah SWT yang telah memberi ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul Upaya Guru mengembangkan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung. Sholawat beserta salam diperuntukkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agaman-Nya.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Strata Satu (SI) Fakultas Tarbiyah IAIN Radin Intan Lampung dan alhamdulillah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan di sana sini, disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu atau teori penelitian yang penulis kuasai. Untuk itu kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan sarannya sehingga laporan penelitian ini akan lebih baik dan sempurna. Akhirnya penulis berharap semoga hasil penelitian ini betapapun kecil kiranya dapat memberikan masukan dalam upaya pengembangan ilmu pendidikan di Taman Kanak-kanak di era globalisasi.

Bandar Lampung, Maret 2016
Penulis

Eka Puji Listiyani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penega	
san Judul	1
B. Alasan	
Memilih Judul	2
C. Latar	
Belakang Masalah	3
D. Rumus	
an Masalah	15
E. Tujuan	
Penelitian	15
F. Kegun	
aan Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Perke	
mbangan Kognitif Anak	17
1. Penger	
tian Perkembangan Kognitif Anak	17
2. Teori	
Pengembangan Kognitif Menurut Jean Piaget	19
3. Tahapa	
n-tahapan Perkembangan Kognitif Anak	24

4.	Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dalam Pembelajaran	33
5.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	33
B.	Bermain	36
1.	Pengertian Bermain	36
2.	Bentuk Permainan Anak	39
3.	Macam -Macam Permainan Dan Langkah-Langkahnya	44
4.	Indikator Pencapaian Dalam Permainan	47
5.	Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak	48
C.	Tinjauan Tentang Bermain Balok	52
1.	Pengertian Bermain	52
2.	Manfaat Permainan Balok	54
3.	Tahapan Perkembangan Permainan Balok	58
D.	Pengembangan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di RA Harapan Bunda Bandar Lampung	62

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	69	
B.	Tempat Dan Waktu Penelitian	69
C.	Subjek Penelitian	70
D.	Teknik Pengumpulan Data	70
E.	Teknik Analisis Data	73
F.	Rancangan Penelitian	74

G.....	Prose
dur Penelitian	75

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.....	Pelaksa
naan Tindakan.....	79
1. Tahapan Persiapan	79
2. Tahap Pelaksanaan	85
3. Tahap Observasi	123
B. Pembahasan	134

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan	138
B. Saran	139
C. Penutup	140

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan judul

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang arah penulisan skripsi ini, sebelumnya dijelaskan kata kunci yang terdapat dalam pembahasan ini. Agar tidak terjadi kesalah pahaman pembaca.

1. Kecerdasan kognitif anak adalah "sebagai salah satu ranah manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, dan pengelolaan informasi, pemecahan masalah".¹
2. Permainan Balok adalah bermain yang menggunakan konsep matematika yaitu melalui kegiatan menghitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Karna pada anak usia 4 hingga 5 tahun ketertarikan pada aktivitas menambah dan mengurangi mulai muncul (Broson, 1999).²
3. Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung adalah sebagai objek penelitian.

¹ Muhibbin syah, *Psikologi Belajar*, Logos Wacana Ilmu, Jakarta, 1999, hlm 21

² Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo, 2008. hlm 117

Berangkat pada istilah-istilah di atas, maka maksud dari judul skripsi adalah suatu penelitian yang membahas tentang proses pembelajaran dengan menerapkan Bermain Balok dalam mengembangkan kecerdasan kognitif (matematis) pada diri anak.

G. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul ini adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak dalam rentang usia 4 hingga 5 tahun belum terlalu memahami aneka bentuk permainan, mana dan jenis permainan yang digunakan. Oleh sebab itu dalam permainan ini anak-anak diharapkan dapat memahami bentuk permainan, jenis dan nama, sehingga melalui permainan ini anak-anak sudah diberikan sebuah konsep awal mengenal bentuk dan ragam benda.
2. Pembelajaran sering dijumpai dilembaga-lembaga sering menggunakan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan pola pikir anak, sehingga anak dalam usia dini sudah merasa jenuh karna pembelajaran sering monoton, sedangkan mengacu pada konsep bahwa anak usia 4-5 tahun adalah masa dunia bermain.
3. Pentingnya tenaga kependidikan (guru) yang berperan sebagai tolak ukur maju atau tidaknya sekolah, karna guru akan menjadi pusat perhatian.
4. Tanggung jawab sekolah dalam menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif, dan guru-guru dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan

media pembelajaran dengan baik dan peserta didik dapat belajar dengan tenang.

5. Perlunya pemanfaatan seperti penggunaan permainan Balok, sebagai usaha dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak.

H. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan anak prasekolah telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 2 Tahun 1989 dan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan anak Prasekolah. Di sahkannya UUSPN tersebut oleh pemerintah sebagai bentuk kepeduliannya akan arti masa prasekolah (3-6 tahun) yang merupakan pijakan awal untuk mengenalkan pendidikan kepada anak usia dini. Lebih dari lima belas tahun konsep pendidikan anak prasekolah berjalan hingga akhirnya menemukan cara pandang baru tentang pendidikan anak yaitu dengan konsep PAUD pada tahun 2003.

Gagasan PAUD pada dasarnya ingin mempertajam kembali konsep pendidikan anak prasekolah sebagai pandangan awal sesuai dengan konteks jaman. PAUD menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN) dijelaskan bahwa PAUD 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 lanjut.³ Sederhananya konsep PAUD adalah konsep pendidikan yang ingin menawarkan kepada masyarakat akan pentingnya karakteristik dan perilaku anak usia dini.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan keperibadiannya. pada masa ini sering disebut masa “*golden age*” dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Menurut Hurlock, (Musyafa, 2002) perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman.⁴

Hal tersebut sejalan dengan pemikir muslim Al-gazali mengungkapkan bahwa anak merupakan anugerah Allah kepada manusia, lebih lanjut Al-Gazali mengemukakan bahwa diri anak siap untuk dijadikan apa saja (potensi) tergantung keinginan pembentuknya⁵. Setiap anak yang dilahirkan dimuka bumi ini pada dasarnya lahir dengan fitrah-Nya.

Fitrah ini bisa dilihat dari persepektif psikologi yang merupakan potensi dasar,⁶ yang dimiliki secara alamiah oleh setiap anak. Dalam Al-Quran dikatakan dengan lugas anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Khafi ayat 46 berbunyi sebagai berikut:

³ [Http://Sisdiknas.Blogspot.Com](http://Sisdiknas.Blogspot.Com). Di akses. 23 Januari 2011.

⁴ <http://www.pdfchaser.com/Perkembangan-Anak-Usia-Dini.html>, 2/12/2011

⁵ Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid. *Cara Nabi Mendidik Anak*. Jakarta: Al-I'tisahom Cahaya Umat, 2004, Hlm.4.

⁶ H.M.Arifin, *lmu pendidikan islam*, Bumi Aksara: Jakarta, 1991, Hlm.88.



Artinya: *Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan*⁷.

Sementara itu J.Looke dalam Oemar Hamalik berpandangan bahwa anak bagaikan tabula rasa, sebuah meja lilin yang dapat ditulis dengan apa saja bagaimana keinginan sang pendidik (potensi)⁸. Oleh karena potensi itu masih harus dikembangkan.

Sesuai dengan karakteristik anak usia Raudhatul Athfal tersebut, oleh karena itu pola pembelajaran harus menyangkut tema yang sederhana, intuitif/merangsang imajinasi, menarik, dan belajar melalui aktivitas bermain (metode bermain). Hal ini sesuai dengan naluri anak-anak yang senang jika diberikan permainan ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sering ada ungkapan “*belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar*” karena biasanya anak lebih cepat memahami pelajaran dengan cara diberikan permainan daripada harus membaca dan mendengarkan penjelasan guru.

Dalam konteks ini Moeslicaton, R mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu betuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Dipegoro: Bandung, 2005, Hlm, 88
⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung, 2001, hlm 100

serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.⁹

Sementara itu menurut Tina Dahlan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.¹⁰ Sehingga bermain mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperoleh anak melalui materi pelajaran di rumah.

Lebih lanjut secara spesifik Tina Dahlan mengungkapkan bahwa Bermain pada anak prasekolah pada dasarnya merupakan suatu yang sangat berguna untuk mengembangkan keterampilan fisik, motorik, bahasa, emosi, kognitif, sosial, dan moral. Bermain juga dapat membantu menjadikan anak lebih mudah memahami sesuatu materi dalam pelajaran. Agar bermain menjadi lebih berguna bagi perkembangan semua keterampilan tersebut, tentunya membutuhkan aturan-aturan sekedar asal bermain.¹¹

Bermain pada anak prasekolah tidak hanya bermain-main, namun lebih ditekankan bermain seraya belajar, sebagai salah satu contoh seperti bermain balok, bermain balok merupakan permainan yang melibatkan langsung aktivitas anak pada saat proses pembelajaran, misalnya pada proses pembelajaran berhitung. Berhitung di Raudhatul Athfal diharapkan tidak hanya berkaitan

⁹ Moeslicaton, R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta, Renika Cipta, 2004, Hlm.28-29

¹⁰ Tina Dahlan, *Games Sains Kreatif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Potensi Dan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka, 2010, Hlm, 2.

¹¹ *Ibid*, Hlm, 1.

dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-Kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Kemudian langkah-langkah permainan tersebut akan dibahas di sub bab berikutnya secara rinci. Dengan demikian permainan ini diharapkan mampu memberikan rangsangan berbagai aspek kecerdasan pada anak, khususnya kecerdasan kognitif.

Jean Piaget dalam Muksin (2006)¹² melalui teori *Cognitif Developmental*-nya mengemukakan bahwa bermain amat penting bagi perkembangan kecerdasan kognitif seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dan suasana yang menyenangkan. Dan melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang ada pada diri mereka. Mereka juga bisa beradaptasi dengan cepat dengan lingkungan sekitarnya. Berbeda bagi anak yang tidak suka bermain, mereka akan sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Semua jenis permainan dapat menimbulkan dampak yang positif dan dampak yang negatif. Misalnya permainan dengan geometri, kartu gambar dari segi positif saat anak mengocok kartu hal ini bisa melatih kecerdasan kinestetik, pada saat membagi kartu bisa melatih kecerdasan logika matematika.

¹² http://etd.eprints.ums.ac.id/11954/1/File_2_Cover_dan_BAB_I_pdf.pdf, diakses 28 Maret 2012

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan kognitif pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik. Karna manusia tanpa ranah kognitif maka tidak mungkin dapat berpikir dan tanpa kognitif siswa tidak mungkin dapat memahami faedah materi pelajaran yang diberikan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa kecerdasan kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan pikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia, dan dikenalkan sejak usia dini.

Uraian tersebut, sesuai dengan hasil pengamatan yang penulis lakukan di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung, bahwa penerapan Bermain Balok tersebut cenderung tidak sesuai dengan materi yang diberikan terhadap anak dan disamping itu alat yang dibuat oleh guru masih sangat sederhana sehingga kurang memberikan kontribusi terhadap perkembangan kecerdasan kognitif anak. Dimana kemampuan anak dalam mencapai tahap perkembangan kecerdasan kognisi belum memenuhi standar kelulusan yang dilihat dari “Berkembang Sangat Baik (BSB)5%, Mulai Berkembang (MB) 30%, Belum

Berkembang (BB) 65%”.¹³ Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menunjukkan bentuk kertas yang, dan anak mampu mencari benda yang sesuai dengan bentuk yang mirip misalnya, segi empat, lingkaran. Namun pembelajaran demikian belum terlaksana secara optimal sehingga pembelajaran cenderung monoton. Untuk lebih jelasnya berikut tabel perkembangan peserta didik:

Untuk memudahkan proses penelitian, peneliti membagi sub indikator tersebut menjadi 10 item yang dikaitkan dengan bermain balok.

Tabel 1
Indikator Peningkatan Perkembangan kognitif

No	Indikator	Sub Indikator	Item	Ket
1.	Anak dapat mengenali benda disekitarnya menurut bentuk, warna, dan ukuran	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk.	1	
		Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna	1	
		Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran	1	
2.	Anak dapat mengenal bilangan	Anak mampu membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-10	1	
		Anak mampu membilang dengan menunjuk benda (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5	1	
		Anak mampu menunjukkan urutan benda bilangan sampai 5	1	
		Anak mampu menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5	1	

¹³ Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pembina Tk Dan SD, *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak*, 2010, Hlm 11.

		(anak tidak disuruh menulis)		
		Anak mampu mengenal konsep besar ,kecil,banyak ,sedikit menggunakan alat ukur	1	
		Anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	1	
3.	Anak dapat mengenal konsep matematika secara sederhana	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan nama benda	1	

Guna mendapatkan data keadaan awal di lapangan, peneliti melakukan praobservasi sebagai salah satu masalah yang akan diteliti. Sehingga dapat diketahui langkah apa yang dapat diambil untuk mengatasi masalah yang ditemui. Berdasarkan pra observasi yang telah dilakukan di Raudhatul Athfal, khususnya dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif terhadap anak usia 4-5 tahun, maka peneliti memperoleh informasi bahwa media yang digunakan adalah aneka poster bergambar yang ditempel di dinding kelas, buku dongeng, buku cerita bergambar, puzzle huruf, tanpa adanya media atau permainan baru yang mengasyikkan bagi anak.

Media yang digunakan di sekolah tersebut kurang menarik perhatian anak dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif di sekolah. Sehingga peneliti memiliki keinginan untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut dengan harapan dapat memberi rekomendasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak. Berikut ini tabel hasil

praobservasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelompok A Raudhatul Athfal mengenai perkembangan kognitif anak berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Elizabeth B. Hurlock tentang tugas-tugas perkembangan kognitif anak usia dini 4-5 tahun.

Tabel 2
Hasil Praobservasi Terhadap Kemampuan kognitif Melalui Bermain Balok

No.	Pertanyaan atau Indikator	Frekuensi		
		BSB	MB	BB
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk. (segitiga, segi empat, lingkaran, persegi panjang)	5	5	10
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, hijau, dan kuning)	6	4	10
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)	5	5	10
4	Anak mampu membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	5	6	9
5	Anak mampu membilangkan dan menunjukkan jumlah benda dan menghitung benda 1 sampai 5	7	5	8
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5	5	5	10
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1-5	4	5	11
8	Anak mampu mengenal konsep besar, kecil, banyak, sedikit menggunakan alat ukur	6	4	10
9	Anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	4	3	13
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	5	6	6
Jumlah		52	48	97

Keterangan:

BSB : Berkembang Sangat Baik

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Keberhasilan pembelajaran dilihat dari jumlah peserta didik yang mencapai 80%, sekurang-kurangnya mencapai 65% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas. Yang dimaksud dalam hal ini, jika anak yang ada didalam kelas mencapai 65% Berkembang Sangat Baik, maka proses pembelajaran berhasil dan penggunaan media balok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan Kognitif anak. Sedangkan dari hasil pra observasi terhadap peserta didik dalam mengikuti kegiatan pengembangan kemampuan kognitif yang Berkembang Sangat Baik dapat diketahui sebesar 25%, Mulai Berkembang (MB) sebesar 25%, dan Belum Berkembang (BB) 50%. Maka peserta didik ini perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar dapat menuntaskan tugas perkembangan kognitif secara optimal. Banyak ahli yang mencoba mengembangkan teori dan cara bagaimana mengenalkan anak-anak terhadap serangkaian angka yang memiliki makna.

Ada sebuah teori yang layak diketahui oleh para orang tua dan guru, yaitu tentang kemungkinan mengenalkan kata pada anak meskipun masih berusia dini. Teori ini ditemukan pertama kali oleh Glen Doman seorang Direktur dari *Institutes for the Achievment of Human Potential*. Hasil penelitiannya cukup mengejutkan. Teori yang ditemukannya dapat diterapkan untuk membuat anak normal menjadi lebih cerdas dan salah satunya dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan kognitif pada anak usia dini.¹⁴ Mengembangkan

¹⁴ Agus Hariyanto, Op.Cit, Hlm.28

metode belajar anak-anak dengan menggunakan media pembelajaran melalui bermain *balok* diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan isi materi dengan dunia nyata.¹⁵ Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁶

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, 3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Berkaitan dengan tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, atau pengetahuan latar belakang.

¹⁵ Azhar Arsyad, op.cit, Hlm.91

¹⁶ *Ibid*, hlm.15

Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak maupun mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.¹⁷

Berdasarkan temuan permasalahan-permasalahan tersebut dan mengingat pentingnya penggunaan alat permainan Balok di pendidikan formal bagi anak prasekolah dalam aspek mengembangkan kecerdasan kognitif (matematis) anak, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian lebih mendalam dan menuangkannya dalam sebuah judul penelitian “Upaya Guru mengembangkan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung”.

¹⁷ *Ibid*, hlm.20

I. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, sehingga rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana Upaya Guru dalam mengembangkan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung?”.

J. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Upaya Guru dalam mengembangkan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung.

K. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yakni:

1. Peneliti

Untuk memenuhi dan melengkapi tugas dan syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam pada fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Bandar Lampung, khususnya pada jurusan PGRA.

2. Lembaga

Diharapkan dari penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran positif bagi kajian dalam pelaksanaan pendidikan Anak Usia Dini baik dalam

pembelajaran disekolah RA, TK, PAUD ataupun Kelompok Bermain,serta Sebagai referensi dalam penyusunan karya ilmiah.

3. Guru dan anak didik

Diharapkan dari penelitian ini mampu memberikan dorongan semangat bagi guru-guru untuk menggunakan sebuah permainan sebagai metode atau pendekatan dalam pembelajaran, agar anak didik tidak kehilangan masa bermainnya, dan dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal berbagai unsur-unsur matematika dalam kehidupan sehari-hari.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif Anak

1. Pengertian perkembangan kognitif anak

Istilah “Cognitive” berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir (Gagne dalam Jamaris, 2006). Pengertian yang luasnya cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Neisser, 1976). Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang/anak itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Dalam perkembangan selanjutnya, kemudian istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia/ satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan keyakinan. Termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan rasa.

Teori perkembangan kognitif piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot dan makanan, serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua, teman. Bagaimana cara anak belajar mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek atau peristiwa-peristiwa, dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut.

Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasikan oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah ia punya (Hetherington & Parke, 1975).

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya. Sedangkan perkembangan kognitif meliputi peningkatan pengetahuan serta pemahaman, yang sering juga disebut "perkembangan intelektual", dan perluasan kemampuan berbahasa. Misalnya, anak mulai mengenal benda-benda tertentu yang dapat dipakai

sebagai tempat duduk; kemudian ia mulai mengerti, bahwa ada variasi dalam ukuran dan warna benda-benda itu, namun terdapat sejumlah ciri yang sama antara benda-benda itu.

Dengan demikian, anak memperoleh suatu konsep yang mencakup semua benda itu dan mengenal serta menggunakan kata yang mengandung konsep itu, yaitu "kursi". Perkembangan intelektual oleh para psikolog semakin dikaitkan dengan cara anak dalam berbagai tahap perkembangan memperoleh informasi tentang dunia disekelilingnya dan dirinya sendiri, mengolah informasi itu dan mengorganisasikannya sehingga bermakna baginya.¹⁸

2. Teori Pengembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

Teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek seperti mainan, perabot, dan makanan serta objek-objek sosial seperti diri, orangtua dan teman. Bagaimana cara anak mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan

¹⁸ W.S.Winkel, *Psikologi Pengajaran*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta 1996, hlm 17.

dalam objek-objek dan peristiwa-peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut.¹⁹

Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi. Walaupun proses berfikir dalam konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalaman dengan dunia sekitarnya, namun anak juga berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh melalui pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah ia punya.

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Menurut teori tahapan Piaget, setiap individu akan melewati serangkaian perubahan kualitatif yang bersifat invariant, selalu tetap, tidak melompat atau mundur. Perubahan kualitatif ini terjadi karena adanya tekanan biologis untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan serta adanya pengorganisasian struktur berfikir. Sebagai seorang yang memperoleh pendidikan dasar dalam bidang eksakta, yaitu biologi, maka pendekatan dan uraian dari teorinya terpengaruh aspek biologi.

¹⁹ Mukhlis, Hirmaningsih, 2010, Teori Psikologi Perkembangan, Pekanbaru. Penerbit: Psikologi Press.

Teori Piaget merupakan akar revolusi kognitif saat ini yang menekankan pada proses mental. Piaget mengambil perspektif organismik, yang memandang perkembangan kognitif sebagai produk usaha anak untuk memahami dan bertindak dalam dunia mereka. Menurut Piaget, bahwa perkembangan kognitif dimulai dengan kemampuan bawaan untuk beradaptasi dengan lingkungan. Dengan kemampuan bawaan yang bersifat biologis itu, Piaget mengamati bayi-bayi mewarisi reflek-reflek seperti reflek menghisap. Reflek ini sangat penting dalam bulan-bulan pertama kehidupan mereka, namun semakin berkurang signifikansinya pada perkembangan selanjutnya.

Pertumbuhan atau perkembangan kognitif terjadi melalui tiga proses yang saling berhubungan, yaitu:

1. Organisasi.

Merupakan istilah yang digunakan Piaget untuk mengintegrasikan pengetahuan kedalam system-sistem. Dengan kata lain, organisasi adalah system pengetahuan atau cara berfikir yang disertai dengan pencitraan realitas yang semakin akurat.

Contoh: anak laki-laki yang baru berumur 4 bulan mampu untuk menatap dan menggenggam objek. Setelah itu dia berusaha

mengkombinasikan dua kegiatan ini (menatap dan menggenggam) dengan menggenggam objek-objek yang dilihatnya.

Dalam sistem kognitif, organisasi memiliki kecenderungan untuk membuat struktur kognitif menjadi semakin kompleks. Struktur-struktur kognitif disebut skema. Skema adalah pola perilaku terorganisir yang digunakan seseorang untuk memikirkan dan melakukan tindakan dalam situasi tertentu. Contoh: gerakan reflek menyedot pada bayi yaitu gerakan otot pada pipi dan bibir yang menimbulkan gerakan menarik.

2. Adaptasi.

Merupakan cara anak untuk memperlakukan informasi baru dengan mempertimbangkan apa yang telah mereka ketahui. Adaptasi ini dilakukan dengan dua langkah, yaitu:

a. Asimilasi

Merupakan istilah yang digunakan Piaget untuk merujuk pada peleburan informasi baru kedalam struktur kognitif yang sudah ada.

Seorang individu dikatakan melakukan proses adaptasi melalui asimilasi, jika individu tersebut menggabungkan informasi baru yang dia terima kedalam pengetahuan mereka yang telah ada.

Contoh asimilasi kognitif: seorang anak yang diperlihatkan segi tiga sama sisi, kemudian setelah itu diperlihatkan segitiga yang lain yaitu

siku-siku. Asimilasi terjadi jika si anak menjawab bahwa segitiga siku-siku yang diperlihatkan adalah segitiga sama sisi.

b. Akomodasi

Merupakan istilah yang digunakan Piaget untuk merujuk pada perubahan yang terjadi pada sebuah struktur kognitif dalam rangka menampung informasi baru. Jadi, dikatakan akomodasi jika individu menyesuaikan diri dengan informasi baru. Melalui akomodasi ini, struktur kognitif yang sudah ada dalam diri seseorang mengalami perubahan sesuai dengan rangsangan-rangsangan dari objeknya. Contoh: si anak bisa menjawab segitiga siku-siku pada segitiga yang diperlihatkan kedua.

c. Ekuilibrase

Yaitu istilah yang merujuk pada kecenderungan untuk mencari keseimbangan pada elemen-elemen kognisi. Ekuilibrase diartikan sebagai kemampuan yang mengatur dalam diri individu agar ia mampu mempertahankan keseimbangan dan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Agar terjadi ekuilibrase antara diri dengan lingkungan, maka peristiwa asimilasi dan akomodasi harus terjadi secara terpadu, bersama-sama dan komplementer.

Contoh: bayi yang biasanya mendapat susu dari payudara ibu ataupun botol, kemudian diberi susu dengan gelas tertutup (untuk latihan minum dari gelas). Ketika bayi menemukan bahwa menyedot air gelas membutuhkan gerakan mulut dan lidah yang berbeda dari yang biasa dilakukannya saat menyusu dari ibunya, maka si bayi akan mengakomodasi hal itu dengan akomodasi skema lama. Dengan melakukan hal itu, maka si bayi telah melakukan adaptasi terhadap skema menghisap yang ia miliki dalam situasi baru yaitu gelas. Dengan demikian asimilasi dan akomodasi bekerjasama untuk menghasilkan ekuilibrium dan pertumbuhan.

3. Tahapan-tahapan Perkembangan Kognitif anak

Menurut Piaget, pikiran anak-anak dibentuk bukan oleh ajaran orang dewasa atau pengaruh lingkungan lainnya. Anak-anak memang harus berinteraksi dengan lingkungan untuk berkembang, namun merekalah yang membangun struktur-struktur kognitif baru dalam dirinya. Piaget juga yakin bahwa individu melalui empat tahap dalam memahami dunia. Masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berfikir yang khas/berbeda.

Tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget adalah sebagai berikut:

1. Tahap Sensori Motor.

Tahap ini merupakan tahap pertama. Tahap ini dimulai sejak lahir sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini, bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensor (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan-tindakan fisik. Dengan berfungsinya alat-alat indera serta kemampuan kemampuan melakukan gerak motorik dalam bentuk refleksi ini, maka seorang bayi berada dalam keadaan siap untuk mengadakan hubungan dengan dunianya.

Piaget membagi tahap sensori motor ini kedalam 6 periode, yaitu:

a. Periode 1: Penggunaan Refleks-Refleks (Usia 0-1 bulan)

Refleks yang paling jelas pada periode ini adalah refleks menghisap (bayi otomatis menghisap kapanpun bibir mereka disentuh) dan refleks mengarahkan kepala pada sumber rangsangan secara lebih tepat dan terarah. Misalnya jika pipi kanannya disentuh, maka ia akan menggerakkan kepala kearah kanan.

b. Periode 2: Reaksi Sirkuler Primer (Usia 1-4 bulan)

Reaksi ini terjadi ketika bayi menghadapi sebuah pengalaman baru dan berusaha mengulangnya. Contoh: menghisap jempol. Pada contoh menghisap jempol, bayi mulai mengkoordinasikan 1). Gerakan motorik dari tangannya dan 2). Penggunaan fungsi penglihatan untuk melihat jempol.

c. Periode 3: Reaksi Sirkuler sekunder (Usia 4-10 bulan)

Reaksi sirkuler primer terjadi karena melibatkan koordinasi bagian-bagian tubuh bayi sendiri, sedangkan reaksi sirkuler sekunder terjadi ketika bayi menemukan dan menghasilkan kembali peristiwa menarik diluar dirinya.

d. Periode 4: Koordinasi skema-skema skunder (Usia 10-12 bulan)

Pada periode ini bayi belajar untuk mengkoordinasikan dua skema terpisah untuk mendapatkan hasil. Contoh: suatu hari Laurent (anak Piaget) ingin memeluk kotak mainan, namun Piaget menaruh tangannya ditengah jala. Pada awalnya Laurent mengabaikan tangan ayahnya. Dia berusaha menerobos atau berputar mengelilinginya tanpa menggeser tangan ayahnya.

Ketika Piaget tetap menaruh tangannya untuk menghalangi anaknya, Laurent terpaksa memukul kotak mainan itu sambil melambaikan tangan, mengguncang tubuhnya sendiri dan mengibaskan kepalanya dari satu sisi ke sisi lain. Akhirnya setelah beberapa hari mencoba, Laurent berhasil menggerakkan perintang dengan mengibaskan tangan ayahnya dari jalan sebelum memeluk kotak mainan. Dalam kasus ini, Laurent berhasil mengkoordinasikan dua skema terpisah yaitu: 1). Mengibaskan perintang 2). Memeluk kotak mainan.

e. Periode 5: Reaksi Sirkuler Tersier (Usia 12-18 bulan)

Pada periode 4, bayi memisahkan dua tindakan untuk mencapai satu hasil tunggal. Pada periode 5 ini bayi bereksperimen dengan tindakan-tindakan yang berbeda untuk mengamati hasil yang berbeda-beda. Contoh: Suatu hari Laurent tertarik dengan meja yang baru dibeli Piaget. Dia memukulnya dengan telapak tangannya beberapa kali. Kadang keras dan kadang lembut untuk mendengarkan perbedaan bunyi yang dihasilkan oleh tindakannya.

f. Periode 6: Permulaan Berfikir (Usia 18-24 bulan)

Pada periode 5 semua temuan-temuan bayi terjadi lewat tindakan fisik, pada periode 6 bayi kelihatannya mulai memikirkan situasi secara lebih internal sebelum pada akhirnya bertindak. Jadi, pada periode ini anak mulai bisa berfikir dalam mencapai lingkungan, pada periode ini anak sudah mulai dapat menentukan cara-cara baru yang tidak hanya berdasarkan rabaan fisis dan internal, tetapi juga dengan koordinasi internal dalam gambaran atau pemikirannya.

2. Tahap Pemikiran Pra-Operasional

Tahap ini berada pada rentang usia antara 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar atau simbol. Menurut Piaget, walaupun anak-anak pra sekolah dapat secara simbolis melukiskan dunia, namun mereka masih belum mampu

untuk melaksanakan “ Operation (operasi) ”, yaitu tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak-anak melakukan secara mental yang sebelumnya dilakukan secara fisik.

Perbedaan tahap ini dengan tahap sebelumnya adalah “kemampuan anak mempergunakan simbol”. Penggunaan simbol bagi anak pada tahap ini tampak dalam lima gejala berikut:

a. Imitasi tidak langsung

Anak mulai dapat menggambarkan sesuatu hal yang dialami atau dilihat, yang sekarang bendanya sudah tidak ada lagi. Jadi pemikiran anak sudah tidak dibatasi waktu sekarang dan tidak pula dibatasi oleh tindakan-tindakan indrawi sekarang.

Contoh: anak dapat bermain kue-kuean sendiri atau bermain pasar-pasaran. Ini adalah hasil imitasi.

b. Permainan Simbolis

Sifat permainan simbolis ini juga imitatif, yaitu anak mencoba meniru kejadian yang pernah dialami.

Contoh: anak perempuan yang bermain dengan bonekanya, seakan-akan bonekanya adalah adiknya.

c. Menggambar

Pada tahap ini merupakan jembatan antara permainan simbolis dengan gambaran mental. Unsur pada permainan simbolis terletak pada segi “kesenangan” pada diri anak yang sedang menggambar.

Sedangkan unsur gambaran mentalnya terletak pada “usaha anak untuk memulai meniru sesuatu yang riil”.

Contoh: anak mulai menggambar sesuatu dengan pensil atau alat tulis lainnya.

d. Gambaran Mental

Merupakan penggambaran secara pikiran suatu objek atau pengalaman yang lampau. Gambaran mental anak pada tahap ini kebanyakan statis. Anak masih mempunyai kesalahan yang sistematis dalam menggambarkan kembali gerakan atau transformasi yang ia amati.

Contoh yang digunakan Piaget adalah deretan lima kelereng putih dan hitam.

e. Bahasa Ucapan

Anak menggunakan suara atau bahasa sebagai representasi benda atau kejadian. Melalui bahasa anak dapat berkomunikasi dengan orang lain tentang peristiwa kepada orang lain.

3. Tahap Operasi berfikir Kongkret

Tahap ini berada pada rentang usia 7-11 tahun. Tahap ini dicirikan dengan perkembangan system pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan yang logis. Anak sudah mengembangkan operasi logis. Proses-proses penting selama tahapan ini adalah:

a. Pengurutan

Yaitu kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. Contohnya, bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar ke yang paling kecil.

b. Klasifikasi

Kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian tersebut. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan).

c. Decentering

Anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Sebagai contoh anak tidak akan lagi menganggap gelas lebar tapi pendek lebih sedikit isinya dibanding gelas kecil yang tinggi.

d. Reversibility

Anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4+4$ sama dengan 8, $8-4$ akan sama dengan 4, jumlah sebelumnya.

e. Konservasi

Memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. Sebagai contoh, bila anak diberi gelas yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi gelas lain.

f. Penghilangan sifat Egosentrisme

Kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah). Sebagai contoh, Lala menyimpan boneka di dalam kotak, lalu meninggalkan ruangan, kemudian Baim memindahkan boneka itu ke dalam laci, setelah itu baru Lala kembali ke ruangan. Anak dalam tahap operasi konkrit akan mengatakan bahwa Lala akan tetap menganggap boneka itu ada di dalam kotak walau anak itu tahu bahwa boneka itu sudah dipindahkan ke dalam laci oleh Baim.

4. Tahap Operasi berfikir Formal

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara

logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai.

Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial. Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit.

Pada tahap ini, remaja telah memiliki kemampuan untuk berpikir sistematis, yaitu bisa memikirkan semua kemungkinan untuk memecahkan suatu persoalan. Contoh: ketika suatu saat mobil yang ditumpangnya mogok, maka jika penumpangnya adalah seorang anak yang masih dalam tahap operasi berpikir kongkret, ia akan berkesimpulan bahwa bensinnya habis. Ia hanya menghubungkan sebab akibat dari satu rangkaian saja. Sebaliknya pada remaja yang berada pada tahap berfikir formal, ia akan memikirkan beberapa kemungkinan yang menyebabkan mobil itu mogok. Bisa jadi karena businya mati, atau karena platinya, dan lain-lain.

Seorang remaja pada tahap ini sudah mempunyai ekuilibrium yang tinggi, sehingga ia dapat berpikir fleksibel dan efektif, serta mampu

berhadapan dengan persoalan yang kompleks. Remaja dapat berfikir fleksibel karena dapat melihat semua unsur dan kemungkinan yang ada. Dan remaja dapat berfikir efektif karena dapat melihat pemikiran mana yang cocok untuk persoalan yang dihadapi.

4. Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dalam Pembelajaran

Dalam hal ini, peran seorang pendidik sangatlah vital. Beberapa implementasi yang harus diketahui dan diterapkan adalah sebagai berikut:

- a. Memfokuskan pada proses berfikir atau proses mental anak tidak sekedar pada produknya. Di samping kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban tersebut.
- b. Pengenalan dan pengakuan atas peranan anak-anak yang penting sekali dalam inisiatif diri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kelas Piaget penyajian materi jadi (ready made) tidak diberi penekanan, dan anak-anak didorong untuk menemukan untuk dirinya sendiri melalui interaksi spontan dengan lingkungan.
- c. Tidak menekankan pada praktek-praktek yang diarahkan untuk menjadikan anak-anak seperti orang dewasa dalam pemikirannya.

d. Penerimaan terhadap perbedaan individu dalam kemajuan perkembangan, teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh anak berkembang melalui urutan perkembangan yang sama namun mereka memperolehnya dengan kecepatan yang berbeda.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Piaget dalam teori perkembangan kognitifnya mengidentifikasi 4 faktor yang sangat berpengaruh, yaitu: (1) kematangan biologis; (2) aktivitas fisik; (3) pengalaman-pengalaman sosial; dan (4) penyeimbangan (ekuilibrase).²⁰ Kesemua faktor ini saling berinteraksi dan mempengaruhi perkembangan kognitif dengan mengubah proses-proses berpikir.

a. Kematangan biologis

Kematangan biologis adalah salah satu faktor yang terpenting dalam perkembangan kognitif. Kematangan sangat mempengaruhi bagaimana seseorang memahami dunia di sekitarnya. Proses pematangan biologis ini dikendalikan oleh gen. Setiap gen akan menunjukkan aksinya secara perlahan-lahan dan tampak sebagai sesuatu yang telah terprogram secara genetis. Ini diwarisi dari orang tua anak yang bersangkutan. Apa yang dilakukan oleh guru dan orang tua mempunyai hanya sedikit dampak pada aspek pematangan biologis ini. Hal yang dapat dilakukan untuk membantu proses pematangan biologis berjalan sebagaimana seharusnya

²⁰ Diakses melalui web pada tanggal 23 Desember 2016: <http://novehasanah.blogspot.co.id/2016/02/faktor-mempengaruhi-perkembangan-kognitif.html>

adalah dengan memberikan nutrisi yang cukup sehingga anak-anak dapat tumbuh dengan sehat dan selanjutnya perkembangan kognitif dari faktor pematangan biologis ini juga akan berlangsung dengan normal.

b. Aktivitas fisik

Aktivitas fisik adalah faktor berikutnya. Aktivitas fisik berpengaruh penting pada perkembangan kognitif anak-anak. Ketika anak-anak melakukan beragam gerakan fisik dan beraktivitas secara bervariasi, secara tidak langsung mereka akan meningkatkan koordinasi tubuhnya. Saat itu pula mereka akan belajar memahami dan menemukan prinsip-prinsip keseimbangan. Hal ini dilakukan dengan bereksperimen (secara sederhana tentunya) sambil mereka bermain-main dengan aktivitas fisiknya tersebut. Ketika anak-anak melakukan aktivitas fisik dan sekaligus berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, mereka akan bereksplorasi, mereka akan mengujicoba, mereka akan mengamati, dan selanjutnya akan mengorganisasikan informasi yang mereka peroleh itu. Hal ini akan membuat proses-proses berpikir mereka berjalan. Perkembangan kognitif, dengan demikian menurut Piaget juga sangat dipengaruhi oleh faktor aktivitas fisik tubuh ini.

c. Pengalaman-pengalaman sosial

Kemudian, ketika seseorang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, menurut Piaget, kemampuan kognitif orang itu akan meningkat bersamaan dengan terjadinya transmisi sosial, atau secara

lebih gamblang dapat disebut sebagai “belajar dari orang lain”. Tanpa adanya transmisi sosial, maka setiap orang harus menemukan kembali atau menciptakan kembali semua pengetahuan. Dan ini tentu sangat tidak efektif. Oleh karena itu peranan faktor pengalaman-pengalaman sosial saat berinteraksi dengan orang-orang lain sangat penting bagi perkembangan kognitif. Kita belajar dengan banyak dan cepat dari pengetahuan yang disediakan oleh budaya dan masyarakat kita. Setiap orang dalam suatu komunitas dapat saling belajar satu sama lain berdasarkan tingkat perkembangan kognitifnya. Demikian kata Piaget.

- d. Faktor keempat menurut Piaget yang sangat berpengaruh pada perkembangan kognitif disebut sebagai ekuilibrase (penyeimbangan).

Penyeimbangan terjadi ketika seseorang secara terus-menerus harus memproses informasi baru yang didapatnya lalu mengeceknya dengan informasi atau pengetahuan yang telah dimilikinya sebelumnya. Ketika suatu informasi baru berbeda dengan informasi lama, maka orang tersebut harus menyeimbangkannya untuk menentukan manakah informasi yang tepat. Dengan demikian struktur pengetahuan (kognitif) seseorang terus-menerus dapat diubah dan disesuaikan dengan informasi baru yang diperolehnya.

B. Bermain

1. Pengertian Bermain

Banyak tokoh psikologi, terutama psikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W Santrock menyebutkan arti bermain (*play*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.²¹ Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu :

- a) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- c) Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- d) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
- e) Melakukan secara aktif dan sadar²².

Selain itu John Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.²³ Sementara itu Hurlock menyebutkan bahwa bermain (*play*) merupakan istilah yang

²¹ Santrock, John W. *Life Span Development(Perkembangan Masa Hidup)*, (Jakarta :Erlangga. 2002) hlm 272

²² Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media. 2007) hlm 14.

²³ *Ibid*, hlm 16

digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.²⁴

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar,²⁵ sehingga bermain sangat relevan, efektif, dan cocok diterapkan guru dalam proses pembelajaran di Raudhatul Athfal

Dengan demikian dapat penulis tarik sebuah kesimpulan bahwa bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi pengindraannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali

²⁴ Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak. Jilid 1, edisi 6.* (Jakarta : Erlangga. tt) hlm 320

²⁵ Tadkiroatun Musfiroh. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini).* Jakarta: Grasindo, 2008. hlm 1-4

lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Artinya bermain merupakan jendela perkembangan anak. Lewat kegiatan bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membiarkan anak-anak usia pra sekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi. Garvey dalam Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bermain erat kaitannya dengan perkembangan anak²⁶.

Oleh karena itu, pembelajaran melalui bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, daya kreativitas, keterampilan sosial walaupun dalam bentuk sangat sederhana. Maksudnya bermain dalam kehidupan anak adalah penting untuk meningkatkan perkembangan afektif (sikap) dan menunjang daya imajinasi anak. Pada perinsipnya bermain adalah aktivitas yang mengstimulasi kecerdasan melalui penerapan pendekatan *Beyond Center and Circle* atau sentra dan lingkaran, misalnya sentra bahan alam, main peran, seni, balok, persiapan, dan lain-lain.

2. Bentuk Permainan Anak

Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa puber, namun hal yang demikian tidak selalu benar. Dalam hal ini Elizabeth B.Hurlock mengemukakan permainan sepanjang masa kanak-kanak, permainan sangat

²⁶ *Ibid*, hlm, 6

mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak.²⁷ Berikut uraian tentang bermain aktif dan pasif (hiburan):

a) Bermain Aktif

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri.²⁸ Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi ini disebabkan oleh sejumlah faktor, faktor itu diantaranya adalah faktor *pertama* adalah kesehatan, kesehatan merupakan sangat mempengaruhi permainan aktif. Anak yang aktif menghabiskan lebih banyak waktu untuk memperoleh kepuasan dari permainan itu sendiri, ketimbang anak yang kesehatannya buruk sehingga bermain aktif cepat melelahkan. *Kedua* teman, bermain aktif merupakan permainan yang membutuhkan teman, pada masa anak melewati bermain sendiri ketika bayi dan beralih ke bermain sosial dimasa kanak-kanak, tingkatan penerimaan sosial yang mereka nikmati akan menentukan banyaknya waktu yang dihabiskan dalam bermain aktif dan banyaknya kegembiraan yang mereka peroleh.

²⁷ Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, et.al.hlm, 322.

²⁸ *Ibid*, hlm, 328.

Ketiga yang menimbulkan variasi dalam bermain aktif adalah tingkatan intelegensi anak. Pada umumnya, anak yang sangat pandai dan yang sangat bodoh lebih sedikit menghabiskan waktunya dalam bermain aktif ketimbang mereka yang tingkat intelegensi rata-rata. Terutama karena perhatian tidak sejalan dengan mereka yang mempunyai intelegensi rata-rata akibatnya mereka menganggap permainan seperti itu kurang menarik ketimbang anak yang perhatian bermainnya sesuai dengan tingkatan intelegensi. *Keempat*, peralatan, kebanyakan permainan aktif membutuhkan peralatan untuk merangsangnya. *Kelima*, lingkungan, lingkungan merupakan tempat anak tumbuh mempengaruhi jenis dan jumlah bermain aktif yang dilakukannya. Berdasarkan dari faktor-faktor yang mempengaruhi permainan aktif, maka permainan aktif ini dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, seperti bermain bebas spontan, permainan drama, dan bermain musik.²⁹

Sementara itu dalam referensi lain permainan aktif dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosio drama. Permainan sosial, peran bermain yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa anak dalam bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Menurut Parten dalam Brewer yang dikutip Soemarti Patmonodewo mengungkapkan

²⁹ *Ibid*, hlm , 326.

berbagai derajat partisipasi anak dalam bermain dapat bersifat bermain sendiri, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

- 1) Bermain sendiri, maksudnya adalah anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitar. Mungkin anak menyusun balok menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada di sekitar ruangan yang sama.
- 2) Bermain paralel, kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan anak tidak bergantung dengan anak lainnya.
- 3) Bermain asosiatif, bermain ini di mana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi/pengaturan. Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjajah, dan lari-lari mengitari halaman, sedang anak yang lain mengejar anak yang menjadi penjajah secara bersama.
- 4) Bermain kooperatif, pada permainan ini masing-masing anak memiliki peran tertentu guna menapai tujuan kegiatan bermain. Misalnya anak bermain toko-tokoan.³⁰

³⁰ Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineke Cipta, 2003, hlm, 103

Oleh sebab itu diharapkan guru dapat memberikan pengalaman dalam bermain yang bersifat bermain sendiri, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama tersebut di atas, misalnya salah satu permainan peran (sosio-dramatik). Smilansky dalam Brewer yang dikutip oleh Soemarti Patmonodewo, mengungkapkan permainan sosio-dramatik memiliki beberapa elemen yaitu, bermain dengan melakukan imitasi (anak bermain pura-pura melakukan peran orang disekitar), bermain seperti suatu objek (anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, anak pura-pura menjadi mobil sambil berlari dan menirukan suara mobil), bermain dengan menirukan gerak (menirukan pembicaraan atau gerak), persisten (anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun selama 10 menit, interaksi (bermain adegan), komunikasi verbal.³¹

Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa. Proporsi waktu bermain yang dicurahkan dalam masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori.

b) Bermain Fasif

Bermain fasif merupakan istilah dari hiburan, yang merupakan tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari

³¹ *Ibid*, hlm, 107.

kegiatan orang lain.³² Bagi beberapa anak hiburan dapat dinikmati bersama dengan kelompok teman sebaya, seperti nonton film atau televisi, namun kebanyakan hiburan dilakukan sendiri. Kurangnya hubungan sosial tidak menghilangkan kegembiraan yang diperoleh dari hiburan sebagaimana bermain aktif.

Banyak orang tua atau orang dewasa menganggap waktu yang dihabiskan anak dengan hiburan sebagai pemborosan waktu dan menegaskan bahwa mereka akan lebih banyak memperoleh keuntungan dari pada bermain aktif.

Menurut Elizabeth B.Hurlock, ada beberapa macam permainan yang tergolong permainan pasif atau hiburan, diantaranya adalah membaca (membaca merupakan suatu bentuk hiburan). Menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik menonton televisi.³³ Namun dalam pembahasan ini penulis hanya menganalisa pada permainan aktif pada anak usia dini, dalam konteks ini penulis mengamati permainan aktif (sosio-drama) dalam meningkatkan sikap (kecerdasan afektif) anak RA dalam menanamkan moral yang baik untuk mempersiapkan kehidupan akan datang.

3. Macam-macam permainan dan langkah-langkahnya

³², Elizabeth B.Hurlock, *Op Cit*, hlm, 335.

³³ *Ibid*, hlm, 334.

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai hal. Oleh karena itu bermain merupakan bagian integral dalam mempengaruhi tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya.

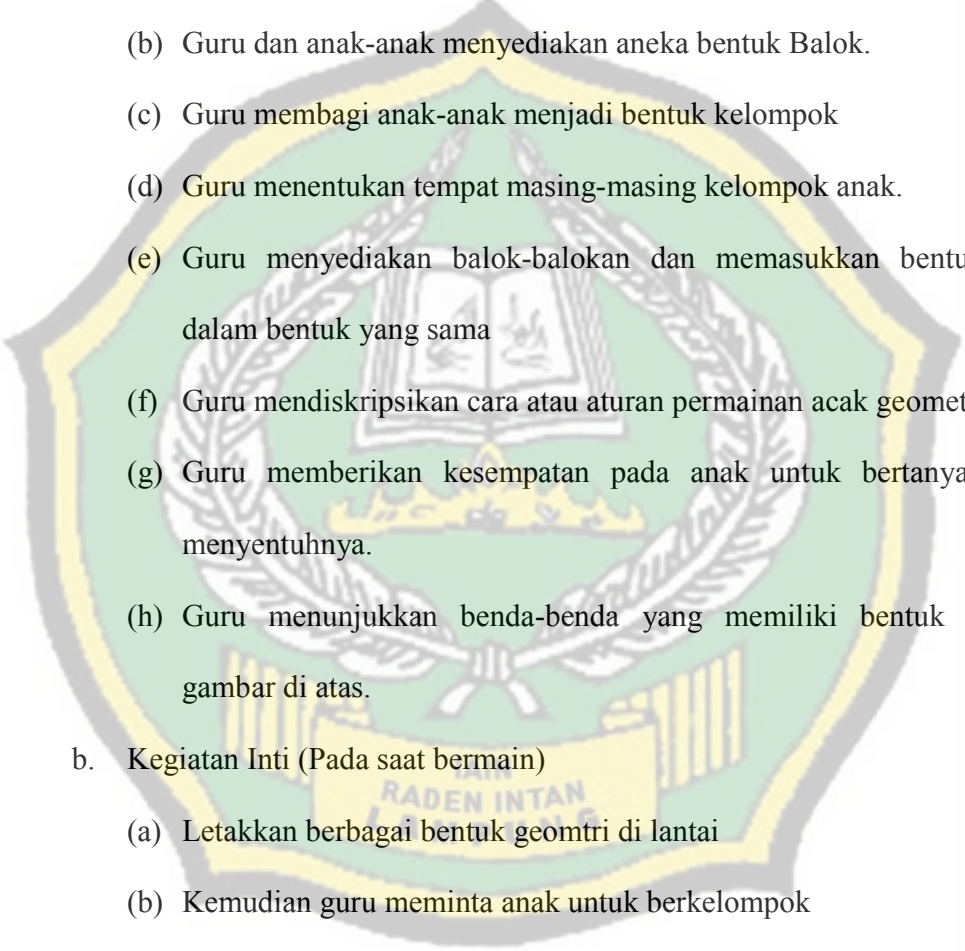
Dalam konteks ini untuk membantu proses tumbuh kembang anak, tentu akan dipengaruhi oleh bentuk dan cara bermainnya, sebagaimana telah penulis singgung di atas bahwa permainan yang dapat membantu mengembangkan potensi anak adalah permainan yang aktif. Dalam permainan aktif terdapat beberapa bentuk permainan, diantaranya adalah permainan Permainan acak Balok. Permainan ini adalah bermain yang menggunakan konsep matematika yaitu melalui kegiatan menghitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Karna pada anak usia 4 hingga 5 tahun ketertarikan pada aktivitas menambah dan mengurangi mulai muncul (Broson, 1999).³⁴ Tujuan dari permainan ini adalah sebagai berikut:

- a) Merangsang kemampuan klasifikasi atas dasar kesamaan bentuk
- b) Merangsang kemampuan mengenali perbedaan bentuk

Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah Balok berbentuk segi panjang, segitiga, lingkaran persegi Dll. Berikut langkah-langkah permainan:

- a. Sebelum bermain,

³⁴ Tadkiroatun Musfiroh, Op Cit, klm 117

- 
- (a) Sebagai langkah awal pembelajaran, guru mengenalkan pada anak bahwa benda-benda disekililing kita memiliki bermacam-macam bentuk. Ada persegi, ada lingkaran.
- (b) Guru dan anak-anak menyediakan aneka bentuk Balok.
- (c) Guru membagi anak-anak menjadi bentuk kelompok
- (d) Guru menentukan tempat masing-masing kelompok anak.
- (e) Guru menyediakan balok-balokan dan memasukkan bentuk ke dalam bentuk yang sama
- (f) Guru mendiskripsikan cara atau aturan permainan acak geometri.
- (g) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya dan menyentuhnya.
- (h) Guru menunjukkan benda-benda yang memiliki bentuk mirip gambar di atas.
- b. Kegiatan Inti (Pada saat bermain)
- (a) Letakkan berbagai bentuk geomtri di lantai
- (b) Kemudian guru meminta anak untuk berkelompok
- (c) Beri kesempatan setiap pasang anak memilih tempat yang mereka inginkan.
- (d) Guru mengintruksikan pada anak untuk memsangkan bentuk geometri sesuai tempatnya . Dorong anak untuk saling membantu.
- (e) Jika ada yang bertanya tentang guna geometri, katakan bahwa geometri itu sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

- (f) Jika sudah, ajaklah mereka berdiri atau keluar ruangan untuk mencari benda yang mirip dengan gambar yang sudah ditempel seperti pintu, jendela, lantai, roda koint, atau piring untuk lingkaran.

c. Kegiatan penutup

- (a) Guru menyimpulkan bahwa benda-benda yang ditempelkan banyak sekali ditemukan dalam lingkungan dan sangat bermanfaat.
- (b) Guru memberikan motivasi pada anak untuk tetap belajar terus baik dirumah maupun disekolah, karna belajar itu adalah asik.
- (c) Guru mengintruksikan pada anak untuk bersiap-siap membaca doa penutup.
- (d) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

4. Indikator Pencapaian Dalam Permainan

Dalam permainan pura-pura ada beberapa macam yang dapat dilakukan di sekolah, misal permainan Tata Balok, permainan menara, dan permainan pasanganku. Adapun langkah-langkah ke tiga permainan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Permainan Balok

Tujuan dari permainan Tata Balok adalah untuk merangsang kepekaan mengenal stuktur bentuk dan merangsang kepekaan untuk

kerjasama dengan teman dalam menyusun balok tersebut. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah balok kreatif berbagai bentuk dan ukuran. Jumlah set balok adalah setengah jumlah anak di kelas.

Sementara Langkah-langah permainan ini adalah:

1. Masukkan semua balok atau unsur menara susun kedalam kotak.
2. Bunyikan peluit panjang, dan setiap pasangan (2 anak) memilih tempat duduk yang diinginkan.
3. Tiup peluit dua kali, dan setiap wakil kelompok mengambil balok atau unsur menara yang mereka inginkan.
4. Tiup peluit lagi, dan wakil kelompok mengambil balok atau unsur menara kembali. Beri semangat hingga semua balok atau unsur menara terpasang. Lihatlah, apakah anak-anak dapat memasang menara atau menata balok dengan melihat gradasi bentuk dan ukuran.
5. Jika sudah selesai dan anak masih ingin bermain, permainan dapat diulang. Anak boleh bertukar pasangan dan bertukar balok.
6. Teruskan permainan hingga semua anak ingi bermain mendapat giliran.³⁵

5. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak

³⁵ Takdiroutoen Musfiroh, *Op Cit*, hlm 213

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka.

Melalui permainan menyusun balok misalnya anak-anak belajar menghubungkan ukuran suatu obyek dengan lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar menopang balok yang kecil. Mereka belajar konsep bagaimana hal-hal yang lebih besar mampu menopang hal-hal yang lebih kecil.

Bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interkasinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari.

Oleh karena itu fungsi bermain secara fisik, dapat memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti dalam olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak. Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik. Dan anak juga belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.

Dalam hal ini para ahli sepakat bahwa anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan di TK/RA yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

Hoornt et al dalam Takdiroatun Musfiroh bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak. Pada masa kanak-kanak bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain

merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.³⁶

Melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru dan mempraktikkan rutinitas sehari-hari. Kesuksesan terhadap usaha ini menaikan perasaan kompetensi mereka dalam membuat keputusan sehari-hari, seperti bermain boneka, menyusun balok-balok.

Menurut Hetherington dan Parke, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif, sosial anak³⁷. Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak.

Simulasi kecerdasan kognitif, untuk anak usia 4 hingga 5 tahun relatif lebih mengacu pada dunia rill, seperti bentuk pintu, bentuk jendela, bentuk piring, atau ban motor, dll. Oleh sebab itu indikator yang diharapkan setelah anak-anak bermain acak geometri, anak-anak dapat:

- b. Membedakan mana benda berbentuk persegi panjang dan biasanya digunakan untuk apa.

³⁶ *Ibid*, hlm 6

³⁷ Moeslicatoen, *Op Cit*, hlm,34.

- c. Anak-anak dapat membuat/menggambar dan menunjukkan bentuk persegi.
- d. Anak-anak dapat membuat/menggambar dan menunjukkan bentuk lingkaran.
- e. Anak-anak dapat membuat/menggambar dan menunjukkan bentuk segi tiga.

C. Tinjauan Tentang Bermain Balok

1. Pengertian Balok

Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Seperti lemari berbentuk balok, televisi, speaker, ataupun bis. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang yang membentuk balok posisinya yakni sisi alas, sisi depan, sisi atas, sisi belakang, sisi kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan.

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dan dimainkan di sekolah. Balok adalah

potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.³⁸

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya. Untuk anak di atas usia batita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya. Pemberian mainan balok dilakukan secara bertahap. Pada anak usia kecil, jangan diberikan permainan balok yang rumit karena perkembangan motorik halusnya belum sempurna. Karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Untuk bayi, tersedia berbagai balok yang terbuat dari bahan busa.

³⁸ *Diknas, Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain, 2003.*

Bermain Balok Menurut B.E.F Montolalu (6.22) mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerjaaktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang, dll. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan pra sekolah (Benish, 1978; Kinsmans G Bark, 1979). Nilai dari membangun dengan balok meliputi 4 aspek pengembangan yaitu: Fisik Motorik, Perkembangan Kognitif, Perkembangan Sosial, Perkembangan Emosional.

2. Manfaat Permainan Balok

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad ke 17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Peneliti ingin menunjukkan sejauh mana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya sekedar untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan sosial atau sekedar untuk mengisi waktu luang. Teori Cognitive-Developmental dari Jean Piaget, juga

mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

Pendapat selanjutnya oleh Aristoteles, ia mengatakan bahwa ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang akan dilakukan anak dimasa yang akan datang. Menurut Aristoteles, anak perlu dimotivasi untuk bermain dengan permainan yang akan ditekuni di masa yang akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok-balokan, dimasa dewasanya akan menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar maka akan menjadi pelukis, dan lain sebagainya.

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosiodrama.

Berdasarkan kajian tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.

Adapun manfaat dari permainan balok ini adalah :

1. Belajar mengenai konsep

Dalam bermain susun balok, akan ditemukan beragam konsep, seperti warna bentuk, ukuran, dan keseimbangan. Dengan bermain balok anak-anak mengenal konsep lebih banyak-lebih sedikit, sama dan tidak sama, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, gravitasi dan stabilisasi. Orangtua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susun balok.

2. Belajar mengembangkan imajinasi

Untuk membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan anak dalam berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk.

3. Melatih kemampuan berkomunikasi

Komunikasi diperlukan oleh anak manakala ia ingin menyatakan pendapat tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya.

4. Melatih kesabaran

Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti ia melatih dirinya sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Ia berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya.

5. Secara sosial anak belajar berbagi

Ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk tidak saling berebut saat bermain.

6. Mengembangkan rasa percaya diri anak

Ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.

7. Melatih Kepemimpinan anak

Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

8. Sebagai Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar

Balok adalah alat bermain yang berguna untuk mengembangkan fisik anak.

9. Mengembangkan pemikiran simbolik

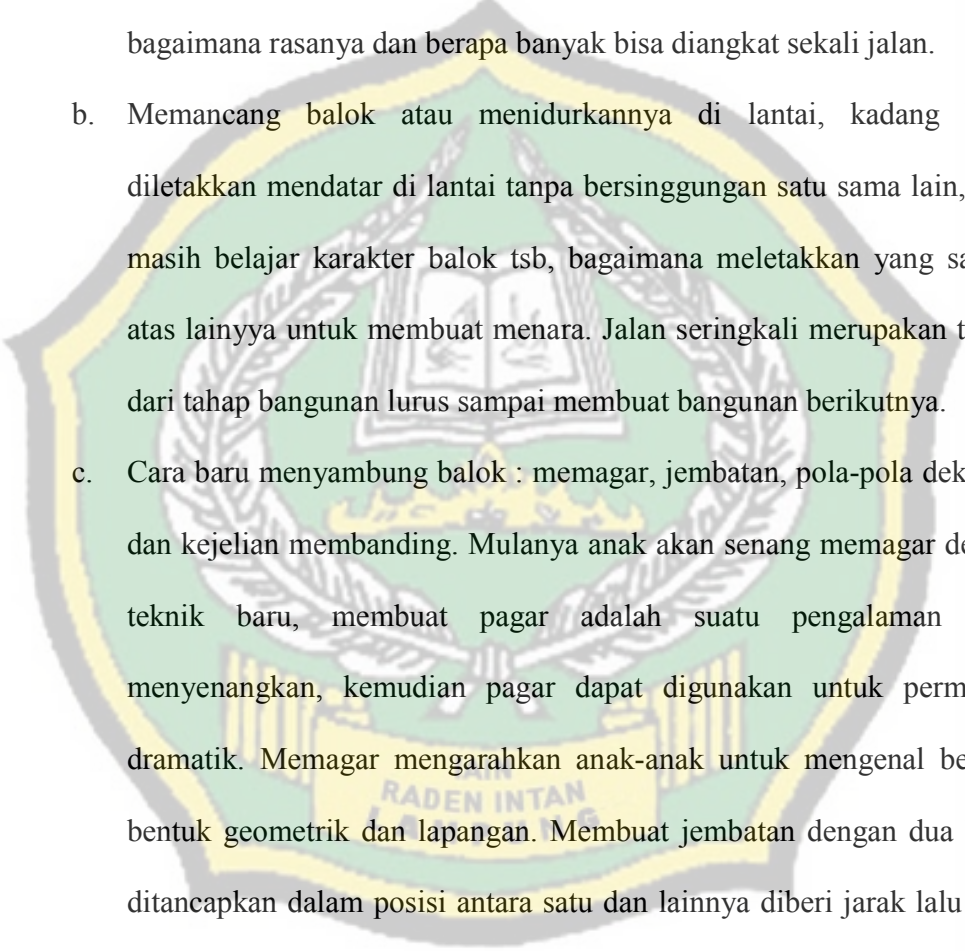
Membangun balok-balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak.

10. Perlu Dampingan

Agar permainan ini terasa manfaatnya, Orangtua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Agar permainan balok ini tampak menarik, kita perlu menambahkan alat bermain lain seperti boneka, mobil-mobilan, dan lain sebagainya.

3. Tahapan Perkembangan Permainan Balok

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat) sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Semua anak akan melalui tahapan dalam bermain menggunakan balok :

- 
- a. Membawa balok-balok berkeliling , anak-anak pada mulanya seringkali mengangkat balok sambil membawanya berkeliling, dengan demikian mereka belajar tentang balok misalnya berapa berat balok tersebut, bagaimana rasanya dan berapa banyak bisa diangkat sekali jalan.
 - b. Memancang balok atau menidurkannya di lantai, kadang balok diletakkan mendatar di lantai tanpa bersinggungan satu sama lain, anak masih belajar karakter balok tsb, bagaimana meletakkan yang satu di atas lainnya untuk membuat menara. Jalan seringkali merupakan tradisi dari tahap bangunan lurus sampai membuat bangunan berikutnya.
 - c. Cara baru menyambung balok : memagar, jembatan, pola-pola dekoratif dan kejelian membanding. Mulanya anak akan senang memagar dengan teknik baru, membuat pagar adalah suatu pengalaman yang menyenangkan, kemudian pagar dapat digunakan untuk permainan dramatik. Memagar mengarahkan anak-anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometrik dan lapangan. Membuat jembatan dengan dua balok ditancapkan dalam posisi antara satu dan lainnya diberi jarak lalu jarak ini dihubungkan dengan satu balok lagi di bagian atasnya.
 - d. Memberi nama bangunan, menggunakan dan mengembangkan bangunan, begitu mereka memiliki pengalaman, untuk umur 4 sampai 6 tahun, anak-anak mulai memberi nama bangunan yang mereka buat.

Secara lebih rinci, ada sembilan belas tahap anak dalam permainan balok ini antara lain sebagai berikut:

Tahap 1 : Tanpa Bangunan

Anak menggunakan balok, tetapi tidak membangun. Anak menelicitirici-ciri fisik dari balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan, dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan.

Tahap 2 : Susunan Garis Lurus ke Atas

Anak menumpuk atau menyusun balok-balok secara vertikal.

Tahap 3 : Susunan Garis Lurus ke Samping

Anak menempatkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu garis.

Tahap 4: Susunan Daerah Lurus ke Atas

Anak membangun dengan cara menggabungkan tumpukan-tumpukan balok dan/atau menumpuk garis demi garis (sisi demi sisi menumpuk).

Tahap 5: Susunan Daerah Mendatar

Anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok dalam daerah mendatar.

Tahap 6: Ruang Tertutup ke Atas

Anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan diantara dua balok dengan satu balok di atasnya, membentuk lengkungan atau jembatan.

Tahap 7: Ruang Tertutup Mendatar

Anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok-balok.

Tahap 8: Menggunakan Balok Untuk Membangun Bangunan Tiga Dimensi yang Padat

Anak membuat daerah mendatar dari balok dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari balok; menyusun bangunan tiga dimensi yang penuh tidak berongga.

Tahap 9: Ruang Tertutup Tiga Dimensi

Anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka menjadi ruang tertutup tiga dimensi.

Tahap 10: Menggabungkan/Mengkombinasikan Beberapa Bentuk Bangunan

Anak menggunakan bermacam-macam kombinasi dari bangunan-bangunan garis lurus, dua dimensi (area), dan tiga dimensi (ruang); anak belum memberi nama apa yang dibangunnya.

Tahap 11: Mulai Memberi Nama

Anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai “benda” walaupun bangunan atau bentuk balok itu tidak seperti “benda” itu, tetapi tetap mewakili pikiran anak.

Tahap 12: Satu Bangunan, Satu Nama

Anak memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu“benda;” satu bangunan merepresentasikan satu benda. Beberapa tahapan sebelumnya harus ada, jangan disilaukan oleh nama atau cerita.

Tahap 13: “Bentukbentuk”

Balok diberi Nama Anak memberi nama “bentuk-bentuk ” balok dalam satu bangunan mewakili “benda-benda”. Lebih dari satu balok digunakan untuk membentuk obyek (contoh: kursi).

Tahap 14: Memberi Nama Obyek-obyek yang Terpisah

Anak membangun bangunan termasuk obyek-obyek yang terpisah;memberi nama pada masing-masing obyek tersebut.

Tahap 15: Merepresentasikan Ruang Dalam

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam; ruang dalam belum sempurna.

Tahap 16: Obyek-obyek di dalam Ditempatkan di Luar

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar; obyek di dalam ditempatkan di luar.

Tahap 17: Representasi Ruang Dalam & Ruang Luar secara Tepat

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasi-kan ruangdalam dan ruang luar. Obyek-obyek di dalam dan di luar dipisahkansecara tepat.

Tahap 18: Bangunan Dibangun Sesuai Skala

Anak membangun bangunan dengan “bentuk-bentuk” balok terpisah; beberapa pengertian tentang skala mulai terlihat dalam bangunan.

Tahap 19: Bangunan Yang Terdiri Dari Banyak Bagian

Anak membangun secara rumit; terdiri dari ruang dalam, petunjuk, jalan, dan pengertian skala.

D. Pengembangan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di RA Harapan Bunda Bandar Lampung

Bermain merupakan aktivitas yang selalu dilakukan oleh anak setiap hari. Sepanjang waktu, anak memanfaatkannya untuk kegiatan bermain. Menurut Hurlock, arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira.³⁹ Dengan demikian, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang mewajibkan anak untuk melakukan kegiatan bermain.

Sementara itu dalam referensi lain Tadkiroutun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit.⁴⁰ Tidak semua kegiatan yang dilakukan oleh anak merupakan bermain dan tidak semua pengalaman yang bermakna melibatkan bermain.

³⁹ Elizabeth B.Hurlock, *Op Cit*, hlm, 322.

⁴⁰ Tadkiroatun Musfiroh, *Op Cit*, hlm, 45

Oleh karena itu, Fromberg dalam Dockett mendefinisikan bermain pada anak sebagai kegiatan yang mencakup kombinasi dari enam elemen, yaitu: simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, aturan main yang ditentukan sendiri dan episodik. Ciri khas simbolik dapat terlihat ketika seorang anak berpura-pura memainkan unit balok sebagai kereta.⁴¹

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak, secara khusus potensi afektif yang dimiliki anak tersebut.

Dalam konteks ini yang perlu diperhatikan atau digarisbawahi adalah suasana dan rasa senang pada diri anak. Artinya bahwa ketika rasa senang itu sudah tidak ada atau anak sudah tidak dapat menikmati kegiatan yang dilakukannya maka kegiatan tersebut tidak dapat lagi dikatakan sebagai kegiatan bermain.

Oleh karenanya bermain sangat efektif untuk digunakan sebagai suatu pendekatan dalam kegiatan belajar pada pendidikan prasekolah yang biasa kita kenal dengan pendekatan 'Bermain sambil Belajar'. Bermain merupakan suatu kegiatan yang inheren pada setiap anak yang normal. Sering kali anak bermain

⁴¹<http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini>. diakses 3.03.2011

tanpa harus melihat tujuan dari kegiatan ini. Bahkan ada juga teori yang mengatakan bahwa bermain sebagai salah satu bentuk aktualisasi diri dari energi yang berlebih dalam diri anak, atau yang dikenal dengan teori '*Surplus Energy*'. Ini menunjukkan bahwa bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi-potensi yang masih tersembunyi menjadi lebih teraktualisasikan, misalnya meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam konteks ini berhitung bukan sekedar berhitung dan menghitung deret angka, namun berhitung di sini ditinjau lebih luas meliputi penjumlahan dan pengurangan.

Oleh karena itu permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, anakanak mempraktekkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya

Menurut Elizabeth B Hurluck, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap beberapa hal, diantaranya yaitu.

1. Dorongan berkomunikasi. agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya, mereka harus mengerti apa yang dikomunikasikan oleh orang lain.

2. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam. permainan merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh batasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
3. Perkembangan wawasan diri. dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya. dengan bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan pasti dan nyata.
4. Belajar bermasyarakat atau bersosialisasi. dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan mereka.
5. Standar moral. walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.
6. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.⁴²

Oleh karena itu asumsi tentang adanya potensi kecerdasan pada anak muncul berdasarkan pradigma bahwa setiap anak yang dilahirkan telah memiliki potensi genius. Artinya anak yang dilahirkan ke dunia dengan kemampuan tertentu salah satunya adalah potensi genius secara afektif. Anak kecil akan

⁴² Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media. 2007. hlm, 29.

secara langsung menguasai sistem simbol yang rumit, otak cemerlang, kepribadian yang sensitif dan akselerasi terhadap setiap stimulasi. Dalam mengembangkan potensi tersebut perlu memberikan stimulus melalui bermain. Tadkiroatun Musfirah mengungkapkan bahwa potensi kecerdasan interpersonal dapat diasah dengan berbagai permainan yang merangsang kepekaan merasakan perasaan orang lain dan berusaha melihat dari sudut pandang orang lain. Semua permainan dilakukan secara berkelompok dan berpasangan sebenarnya memiliki nilai stimulasi yang tinggi.⁴³

Banyak pendidik yang sudah mengakui bahwa bermain sangat penting dilakukan sebagai stimulasi pengembangan kemampuan pada pendidikan prasekolah. Hal ini sangatlah beralasan, sebab masa usia prasekolah seringkali disebut sebagai masa bermain. Di mana mereka bisa mengenali diri dan lingkungannya sebagai dasar perkembangan sosialnya hanya melalui bermain. Selain itu seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa dengan bermain anak akan merasa senang sehingga segala bentuk materi yang hendak kita berikan akan terserap secara maksimal oleh mereka. Dalam keadaan senang anak tidak pernah merasa terbebani, tidak mudah jenuh, bisa bereksplorasi, dan dapat mengaktualisasikan dirinya secara optimal.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah

⁴³ Tadkiroatun Musfirah. *Op Cit*, hlm, 1-4

anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih banyak) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak).

Kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan di TK/RA yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka. Tanpa disadari oleh mereka, melalui kegiatan bermain ada proses belajar yang dialaminya. Anak dapat melatih otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, mengembangkan daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin. Dengan bermain anak menggunakan seluruh aspek panca inderanya. Semua ini dapat teraktualisasi pada anak dengan perasaan senang dan tanpa terbebani.



BAB III
LAPORAN HASIL PENELITIAN

A.Sejarah Berdirinya RA. Harapan Bunda Kota Bandar Lampung

Berawal dari berdirinya adalah yayasan PAUD oleh bapak Joko Supriyatno. Yayasan ini memiliki lahan dan bangunan kosong, ketua yayasan tersebut berinisiatif mendirikan sebuah Taman Kanak-Kanak dengan mengingat bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang utama yang pengaruhi dalam perkembangan dan pembangunan bangsa. Suatu bangsa dapat di katakan maju apabila pendidikan warga negaranya sudah maju atau memadai, sehingga bisa atau dapat mengikuti perkembangan ilmu atau teknologi yang semakin maju. Tapi di negara Indonesia pendidikan belum berkembang pesat/memadai terutama di daerah-daerah. Oleh karena itu masalah pendidikan menjadi salah satu perhatian yayasan ini.

Kepedulian terhadap dunia pendidikan ini juga mendapat dukungan besar dari Ibu Titin Khotidjah Nilawati yang mencintai dunia anak. Sehingga ketua

yayasan menunjuk Ibu Titin untuk mengelola RA Harapan Bunda menjadi sekolah yang mampu menciptakan kesadaran masyarakat menengah kebawah disekitar yayasan akan pentingnya pendidikan sejak usia dini. Hal ini tentunya dapat menunjang upaya mengoptimalkan perkembangan anak usia dini guna menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya yang diiringi oleh kemajuan zaman. Maka pada tahun 2007, tepatnya diatas lahan seluas 146 M dan luas bangunan 100 m didirikanlah PAUD pada awalnya lalu pada tahun 2012 bergabung dengan kementerian agama yang mendapat izin resmi tepatnya pada tanggal 16 Oktober 2012, Nomor Statistik RA (NSR) 101218710037, Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69732111, NSR dan NPSN kelengkapan administrasi untuk setiap berkas dokumen kedinasan yang akan dikirim oleh sekolah ke Instansi Tingkat Daerah maupun ke Kemetrian Agama .

B. Visi dan Misi RA Harapan Bunda Kota Bandar Lampung

Yayasan Harapan Bunda merupakan yayasan yang ingin mewujudkan penyelenggaraan jenjang pendidikan anak usia dini bernuansa Islam. Dengan didirikannya Raudhatul Atfhal sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan nilai dan moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, motorik halus maupun motorik kasar. Adapun visi yang dimiliki oleh RA Harapan Bunda Bandar Lampung adalah :

“Mewujudkan generasi yang unggul, berprestasi, berakhlak mulia dengan landasan iman dan taqwa, serta generasi yang mandiri, cerdas, cakap, dan terampil”.

Sedangkan Misi RA Harapan Bunda Bandar Lampung adalah memberikan pelayanan pendidikan anak usia dini dengan :

- a. Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang terintegrasi antara imtaq, iptek dan permainan (bermain).
- b. Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu mampu mengekspresikan diri secara spontan, kreatif, dan inovatif.
- c. Memberikan kesempatan dan layanan bimbingan kepada peserta didik untuk mengenal dan mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki.
- d. Menyelenggarakan pembinaan keimanan dan ketaqwaan kepada peserta didik dengan metode yang menyenangkan .
- e. Mengusahakan peningkatan kualitas dan potensi guru serta penyempurnaan sarana dan prasarana yang memadai.

Tujuan dari penyelenggaraan kegiatan pembelajaran RA Harapan Bunda di Bandar Lampung adalah :

- a. Dapat terselenggaranya pendidikan anak usia dini yang professional dan bertanggung jawab.
- b. Dapat Menyiapkan Peserta didik yang unggul untuk memasuki jenjang pendidikan tingkat besar.

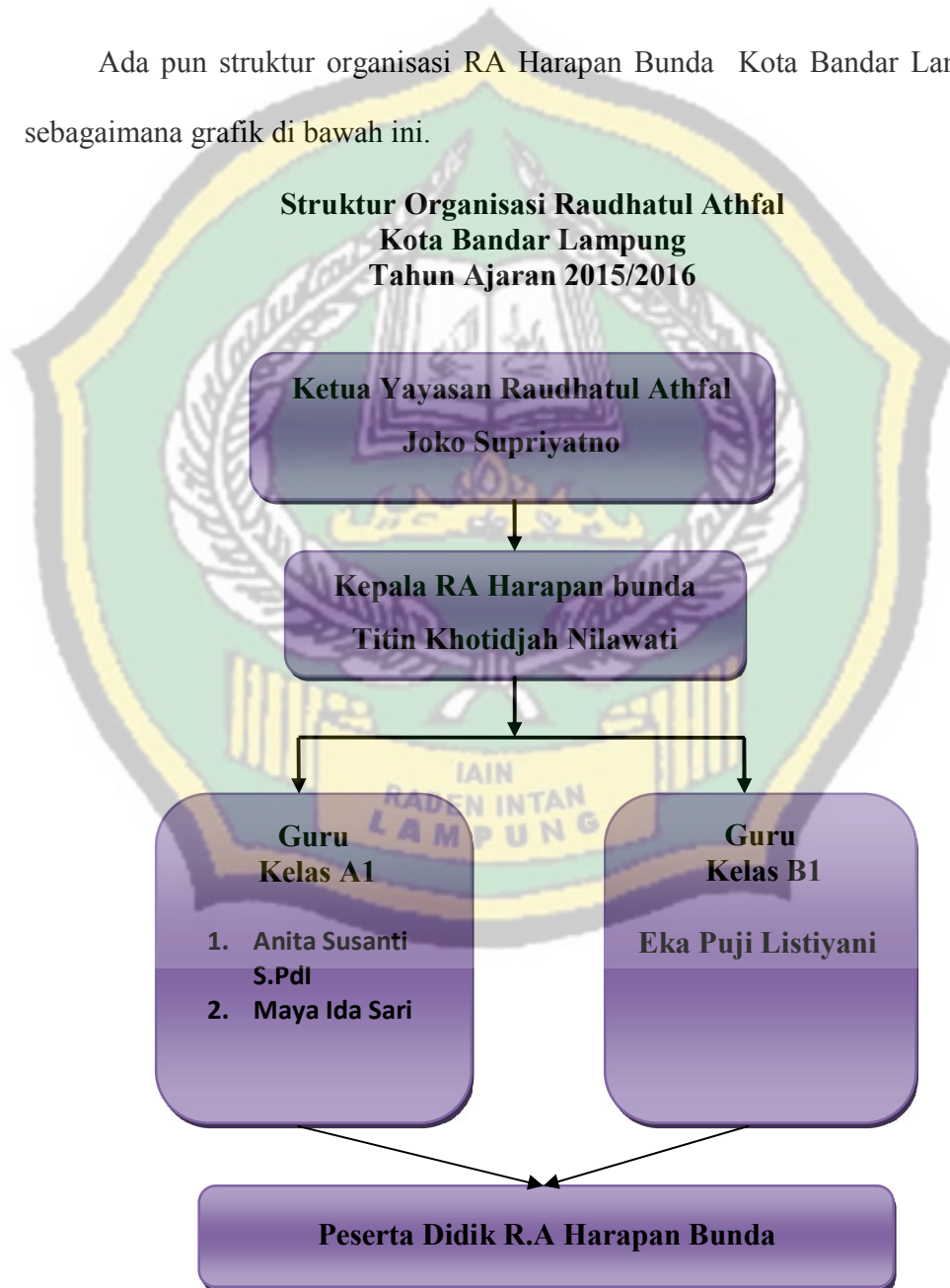
- c. Dapat memberikan pelayanan pengasuhan agar terbentuk kepribadian muslim yang kreatif, mandiri, berprestasi, berakhlak mulia, dan unggul dalam imtaq dan iptek.



C.Strukt

ur Organisasi RA Harapan Bunda Kota Bandar Lampung

Ada pun struktur organisasi RA Harapan Bunda Kota Bandar Lampung sebagaimana grafik di bawah ini.



Keadaan Tenaga Pendidik RA Harapan Bunda Kota Bandar Lampung

Tenaga pendidik di RA Harapan Bunda terdiri dari 1 orang Kepala sekolah dan 3 orang guru kelas yang terbagi dalam belajar sebagaimana tertera dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3
Data Guru di RA Harapan Bunda Kota Bandar Lampung
Tahun 2015/2016

No.	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan terakhir	Tgl masuk kerja
1	Titin khotidjah Nilawati	P	Kepala Sekolah	SMA	17 Maret 2007
2	Eka Puji Listiyani	P	Guru Kelas	SMA	23 April 2012
3	Maya Ida Sari	P	Guru Kelas	D1	12 Maret 2012
4	Anita Susanti, S.pdl	P	Guru Kelas	S1	01 Des 2010

Sumber: Dokumen RA Harapan Bunda.2015/2016

D.Keadaan Jumlah Peserta Didik RA Harapan Bunda Kota Bandar Lampung

Peserta didik RA Harapan Bunda Kota Bandar Lampung pada Tahun Ajaran 2015/2016 berjumlah 40 orang yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 22 anak

perempuan. Peserta didik dikelompokkan sesuai usia menjadi 2 kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4
Keadaan Siswa Siswi RA Harapan Bunda Bandar Lampung
Tahun Pelajaran 2015 – 2016

No	Kelompok	L	P	Jumlah
1	A	9	11	20
2	B	12	8	20
Jumlah		21	19	40

E. Keadaan Sarana dan Prasarana RA Harapan Bunda Kota Bandar Lampung

Raudhatul Athfal berada di kawasan padat penduduk, yaitu di Jl. Hi Agus Salim gang Mangga II Kelapa Tiga kecamatan Tanjung Karang Pusat, dan dekat dengan pusat perbelanjaan dan pusat kota Bandar Lampung. Sedangkan sebagai sasaran pemasaran sekolah, lingkungan masyarakatnya termasuk golongan menengah kebawah. Sehingga biaya operasional kegiatan pembelajarannya pun disesuaikan dengan sasaran masyarakat. Berikut ini keadaan sarana dan prasarana yang ada di R.A Harapan Bunda.

a. Keadaan Umum

- 1) Status tempat belajar : milik sendiri
- 2) Kantor : ada, baik
- 3) Ruang kelas : ada, baik
- 4) Gudang : ada, baik
- 5) Dapur : ada, baik
- 6) Air ledeng/ Sumur : ada, baik
- 7) Tempat cuci tangan : ada, baik
- 8) Kamar mandi : ada, baik
- 9) Penerangan listrik : ada, baik
- 10) Papan nama : ada, baik
- 11) Tempat bermain : - indoor
- outdoor

b. Jumlah Sarana Sekolah

- 1) Meja belajar murid : 24 unit
- 2) Kursi belajar murid : 44 unit
- 3) Meja guru : 2 unit
- 4) Kursi guru : 2 unit
- 5) Meja kepala sekolah : 1 unit
- 6) Kursi kepala sekolah : 1 unit
- 7) Meja tamu : 1 unit

8) Kursi tamu : 3 unit

9) Lemari besar : 3 unit

10) Lemari kecil : 5 unit

11) Rak buku : 1 unit

12) Rak mainan : 5 unit

13) Papan tulis standar : 5 unit

14) Papan absen tulis : 5 unit

c. Jumlah Sarana Bermain

1) Ayunan : 2 unit

2) Jungkat-jungkit : 1 unit

3) Panjat jaring tali : 1 unit

4) Terowongan : 1 unit

5) Jembatan goyang : 1 unit

6) Peluncur : 1 unit

7) Arena mandi bola : 1 unit

8) Bak pasir : 1 unit

9) Bak air : 1 unit

10) APE : 15 unit

**F.....Pengg
unaan Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain
Balok**

Media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di segala jenjang pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini seperti Taman Kanak-Kanak. Seperti yang kita ketahui, media pembelajaran memiliki peran tersendiri dalam proses penyampaian materi.

Dari hasil wawancara terhadap guru RA Harapan Bunda, sebelum guru menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, terlebih dahulu guru mempersiapkan program/perencanaan dalam mengajar, diantaranya mempersiapkan program tahunan yang berfungsi sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pendidikan selama satu tahun ajaran dan sebagai bahan untuk menyusun program Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam hal ini guru benar-benar mempelajari tujuan pembelajarannya yang hendak dicapai, lalu mengupayakannya dengan berbagai cara, seperti mencari inovasi dalam menciptakan suasana sekolah yang menunjang kegiatan pendidikan secara keseluruhan, mulai dari dalam kelas hingga luar kelas. Dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan, guru ditekankan untuk bertindak kreatif dengan menerapkan berbagai metode dan menggunakan media pembelajaran.

Peserta didik di RA Harapan Bunda terdiri dari latar belakang yang berbeda-beda, sehingga setiap peserta didik memiliki karakter masing-masing. Terlebih peserta didik merupakan anak usia dini yang berada dalam masa golden age, dimana pada masa ini perkembangan berbagai aspek terjadi

dengan pesatnya. Tentunya sebagai seorang pendidik guru tidak boleh menyia-nyaiakan kesempatan ini untuk mengoptimalkan potensi peserta didiknya dengan upaya-upaya yang maksimal. Hal ini menjadi salah satu yang perlu diperhatikan dalam menentukan media yang akan digunakan. Penyampaian materi pada peserta didik berusia dini yang perlu diperhatikan bukan hasil semata, melainkan proses kegiatan belajar. Apabila dalam proses tersebut telah diupayakan dengan semaksimal mungkin dengan memperhatikan komponen-komponen pendidikan yang disesuaikan dengan karakter anak masing-masing, maka tujuan pembelajarannya akan tercapai dengan baik.

Media pembelajaran berperan dalam menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik memiliki motivasi untuk berinteraksi langsung dalam kegiatan pembelajaran. dengan demikian antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik terjalin interaksi dan komunikasi yang baik. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan di yaitu RA Harapan Bunda pembelajaran tematik, dimana model pembelajaran ini memiliki pendekatan berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual dan kongkret yaitu benda yang bisa di lihat dan di raba bentuknya yaitu balok.. Mengingat usia peserta didik yang masih berada pada dunia bermain, metode

yang sangat berpengaruh adalah metode bermain. Sehingga melalui bermain balok anak mengenal bentuk, jumlah ukuran dan angka dalam keadaan bermain dan materi belajar pun tersampaikan dengan baik.



BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. P

elaksanaan Tindakan

1. Tahap Persiapan

a. P

Permintaan Izin Penelitian

Peneliti mengajukan permohonan ijin kepada kepala sekolah Ibu Titin Khotidjah Nilawati untuk dapat meneliti di RA Harapan Bunda Bandar Lampung pada tanggal 29 Februari 2016 dan pelaksanaan penelitian tindakan ini hingga tanggal 29 Maret 2016

b. W

wawancara dan Observasi

Peneliti melakukan interview dengan guru kelas A dengan bu guru Maya Ida Sari dengan hasil sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penyusunan rencana atau program pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas A di RA Harapan Bunda?

Jawaban: “proses perencanaan pembelajaran diawali dengan penyusunan Program Semester, Rencana Kegiatan Mingguan, dan Rencana Kegiatan Harian”.

2. Bagaimana proses kegiatan pengembangan aspek Kognitif yang dilakukan di kelas A RA Harapan Bunda Bandar Lampung?

Jawaban: “pengembangan aspek kognitif anak dilakukan setiap hari Senin dan Selasa melalui kegiatan pengenalan pengenalan angka, mencari angka, dan menyebutkan warna”.

3. Bagaimana suasana kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas A khususnya pada kegiatan pengembangan kemampuan Kognitif ?

Jawaban: “dalam pengenlan angka melalui bernyanyi dan tepuk anak anak sangat antusias untuk meyebutkan nama benda dan menjumlah serta mengelompokkan kurang baik”.

4. Apakah ada kendala yang dijumpai guru dalam penggunaan media balok dalam pembelajaran di kelas A?

Jawaban: “kendala yang saya jumpai dalam penggunaan media nya kurang menarik untuk anak anak”.

5. Bagaimana respon peserta didik terhadap Bermain Balok yang diterapkan?

Jawaban: “Bermain Balok yang saya terapkan dikelas belum mampu menarik perhatian anak, dan belum mampu menciptakan suasana ceria

di kelas, mungkin karena permainan yang saya berikan kurang bervariasi”.

6. Alat evaluasi apa yang digunakan terhadap kegiatan di kelas untuk mengetahui hasil pembelajaran?

Jawaban: “evaluasi pembelajaran dilakukan melalui observasi, catatan anekdot, dan buku perkembangan peserta didik”.

Sedangkan observasi secara langsung dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran di RA Harapan Bunda . Pada proses mengamati kegiatan pengembangan kemampuan kognitif sedang berlangsung, peneliti dilengkapi dengan perlengkapan yang sudah disiapkan berupa instrumen berisi daftar cek. Pengamatan ini dilakukan dua kali, yaitu mengamati peserta didik dan mengamati guru dalam proses pembelajaran. Adapun pengamatan yang ditunjukkan peserta didik pada saat kegiatan pengembangan kemampuan kognitif di kelas A yaitu:

- 1).....K

ehadiran peserta didik, yaitu untuk mengetahui jumlah peserta didik yang mengikuti kegiatan pengembangan kognitif pada saat itu.

- 2).....F

okus perhatian peserta didik, untuk mengetahui seberapa besar minat, motivasi, dan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

3).....B

uku catatan peserta didik, untuk mencatat aktifitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Berikut ini hasil pengamatan terhadap peserta didik dalam kegiatan pengembangan kognitif di kelas A RA Harapan Bunda .

1).....P

eneliti dapat mengetahui bahwa pada pertemuan awal pengembangan kemampuan kognitif, peserta didik hadir seluruhnya yaitu 20 orang.

2).....F

okus peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pengembangan kognitif yang Muncul dapat diketahui sebesar 25 %, Mulai Berkembang (MB) sebesar 25%, dan Belum Berkembang (BB) 50%.

3).....D

idalam buku catatan anekdot bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan pengembangan kognitif pun tercatat hasil yang sama yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB) dapat diketahui sebesar 25 %, Mulai Berkembang (MB) sebesar 25%, dan Belum Berkembang (BB) 50%.

Dari pengamatan awal yang dilakukan, peneliti berkesimpulan bahwa hasil dari praobservasi dan catatan anekdot belum menggembarakan, yaitu anak yang menunjukkan kriteria Belum Berkembang (BB) mencapai hingga

50%. Berikut ini hasil pengamatan kegiatan pengembangan kemampuan kognitif di kelas A RA Harapan Bunda.

Tabel 3
Hasil Pengamatan Kegiatan Pengembangan Kemampuan Kognitif di Kelas A RA
Harapan Bunda

Indikator	Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif			Jumlah
	BSB	MB	BB	
Kehadiran	100%	-	-	20 anak
Bermain menggunakan Balok	25%	25%	50%	
Buku catatan anekdot peserta didik	25%	25%	50%	

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Pengamatan kedua, peneliti masuk ke kelas A untuk mengetahui tahapan-tahapan pelaksanaan guru dalam proses kegiatan pengembangan aspek kognitif melalui media Balok. Hal yang diamatai adalah :

- 1) Mengidentifikasi tema yang sesuai dengan program semester
- 2) Menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema dengan tujuan tema tidak terlalu luas
- 3) Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk mengetahui materi yang dipelajari pada saat itu

- 4) Penyajian program pembelajaran, untuk mengetahui proses penyampaian materi yang sesuai dengan RKM dan RKH
- 5) Penggunaan media pembelajaran, terutama media visual, dalam hal ini Balok
- 6) Suasana belajar yang menyenangkan dengan adanya permainan
- 7) Interaksi antara guru dan peserta didik
- 8) Alat evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Hasil pengamatan tersebut digunakan peneliti untuk berdiskusi dengan guru dalam kegiatan pengembangan kemampuan Kognitif peserta didik kelas A RA Harapan Bunda Bandar Lampung. Peneliti menjelaskan bahwa pada kegiatan tersebut belum terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dengan adanya permainan, sehingga antusias anak dan interaksi antara guru dan peserta didik kurang berjalan dengan baik.

C.....I

identifikasi Masalah

Masalah dapat diidentifikasi setelah peneliti berdiskusi dengan guru berdasarkan hasil pengamatan di awal penelitian. Pencapaian indikator pembelajaran dalam kegiatan pengembangan kemampuan bahasa peserta didik dapat meningkat dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan, antusias peserta didik, dan interaksi antara guru dan anak yang disusun

dalam program pembelajaran berupa RKM dan RKH. Pencapaian tersebut terangkum dalam pelaksanaan evaluasi berupa buku catatan anekdot yang dibuat setiap hari setelah pelaksanaan kegiatan.

2.....T

Tahap Pelaksanaan

a.....S

Siklus Pertama (Pertemuan Satu)

Siklus Pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan , pelaksanaan, observasi dan refleksi serta replanning, seperti berikut ini.

a).....P

Perencanaan (planning) Spesifikasi Masalah

Hasil pengamatan peneliti di awal penelitian, yaitu penggunaan metode dan media pembelajaran belum bervariasi dan menarik perhatian peserta didik. Metode yang sangat erat dengan dunia anak usia dini yaitu bermain, sehingga aneka permainan dapat kita terapkan untuk memunculkan antusias anak. Dalam permainan tertentu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas belajar dan peningkatan aspek perkembangan anak. Dalam fokus penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak melalui bermain Balok

b).....P

Penyusunan Tindakan

Setelah guru memahami media visual dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif anak, maka guru bersama peneliti mencoba menyusun suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan media berupa bermain Balok dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif. Rancangan penelitian merupakan hasil diskusi antara guru dan peneliti sebagai kolaborator, hal tersebut bertujuan agar dalam pelaksanaannya guru dan peneliti memahami strategi yang tertuang dalam rancangan pembelajaran.

Rancangan ini dilaksanakan dalam beberapa siklus untuk pertemuan pertama atau siklus I yang terdiri dari 20 pertemuan. Setiap akhir siklus dikaji oleh peneliti dan didiskusikan bersama guru sebagai bahan referensi untuk rancangan tindakan pada siklus berikutnya.

c)E
valuasi Awal Tindakan

Dari pengamatan awal, peneliti menyimpulkan bahwa pada kegiatan pengembangan kemampuan kognitif belum tercipta suasana yang menyenangkan, karena belum maksimalnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak.

d)P
elaksanaan (Acting)

a.T
indakan Pembelajaran Siklus I

1)I

Indikator

Pada siklus I ini indikator yang akan dicapai adalah: anak di perkenalkan tentang berbagai bentuk balok, warna balok, ukuran balok, mengetahui ukuran dan mengenal angka satu sampai 10 dan mengenal lingkungan sekitar yang menyerupai balok.

2)K

kegiatan pembelajaran

Pada RKH 1 dirancang penerapan Bermain Balok menggunakan metode pieget. Dan dalam siklus pertama melakukan pertemuan dengan dua puluh RKH. Dalam siklus pertama anak hanya di perlihatkan dan di minta mengetahui bentuk dengan cara mereka melakukan permainan sendiri atau berkelompok. Agar anak dapat mengetahui nama benda balok membutuhkan tata ruang kelas yang berbeda. Sehingga guru menggunakan ruangan kelas sekolah yang cukup untuk membuat lingkaran. Permainan yang dirancang oleh peneliti dan guru ini diberi nama "lingkaran Balok".

3)H

hipotesis tindakan siklus I

Penggunaan media balok dapat mengoptimalkan perkembangan pada aspek kemampuan kognitif peserta didik melalui bermain balok

4)M

etode

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah merupakan metode yang diadopsi dari metode piaget dalam mengajarkan mengenal konsep bilangan. Dengan meminta untuk mengelompokkan dan menyusun benda sesuai bentuk, ukuran dan Warnanya, akan merangsang otak anak untuk mengamati bentuk dan warna dan ukuran pada balok. Selain itu juga peneliti dan guru merancang permainan yang lebih menarik menggunakan balok.

5)P

roses pembelajaran

Proses pembelajaran diawali dengan perencanaan yaitu menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan alat evaluasi berupa buku anekdot.

6)P

elaksanaan

a).....P

elaksanaan pertemuan ke 1 (RKH 1)

Pada tanggal 22 Februari 2016 dengan tema “Rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apresiasi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Guru mengatakan bahwa hari ini kita akan mengenal berbagai jenis kendaraan dengan gambar dan balok. Setelah guru menyiapkan balok balok. Pada awalnya guru memperkenalkan anak dengan bentuk-bentuk balok dan cara bermain balok. Tentang nama bentuk benda. Setelah itu guru meminta anak-anak untuk menjadi 4 kelompok dan meminta mereka mengelompokkan bentuk benda, ukuran, dan warna yang sejenis. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

b)

elaksanaan pertemuan ke II (RKH II)

Kegiatan pertemuan ke II disajikan pada tanggal 23 februari 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Guru mengatakan bahwa hari ini kita akan bermain balok. Guru

meminta anak-anak untuk Guru bertanya tentang nama nama benda dan warna balok.dan mengelompokkan benda sesuai bentuk dan warna.Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya dilakukan secara bergantian. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

c) Pelaksanaan Pertemuan ke III (RKH III)

Pertemuan ketiga disajikan pada tanggal 24 february 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Guru mengatakan bahwa hari ini kita akan bermain balok. Anak di ajak untuk menyebutkan angka 1 sampai 10 dengan menggunakan balok. Dan anak di perkenalkan tentang ukuran (panjang, tinggi, rendah, besar dan, kecil) dilakukan secara bergantian. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

d) Pelaksanaan Pertemuan ke IV (RKH IV)

Pertemuan keempat disajikan pada tanggal 25 Februari 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam -macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Guru meminta anak untuk menyebutkan benda benda yang di perlihatkan guru dan menebak tentang ukurannya. Anak juga di minta untuk bersama-sama menyebutkana angka bilangan 1–10. Anak di minta berlomba mengurutkan benda (balok) dilakukan secara bergantian. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

e) Pelaksanaan Pertemuan ke V (RKH V)

Pertemuan kelima disajikan pada tanggal 26 Februari 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya Anak dan guru membilang angka 1-5 dan memberitahu dan mengajarkan mengurutkan angka 1-5. Anak di minta

menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

f) Pelaksanaan Pertemuan ke VI (RKH VI)

Pertemuan keenam disajikan pada tanggal 29 Februari 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Guru meminta anak membilang angka dengan meminta anak untuk memegang balok yang bertulis angka dan mengurutkannya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

g) Pelaksanaan Pertemuan ke VII (RKH VII)

Pertemuan ketujuh disajikan pada tanggal 01 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Guru meminta anak memasang benda transportasi dengan balok yang berangka. Dan anak di minta mengenal konsep besar, kecil dan sedikit dengan menggunakan timbangan. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

h) Pelaksanaan Pertemuan ke VIII (RKH VIII)

Pertemuan kedelapan disajikan pada tanggal 02 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00

WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Anak di minta memasangkan benda dengan lambang bilangan. Anak di minta untuk menyebutkan besar kecil dan sedikit dengan alat ukur. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

i) Pelaksanaan Pertemuan ke IX (RKH IX)

Pertemuan ke sembilan disajikan pada tanggal 03 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya.

Guru menunjukkan bentuk balok dan meminta menyamakan dengan benda di sekitar. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali,

menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung

j) Pelaksanaan Pertemuan ke X (RKH X)

Pertemuan ke sepuluh disajikan pada tanggal 05 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB.

Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Guru menunjukkan bentuk balok dan meminta menyamakan dengan benda di sekitar. Setelah itu anak diminta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya. Anak diminta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung

k) Pelaksanaan Pertemuan ke XI (RKH XI)

Pertemuan kesebelas disajikan pada tanggal 07 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa

sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Anak beserta guru melakukan tepuk geometri. Guru memperkenalkan Bentuk benda geometri (Segitiga, Persegi, Lingkaran, Persegi Panjang). Guru meminta anak menyebutkan warna bentuk balok yang di perlihatkan ibu guru. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

1) Pelaksanaan Pertemuan ke XII (RKH XII)


Pertemuan keduabelas disajikan pada tanggal 08 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan bermain kegiatan yang sebelumnya. Guru bertanya tentang nama nama benda dan warna balok.dan mengelompokkan benda sesuai bentuk dan warna. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di

lingkungannya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

m) Pelaksanaan Pertemuan ke XIII (RKH XIII)

Pertemuan ketiga belas disajikan pada tanggal 09 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Anak di ajak untuk menyebutkan angka 1 sampai 10 dengan menggunakan balok. Dan anak di perkenalkan tentang ukuran (panjang, tinggi, rendah, besar dan, kecil). Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

n) Pelaksanaan Pertemuan ke XIV (RKH XIV)



Pertemuan keempat belas disajikan pada tanggal 10 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Guru meminta anak untuk menyebutkan benda-benda yang di perlihatkan guru dan menebak tentang ukurannya. Anak juga di minta untuk bersama-sama menyebutkan angka bilangan 1–10. Anak di minta berlomba mengurutkan benda (balok). Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

o) Pelaksanaan Pertemuan ke XV (RKH XV)

Pertemuan kelima belas disajikan pada tanggal 11 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya.

Anak dan guru membilang angka 1-5 dan memberitahu dan mengajarkan mengurutkan angka 1-5. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di skerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

p) Pelaksanaan Pertemuan ke XVI (RKH XVI)

Pertemuan keenam belas disajikan pada tanggal 13 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Guru meminta anak membilang angka dengan meminta anak untuk memegang balok yang bertulis angka dan mengurutkannya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran.

q) Pelaksanaan Pertemuan ke XVII (RKH XVII)

Pertemuan keenam belas disajikan pada tanggal 14 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Guru meminta anak memasangkan benda transportasi dengan balok yang berangka. Dan anak di minta mengenal konsep besar, kecil dan sedikit dengan menggunakan timbangan. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

r) Pelaksanaan Pertemuan ke XVIII (RKH XVIII)

Pertemuan keenam belas disajikan pada tanggal 15 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Anak di minta memasangkan benda dengan lambang bilangan.

Anak di minta untuk menyebutkan besar kecil dan sedikit dengan alat ukur. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

s) Pelaksanaan Pertemuan ke XIX (RKH XIX)

Pertemuan keenam belas disajikan pada tanggal 16 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Guru menunjukkan bentuk balok dan meminta menyamakan dengan benda di sekitar. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

t) Pelaksanaan Pertemuan ke XX (RKH XX)

Pertemuan keenam belas disajikan pada tanggal 17 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Guru menunjukkan bentuk balok dan meminta menyamakan dengan benda di sekitar. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

7) Hasil kegiatan pada siklus I

Hasil Pelaksanaan Kegiatan siklus I (Pertemuan I sampai pertemuan XX). Setelah dilaksanakan pembelajaran pada RKH I sampai XX, dapat diketahui bahwa dari 20 siswa yang hadir, terdapat 5 anak

mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak Mulai Berkembang (MB), dan 7 anak Belum Berkembang (BM) seperti yang terlampir dalam lembar observasi siklus I. Persentase hasil pelaksanaan RKH 1 dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 4
Hasil Pelaksanaan Kegiatan siklus I
(Pertemuan I sampai pertemuan XX)

No.	Uraian	Jumlah anak	%
1	Berkembang Sangat Baik(BSB)	5	25
2	Mulai Berkembang (MB)	8	40
3	Belum Berkembang (BB)	7	35
Jumlah		20	100

8)R

efleksi siklus I

Hasil refleksi pada siklus I dapat dirinci sebagai berikut :

a).....K

urangnya efisiensi waktu

b)P

eserta didik belum terbiasa dengan metode belajar yang diberikan

c).....A

entusias peserta didik masih kurang, karena belum tercipta suasana yang menyenangkan bagi anak.

b).....S

Siklus Ke Dua (Rencana Kegiatan Harian I Sampai X)

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Adapun rencana revisi tersebut adalah:

a).....P

pengelolaan waktu yang efektif dan efisien, yaitu dengan mengusahakan seluruh peserta didik mengikuti kegiatan secara aktif.

b).....P

perlunya berbagai permainan yang dapat meningkatkan interaksi antara anak dengan teman maupun guru

Suasana kurang ceria, sehingga guru perlu siasat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengundang tawa ceria anak, sehingga anak tidak merasakan suasana belajar yang kaku.

Siklus Kedua terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi serta replanning, seperti berikut ini:

a.P

erencanaan (planning) Spesifikasi Masalah

Hasil pengamatan peneliti di awal penelitian, yaitu penggunaan metode dan media pembelajaran belum bervariasi dan menarik perhatian peserta didik. Metode yang sangat erat dengan dunia anak usia dini yaitu bermain, sehingga aneka permainan dapat kita terapkan untuk memacu antusias anak. Dalam permainan tertentu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas belajar dan peningkatan aspek perkembangan anak. Dalam fokus penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak melalui bermain Balok

b.P

enyusunan Tindakan

Setelah guru memahami media visual dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif anak, maka guru bersama peneliti mencoba menyusun suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan media berupa bermain Balok dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif. Rancangan penelitian merupakan hasil diskusi antara guru dan peneliti sebagai kolaborator, hal tersebut bertujuan agar dalam pelaksanaannya guru dan peneliti memahami strategi yang tertuang dalam rancangan pembelajaran.

Rancangan ini dilaksanakan dalam beberapa siklus untuk pertemuan Kedua atau siklus II yang terdiri dari 10 pertemuan. Setiap akhir siklus dikaji oleh peneliti dan didiskusikan bersama guru sebagai bahan referensi untuk rancangan tindakan pada siklus berikutnya.

c.E

valuasi Awal Tindakan

Dari pengamatan awal, peneliti menyimpulkan bahwa pada kegiatan pengembangan kemampuan kognitif belum tercipta suasana yang menyenangkan, karena belum maksimalnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak.

d.P

elaksanaan (Acting)

Tindakan Pembelajaran Siklus I

1)I

ndikator

Pada siklus II ini indikator yang akan dicapai adalah: anak di minta mengeksplor dan mengidentifikasi tentang berbagai bentuk balok, warna balok, ukuran balok, mengetahui ukuran dan mengenal angka satu sampai 10 dan mengenal lingkungan sekitar yang menyerupai balok.

2)K

egiatan pembelajaran

Pada RKH 1 dirancang penerapan Bermain Balok menggunakan metode piaget. Dan dalam siklus pertama melakukan pertemuan dengan dua puluh RKH. Dalam siklus pertama anak hanya di perlihatkan dan di minta mengetahui bentuk dengan cara mereka melakukan permainan sendiri atau berkelompok. Agar anak dapat mengetahui nama benda balok membutuhkan tata ruang kelas yang berbeda. Sehingga guru menggunakan ruangan kelas sekolah yang cukup untuk membuat lingkaran. Permainan yang dirancang oleh peneliti dan guru ini diberi nama "Permainan Balok".

3)H

hipotesis tindakan siklus I

Penggunaan media balok dapat mengoptimalkan perkembangan pada aspek kemampuan kognitif peserta didik melalui bermain balok.

4)M

metode

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah merupakan metode yang diadopsi dari metode piaget dalam mengajarkan mengenal konsep bilangan. Dengan meminta untuk memengelompokkan dan menyusun benda sesuai bentuk, ukuran dan warnanya, akan merangsang otak anak untuk mengamati bentuk dan warna dan ukuran pada balok.

Selain itu juga peneliti dan guru merancang permainan yang lebih menarik menggunakan balok.

5)P

roses pembelajaran

Proses pembelajaran diawali dengan perencanaan yaitu menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan alat evaluasi berupa buku anekdot.

a.P

elaksanaan RKH pertemuan I pada Siklus II

Pertemuan pertama disajikan pada tanggal 17 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Guru meminta anak-anak membuat lingkaran dan guru memegang beberapa macam balok-balok. Guru memberitahu kepada anak-anak dan menunjukkan beberapa balok, menurut bentuk dan ukuran serta warna. Guru membagi anak menjadi 4 kelompok 1 dan 2 kelompok bertugas mengelompokkan benda menurut bentuk, kelompok 3 menyusun benda sesuai dengan warna, dan kelompok 4 anak menyusun benda sesuai dengan ukuran. Selanjutnya guru bertanya kepada anak satu persatu sampai anak-anak mendapat giliran semua. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui

tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

b.....P

elaksanaan RKH pertemuan II pada Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II disajikan pada tanggal 18 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan.

Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul

08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Guru meminta anak-anak membuat lingkaran dan guru memegang beberapa macam balok-balokkan.

Guru memberitahu kepada anak-anak dan menunjukkan beberapa balok, menurut bentuk dan ukuran serta warna. Guru membagi anak

menjadi 4 kelompok 1 dan 2 kelompok bertugas mengelompokkan benda menurut bentuk, kelompok 3 menyusun benda sesuai dengan

warna, dan kelompok 4 anak menyusun benda sesuai dengan ukuran.

Selanjutnya guru bertanya kepada anak satu persatu sampai anak-anak mendapat giliran semua. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui

tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung .

c. Pelaksanaan RKH pertemuan III pada Siklus II

Pertemuan ketiga pada siklus II disajikan pada tanggal 19 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan.

Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok seperti kegiatan sebelumnya dengan balok balok yang lain. Guru mengajak anak untuk menghias kardus dengan kertas berwarna warni dan menempelkan angka 1 sampai 10 dan di mainkan seperti kereta api.dilanjutkan. Guru meminta anak anak di minta untuk bermain balok dan guru menaruh balok-balok itu di beberapa tempat yang tersembunyi. Dan anak di minta untuk mencari dan menunjukkan angka yang dia dapat serta menyebutkan angka yang di dapat. Anak dihadapan pada benda dan di minta untuk menunjukan serta menghitung benda 1 sampai 5. Guru meminta anak untu mengurutkan benda berbentuk menara dan kereta . Guru memberi pertanyaan sederhana seputar ciri benda tersebut, anak menyebutkan ciri-ciri yang diketahuinya, dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung .

d.Pelaksanaan RKH pertemuan IV pada Siklus II

Pertemuan keempat pada siklus II disajikan pada tanggal 21 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam

kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok seperti kegiatan sebelumnya dengan balok balok yang lain. Guru mengajak anak untuk menghias kardus dengan kertas berwarna warni dan menempelkan angka 1 sampai 10 dan di mainkan seperti kereta api dilanjutkan. Guru meminta anak anak di minta untuk bermain balok dan guru menaruh balok-balok itu di beberapa tempat yang tersembunyi. Dan anak di minta untuk mencari dan menunjukkan angka yang dia dapat serta menyebutkan angka yang di dapat. Anak di hadapan pada benda dan di minta untuk menunjukan serta menghitung benda 1 sampai 5. Guru meminta anak untu mengurutkan benda berbentuk menara dan kereta. Guru memberi pertanyaan sederhana seputar ciri benda tersebut, anak menyebutkan ciri-ciri yang diketahuinya, dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung .

e.Pelaksanaan RKH pertemuan V pada Siklus II

Pertemuan kelima pada siklus II disajikan pada tanggal 22 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan.

Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok-balokan sebelumnya. Guru menaruh gambar-gambar kendaraan dan anak diminta menghitung dan memasang angka ke gambar satu persatu. Setelah itu anak di minta untuk mengenal konsep besar, kecil, sedikit dengan berbagai balok-balokan. Anak mencari gambar yang berhubungan dengan kartu miliknya untuk diwarnai. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung .

f. Pelaksanaan RKH pertemuan VI pada Siklus II

Pertemuan keenam pada siklus II disajikan pada tanggal 23 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. Satu anak yang di tengah harus meraba dan

menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung .

g. Pelaksanaan RKH pertemuan VII pada Siklus II

Pertemuan ketujuh pada siklus II disajikan pada tanggal 24 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. Salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. Satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup


dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung

h. Pelaksanaan RKH pertemuan VIII pada Siklus II

Pertemuan kedelapan pada siklus II disajikan pada tanggal 25 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. Salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. Satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisannya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya.

Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

i. Pelaksanaan RKH pertemuan IX pada Siklus II



Pertemuan kesembilan pada siklus II disajikan pada tanggal 26 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. Salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

j. Pelaksanaan RKH pertemuan XX pada Siklus II

Pertemuan kesepuluh pada siklus II disajikan pada tanggal 27 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai

pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. Satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

6)H
asil kegiatan pada siklus II

Hasil kegiatan pada siklus II pertemuan ke XXI (RKH I sampai X) yakni setelah dilaksanakan pembelajaran pada pertemuan XXI dalam RKH I sampai X dapat diketahui bahwa dari 20 siswa yang hadir, terdapat 10 anak mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak Mulai Berkembang (MB), dan 2 anak Belum Berkembang (BB) seperti yang terlampir dalam lembar observasi siklus II. Persentase hasil pelaksanaan siklus II dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 5
Hasil Pelaksanaan SIKLUS II

No.	Uraian	Jumlah anak	%
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	50
2	Mulai Berkembang (MB)	8	40
3	Belum Berkembang (BB)	2	10
Jumlah		20	100

7)R

refleksi siklus II

Hasil refleksi pada siklus II, dapat dirinci sebagai berikut:

a)P

penggunaan media balok dalam kegiatan pengembangan aspek kognitif, dapat meningkatkan antusias dan interaksi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diperoleh peningkatan kemampuan kognitif.

b)B

balok dapat digunakan dalam berbagai permainan yang dirancang oleh peneliti dan guru, hal ini membantu guru untuk berkreaitifitas dalam menciptakan permainan yang baru.

c)M

dilalui bentuk, ukuran dan angka yang ada pada balok materi

belajar dapat tersampaikan dengan lebih bermakna. Anak dapat mengenal banyak benda tanpa guru membawa benda-benda tersebut ke dalam kelas. Penerapan permainan-permainan seru dan baru bagi anak sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa jenuh dan termotivasi untuk lebih semangat datang ke sekolah.

C.....S

Siklus Ke Tiga (Rencana Kegiatan Harian I Sampai X)

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan siklus III. Adapun rencana revisi tersebut adalah:

1.....P

pengelolaan waktu yang efektif dan efisien, yaitu dengan mengusahakan seluruh peserta didik mengikuti kegiatan secara aktif

2.....P

perlunya berbagai permainan yang dapat meningkatkan interaksi antara anak dengan teman maupun guru. Suasana kurang ceria, sehingga guru perlu siasat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengundang tawa ceria anak, sehingga anak tidak merasakan suasana belajar yang kaku.

Siklus Kedua terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi serta replanning, seperti berikut ini.

a.P

erencanaan (planning) Spesifikasi Masalah

Hasil pengamatan peneliti di awal penelitian, yaitu penggunaan metode dan media pembelajaran belum bervariasi dan menarik perhatian peserta didik. Metode yang sangat erat dengan dunia anak usia dini yaitu bermain, sehingga aneka permainan dapat kita terapkan untuk memicu antusias anak. Dalam permainan tertentu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas belajar dan peningkatan aspek perkembangan anak. Dalam fokus penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak melalui bermain Balok

b.P

enyusunan Tindakan

Setelah guru memahami media visual dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif anak, maka guru bersama peneliti mencoba menyusun suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan media berupa bermain Balok dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif. Rancangan penelitian merupakan hasil diskusi antara guru dan peneliti sebagai kolaborator, hal tersebut bertujuan agar dalam pelaksanaannya guru dan

peneliti memahami strategi yang tertuang dalam rancangan pembelajaran.

Rancangan ini dilaksanakan dalam beberapa siklus untuk pertemuan Ketiga atau siklus III yang terdiri dari 10 pertemuan. Setiap akhir siklus dikaji oleh peneliti dan didiskusikan bersama guru sebagai bahan referensi untuk rancangan tindakan pada siklus berikutnya.

C.E

valuasi Awal Tindakan

Dari pengamatan awal, peneliti menyimpulkan bahwa pada kegiatan pengembangan kemampuan kognitif belum tercipta suasana yang menyenangkan, karena belum maksimalnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak.

d.P

elaksanaan (Acting)

Tindakan Pembelajaran Siklus III

1)I

ndikator

Pada siklus III ini indikator yang akan dicapai adalah : anak di minta mengeksplor dan mengidentifikasi tentang berbagai bentuk balok ,warna balok,ukuran balok,mengetahui ukuran dan mengenal angka satu sampai 10 dan mengenal lingkungan sekitar yang menyerupai balok.

2).....K

egiatan pembelajaran

Pada RKH 1 dirancang penerapan Bermain Balok menggunakan metode piaget. Dan dalam siklus pertama melakukan pertemuan dengan dua puluh RKH. Dalam siklus pertama anak hanya di perlihatkan dan di minta mengetahui bentuk dengan cara mereka melakukan permainan sendiri atau berkelompok. Agar anak dapat mengetahui nama benda balok membutuhkan tata ruang kelas yang berbeda. Sehingga guru menggunakan ruangan kelas sekolah yang cukup untuk membuat lingkaran. Permainan yang dirancang oleh peneliti dan guru ini diberi nama "Permainan Balok".

3).....H

hipotesis tindakan siklus II

Penggunaan media balok dapat mengoptimalkan perkembangan pada aspek kemampuan kognitif peserta didik melalui bermain balok

4).....M

etode

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah merupakan metode yang diadopsi dari metode piaget dalam mengajarkan mengenal konsep bilangan. Dengan meminta untuk mengelompokkan dan menyusun benda sesuai bentuk, ukuran dan Warnanya, akan

merangsang otak anak untuk mengamati bentuk dan warna dan ukuran pada balok. Selain itu juga peneliti dan guru merancang permainan yang lebih menarik menggunakan balok.

5)P
roses pembelajaran

Proses pembelajaran diawali dengan perencanaan yaitu menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan alat evaluasi berupa buku anekdot.

a)P
elaksanaan RKH pertemuan I pada Siklus III

Pertemuan pertama disajikan pada tanggal 28 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Guru meminta anak-anak membuat lingkaran dan guru memegang beberapa macam balok-balokkan. Guru memberitahu kepada anak-anak dan menunjukkan beberapa balok, menurut bentuk dan ukuran serta warna. Guru membagi anak menjadi 4 kelompok 1 dan 2 kelompok bertugas mengelompokkan benda menurut bentuk, kelompok 3 menyusun benda sesuai dengan warna, dan kelompok 4 anak menyusun benda sesuai dengan ukuran. Selanjutnya guru bertanya kepada anak satu persatu sampai anak-anak mendapat giliran semua. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui

tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

b.....P

elaksanaan RKH pertemuan II pada Siklus III

Pertemuan kedua disajikan pada tanggal 29 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Guru meminta anak-anak membuat lingkaran dan guru memegang beberapa macam balok-balokan. Guru memberitahu kepada anak-anak dan menunjukkan beberapa balok, menurut bentuk dan ukuran serta warna. Guru membagi anak menjadi 4 kelompok 1 dan 2 kelompok bertugas mengelompokkan benda menurut bentuk, kelompok 3 menyusun benda sesuai dengan warna, dan kelompok 4 anak menyusun benda sesuai dengan ukuran. Selanjutnya guru bertanya kepada anak satu persatu sampai anak-anak mendapat giliran semua. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

c.....P

elaksanaan RKH pertemuan III pada Siklus III

Pertemuan ketiga disajikan pada tanggal 30 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok seperti kegiatan sebelumnya dengan balok balok yang lain. Guru mengajak anak untuk menghias kardus dengan kertas berwarna warni dan menempelkan angka 1 sampai 10 dan di mainkan seperti kereta api.dilanjutkan. Guru meminta anak anak di minta untuk bermain balok dan guru menaruh balok-balok itu di beberapa tempat yang tersembunyi, dan anak di minta untuk mencari dan menunjukkan angka yang dia dapat serta menyebutkan angka yang di dapat.Anak di hadapan pada benda dan di minta untuk menunjukan serta menghitung benda 1 sampai 5. Guru meminta anak untu mengurutkan benda berbentuk menara dan kereta. Guru memberi pertanyaan sederhana seputar ciri benda tersebut, anak menyebutkan ciri-ciri yang diketahuinya, dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

d.....P

elaksanaan RKH pertemuan IV pada Siklus III

Pertemuan ke empat disajikan pada tanggal 31 Maret 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok seperti kegiatan sebelumnya dengan balok balok yang lain. Guru mengajak anak untuk menghias kardus dengan kertas berwarna warni dan menempelkan angka 1 sampai 10 dan di mainkan seperti kereta api dilanjutkan. Guru meminta anak anak di minta untuk bermain balok dan guru menaruh balok-balok itu di beberapa tempat yang tersembunyi. Dan anak di minta untuk mencari dan menunjukkan angka yang dia dapat serta menyebutkan angka yang di dapat. Anak di hadapan pada benda dan di minta untuk menunjukan serta menghitung benda 1 sampai 5. Guru meminta anak untu mengurutkan benda berbentuk menara dan kereta. Guru memberi pertanyaan sederhana seputar ciri benda tersebut, anak menyebutkan ciri-ciri yang diketahuinya, dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan

merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

e.....P

elaksanaan RKH pertemuan V pada Siklus III

Pertemuan kelima disajikan pada tanggal 01 April 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok-balokan sebelumnya. Guru menaruh gambar-gambar kendaraan dan anak diminta menghitung dan memasangkan angka ke gambar satu persatu. Setelah itu anak di minta untuk mengenal konsep besar, kecil, sedikit dengan berbagai balok-balokan. Anak mencari gambar yang berhubungan dengan kartu miliknya untuk diwarnai.

Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

f.....P

elaksanaan RKH pertemuan VI pada Siklus III

Pertemuan keenam disajikan pada tanggal 02 April 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan

ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok-balokan sebelumnya. Guru menaruh gambar-gambar kendaraan dan anak diminta menghitung dan memasangkan angka ke gambar satu persatu. Setelah itu anak di minta untuk mengenal konsep besar, kecil, sedikit dengan berbagai balok-balokan. Anak mencari gambar yang berhubungan dengan kartu miliknya untuk diwarnai. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

g.....

Pelaksanaan RKH pertemuan VII pada Siklus III

Pertemuan ketujuh disajikan pada tanggal 04 April 2016 dengan tema "rekreasi" dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. Salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memengang satu balok. Satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut.

Dan menunjukkan benda dengan tulisanya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

h.....P

elaksanaan RKH pertemuan VIII pada Siklus III
Pertemuan kedelapan disajikan pada tanggal 05 April 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. Salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. Satu anak yang di tengah harus meraba. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung. Dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya. Setelah itu anak di minta

menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

i.....P

elaksanaan RKH pertemuan IX pada Siklus III

Pertemuan kesembilan disajikan pada tanggal 06 April 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya. Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. Salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. Satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi

melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

j.....P

elaksanaan RKH pertemuan X pada Siklus III

Pertemuan kesepuluh disajikan pada tanggal 07 April 2016 dengan tema “rekreasi” dan sub tema macam-macam kendaraan. Pertemuan ini diawali dengan salam sapa, doa sebelum belajar, dan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan inti dimulai pada pukul 08.00 sampai pukul 09.00 WIB. Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya.

Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. Satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya. Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya. Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan. Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ditutup dengan evaluasi melalui tanya jawab untuk mengulas kembali, menelaah, dan merespon semua aktivitas selama kegiatan pembelajaran hari ini berlangsung.

6).....H

asil kegiatan pada pertemuan I sampai XX pada siklus III

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus III, dapat diketahui bahwa dari 20 siswa yang hadir, terdapat 14 anak mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 6 anak Mulai Berkembang (MB) seperti yang terlampir dalam lembar observasi siklus III. Persentase hasil pelaksanaan Siklus III dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 6
Hasil Pelaksanaan Kegiatan Siklus III

No.	Uraian	Jumlah anak	%
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	14	70
2	Mulai Berkembang (MB)	6	30
3	Belum Berkembang (BM)	0	0
Jumlah		20	100

7).....R

efleksi siklus III

Hasil refleksi pada siklus III, dapat dirinci sebagai berikut:

a.....P

Penggunaan media balok dalam kegiatan pengembangan aspek kognitif, dapat meningkatkan antusias dan interaksi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diperoleh peningkatan kemampuan kognitif.

b.....B

Balok dapat digunakan dalam berbagai permainan yang dirancang oleh peneliti dan guru, hal ini membantu guru untuk berkreatifitas dalam menciptakan permainan yang baru.

c.....M

Melalui bentuk, ukuran dan angka yang ada pada balok materi belajar dapat tersampaikan dengan lebih bermakna. Anak dapat mengenal banyak benda tanpa guru membawa benda-benda tersebut ke dalam kelas.

d.....P

Penerapan permainan-permainan seru dan baru bagi anak sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa jenuh dan termotivasi untuk lebih semangat datang ke sekolah.



3.....T

ahap Observasi (Hasil Pengamatan)

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di RA Harapan Bunda Bandar Lampung, diawal penelitian terdapat berbagai permasalahan pada kegiatan pengembangan kemampuan kognitif, diantaranya belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu perkembangan aspek kognitif peserta didik. Metode yang digunakan pun belum cukup bervariasi, sehingga peneliti yang berkolaborasi dengan guru menindaklanjuti dengan merancang sebuah kegiatan pembelajaran yang berbeda dengan kegiatan sebelumnya.

Pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan, seperti efektif dan efisiensi waktu, interaksi antara anak dengan guru maupun teman-teman, dan belum terciptanya suasana yang sangat menyenangkan bagi anak. Hal ini terlihat dari masih ada peserta didik yang memilih bermain sendiri dan kurang fokus pada kegiatan yang diberi oleh guru. Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan pada pertemuan I samapai XX menunjukkan terdapat 5 anak (25%) mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak (40%) Mulai Berkembang (MB), dan 7 anak (35%) Belum Berkembang (BB) hal ini menunjukkan hasil yang belum cukup memuaskan.

Pada siklus II, proses pembelajaran berjalan lebih baik dan menyenangkan bagi anak. Hal ini sebagai hasil tindak lanjut dari refleksi siklus I yang merupakan

revisi oleh peneliti yang berdiskusi dengan guru. Kelemahan pada siklus I menjadi pelajaran dan modal perbaikan untuk pelaksanaan siklus II. Sehingga terjadi peningkatan pada hasil evaluasi kegiatan di akhir siklus II, yaitu terdapat 20 anak (70%) mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak (30%) Mulai Berkembang (MB), dan tidak ada anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Tanggapan pada setiap akhir siklus selalu mengalami peningkatan.

1).....T

ahap Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi dari ketiga siklus yang terdiri dari 40 kali pertemuan kegiatan pengembangan kemampuan kognitif di kelas A di Raudhatul athfal Bandar Lampung dapat dijumpai peningkatan persentase perkembangan yang cukup berarti. Hal ini dapat terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 7
Perbandingan Persentase Perkembangan Peserta Didik

Siklus	Pertemuan (RKH) ke-	Hasil Penilaian Perkembangan Kemampuan Bahasa		
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	Mulai Berkembang (MB)	Belum Berkembang (B)
Siklus I	I - XX	25%	40%	35%
Siklus II	I – X	50%	40%	10%

Siklus III	I– X	70%	30%	0%
-------------------	-------------	------------	------------	-----------

G. Pembahasan

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Sebagai salah satu aspek perkembangan, kemampuan kognitif membutuhkan perhatian dan stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal. Dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal Harapan Bunda terdapat kegiatan atau aktivitas pengembangan kognitif sebagai wadah bagi guru untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif peserta didik. Pengembangan kemampuan kognitif dapat dikaitkan dengan aktivitas yang disukai dan merupakan kebutuhan anak yaitu bermain. Bermain merupakan metode yang baik untuk menyampaikan materi pembelajaran di Raudhatul Athfal mengingat usia peserta didik yang masih dini.

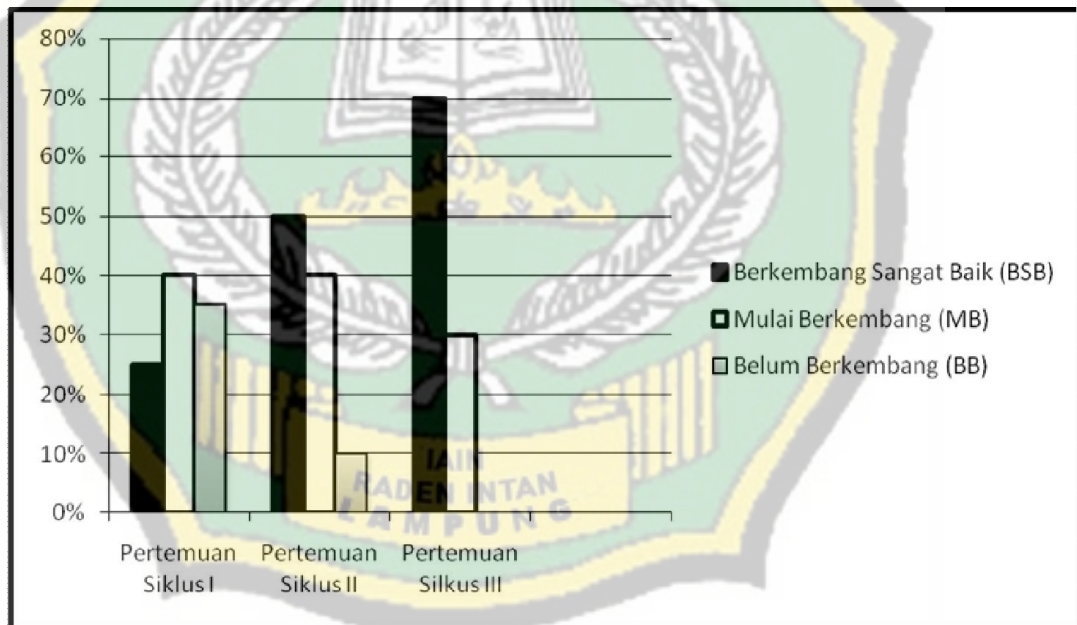
Melalui kegiatan bermain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Permainan yang di berikan pun bervariasi dan dapat menarik perhatian, minat, dan antusias anak dalam mengikuti kegiatan di kelas. Hal tersebut dapat digunakan oleh guru untuk mencapai indikator yang telah diprogram. Selain

metode, hal yang tak kalah pentingnya yaitu media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat memberi suasana yang baru bagi anak, sehingga pengetahuan semakin luas. Pada awal penelitian ini, terdapat beberapa permasalahan terkait peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung diantaranya, kurang efektif dan efisiensinya pemanfaatan waktu, belum maksimalnya penggunaan media belajar yang bervariasi, interaksi antara peserta didik dengan guru dan teman yang masih tergolong rendah, serta belum terciptanya suasana yang menyenangkan di kelas.

Penelitian menggunakan media pembelajaran berupa balok diterapkan di kelas A. Dari kehadiran peserta didik yang terdiri dari 20 anak (100%) hasil yang diperoleh kurang memuaskan yaitu terdapat 5 anak (25%) mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak (40%) Mulai Berkembang (MB), dan 7 anak (35%) Belum Berkembang (BB). Pada pertemuan ke dua, peneliti dan guru memberi sedikit perbedaan pada tata ruang kelas dan proses permainan. Hal itu mampu meningkatkan hasil evaluasi yaitu terdapat 8 anak (40%) mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (M), 7 anak (35%) Mulai Berkembang (MB), dan 5 anak (25%) Belum Berkembang (BB). Peningkatan tersebut masih belum memuaskan bagi peneliti, sehingga dirancang siklus II yang terdiri dari pertemuan ke X. Sebagai hasil refleksi dari siklus I, pada Siklus II, dirancang permainan baru yang lebih menarik, sehingga antusias, minat, interaksi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkat dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil evaluasi pada siklus II yaitu terdapat 10 anak (50%) mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak (40%) Mulai Berkembang (MB), dan 2 anak


(10%) Belum Berkembang (BM). Persentase ini terus meningkat pada Siklus III, yaitu terdapat 14 anak (70%) mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 6 anak (30%) Mulai Berkembang (MB), tanpa ada yang berada pada kategori Belum Berkembang (BM). Untuk mempermudah melihat peningkatan tersebut, dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

Grafik Persentase Perkembangan Peserta Didik pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak yang bersifat kontinu dari setiap pertemuan di siklus I dan II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelas A Raudhatul Athfal Harapan Bunda.





BAB V
KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut.

1. Pada kegiatan pengembangan aspek kognitif, penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelas A Raudhatul Athfal Harapan Bunda. Melalui metode bermain, balok sebagai media untuk membantu peserta didik dalam mencapai tugas perkembangan kognitif pada tahap usianya yaitu 4-5 tahun yang terdiri dari pengenalan konsep bentuk, konsep, warna, besaran, membilang angka, menyusun angka, mengelompokkan dengan bilangan dan bentuk, mengelompokkan benda di sekitar dengan pola.

2. Bukti-bukti peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dalam penggunaan media balok dalam bermain balok di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Bandar Lampung

dapat dilihat dari hasil evaluasi di setiap akhir pertemuan atau pelaksanaan 30 yang terangkai dalam tindakan siklus I, siklus II dan siklus III.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak yang bersifat kontinu dari setiap pertemuan di siklus I, siklus II, siklus III yang dihadiri oleh 20 anak (100%). Pada siklus I peserta didik yang menunjukkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) pada Siklus I yaitu 25%, pertemuan X pada Siklus II sebesar 50%, dan pertemuan X pada Siklus III meningkat hingga 70 %. Anak yang termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) pada siklus I sebesar 40%, pertemuan Siklus II sebesar 35%, dan pertemuan Siklus III sebesar 30%, sedangkan anak yang Belum Berkembang (BB) pada pertemuan Siklus I mencapai 35%, pertemuan siklus II sebesar 25% dan pada pertemuan siklus III sebesar 0%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kemampuan pada aspek perkembangan kognitif dapat meningkat dengan adanya efektifitas penggunaan media berupa bermain balok. Penggunaan media ini dilaksanakan melalui metode bermain yang merupakan kebutuhan bagi peserta didik usia dini. Permainan metode yang sangat ampuh digunakan dalam kegiatan penyampaian materi pembelajaran anak usia dini di jenjang pendidikan Raudhatul

Athfal. Dengan peningkatan kreatifitas guru dalam penggunaan media dan metode yang tepat, dapat mencapai peningkatan hasil belajar yang memuaskan.

2. Melalui permainan yang menarik, bervariasi, dan mengundang rasa ingin tahu anak, maka antusias anak, interaksi antara anak dengan guru maupun teman, serta suasana belajar yang ceria dan menyenangkan pun dapat tercipta, sehingga anak terhindar dari rasa jenuh dan bosan di kelas.

3. Pengetahuan, wawasan, dan kreatifitas guru kelas sangat diperlukan dalam penggunaan media dan metode belajar yang maksimal. Selain itu juga penyediaan media belajar oleh pihak sekolah maupun yayasan menjadi salah satu pendukung efektifitas penggunaan media balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

C. Penutup

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat, rahmat, dan hidayah Nya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Tiada lupa penulis menyadari kekurangan-kekurangan yang terdapat pada proses penelitian hingga penulisan skripsi ini yang merupakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun

dari pembaca untuk penyempurnaan skripsi ini. Atas sumbangsih pemikiran para pembaca, penulis mengucapkan terima kasih.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis, dan bagi para pembaca umumnya. Hanya kepada Allah penulis berserah diri, bersyukur, dan memohon ampun atas segala kesalahan. Semoga Allah senantiasa memberikan hidayah Nya kepada kita semua.

Aamiin Ya..Rabbal'alamiin.



**Kisi-Kisi Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui
Bermain Balok Di Raudhatul Athfal Harapan
Bunda Bandar Lampung**

No	Indikator	Sub Indikator	Item	Ket
1.	Anak dapat mengenali benda disekitarnya menurut bentuk, warna, dan ukuran	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk.	1	
		Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna	1	
		Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran	1	
2.	Anak dapat mengenal bilangan	Anak mampu membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1-10	1	
		Anak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5	1	
		Anak mampu menunjukkan urutan benda bilangan sampai 5	1	
		Anak mampu menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis)	1	
		Anak mampu mengenal konsep besar, kecil, banyak, sedikit menggunakan alat ukur	1	
		Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	1	
3.	Anak dapat mengenal konsep matematika secara sederhana	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan nama benda	1	

**Lembar Observasi Tentang Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui
Bermain Balok Di Raudhatul Athfal Harapan Bunda
Bandar Lampung**

No	Pernyataan	Penilaian			
		BSB	MB	BB	Ket
1.	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk. (segitiga, segi empat, lingkaran, persegi panjang)				
2.	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, hijau, dan kuning)				
3.	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)				
4.	Anak mampu membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10				
5.	Anak mampu membilangkan dan menunjukkan jumlah benda dan menghitung benda 1 sampai 5				
6.	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5				
7.	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1-5				
8.	Anak mampu mengenal konsep besar, kecil, banyak, sedikit menggunakan alat ukur				
9.	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk				
10.	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan				

**Kerangka Interview Dengan Guru Kelas A RAUDHATUL ATHFAL
Kota Bandar Lampung**

7. Bagaimana proses penyusunan rencana atau program pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas A Raudhatul Athfal?
8. Bagaimana proses kegiatan pengembangan aspek kognitif yang dilakukan di kelas A Raudhatul Athfal Bandar Lampung?
9. Bagaimana suasana kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas A RA Harapan Bunda khususnya pada kegiatan pengembangan kemampuan kognitif anak?
10. Apakah ada kendala yang dijumpai guru dalam penggunaan media balok dalam pembelajaran di kelas A RA Harapan Bunda?
11. Bagaimana respon peserta didik terhadap permainan balok yang diterapkan?
12. Alat evaluasi apa yang digunakan terhadap kegiatan di kelas untuk mengetahui hasil pembelajaran?

13.

**Kisi-kisi Observasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa
di Kelas B2 TK Darul Khair Kota Bandar Lampung**

No.	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah item
1	Pengucapan kata-kata	<ul style="list-style-type: none"> • Anak berusaha mengucapkan huruf dengan jelas • Anak mau berinteraksi terhadap guru 	a. Anak mampu menyebutkan nama benda pada flash cards yang dimaksud guru	3
			b. Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang benda yang ada pada flash cards	
			c. Anak mengajukan pertanyaan tentang permainan yang akan diberikan	
2	Menambah kosakata	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memiliki perbendaharaan kata, baik yang bersifat umum maupun khusus 	a. Anak mampu menyebutkan ciri benda yang ada pada flash cards	3
			b. Anak mampu memahami gambar yang ada pada flash cards	
			c. Anak mampu menunjuk atau mengambil flash cards yang diminta	
3	Membentuk kalimat	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat merangkai 6 sampai 8 kata menjadi kalimat 	a. Anak mampu menceritakan tentang gambar benda yang ada pada flash cards	3
			b. Anak mampu menyebutkan fungsi benda yang ada pada flash cards	
			c. Anak mampu membedakan antara dua gambar benda yang ada pada flash cards	

**DATA SAMPEL PESERTA DIDIK KELAS A
RAUDHATUL ATHFAL HARAPAN BUNDA KOTA BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

No.	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin (L/P)
1	Angges faturahman	L
2	Alfi Prakasa	L
3	Arif Syafael	L
4	M.Ehsan al-hafidzi	L
5	Azzam fazana Rahmat	L
6	Mikail Pramudia	L
7	M.Fajar Shodiq	L
8	Dzaky Al hafiz	L
9	Asyraf faudzan	L
10	Ronggo Seno	L
11	Putri Maharani	P
12	Anisa Shifa Az -zahra	P
13	Sahriya oktavina	P
14	Berneva cha al rahman	P
15	Moza Inggit firdaus	P
16	M.Hibban	L
17	Alichia Az- Zahra	P
18	Kunni Qurotaaini	P
19	M.Risky Ramadhan	L
20	M.Syamil Ibrahim	L

KET : Laki-Laki : 13 orang
Perempuan : 7 orang
Jumlah : 20 orang

**KISI-KISI OBSERVASI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK
USIA DINI DI KELAS B2 TAMAN KANAK-KANAK DARUL KHAIR**

No.	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah item
	Pengucapan kata-kata	<ul style="list-style-type: none"> • Anak berusaha mengucapkan huruf dengan jelas • Anak mau berinteraksi terhadap guru 	d. Anak mampu menyebutkan nama benda pada flash cards yang dimaksud guru e. Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang benda yang ada pada flash cards f. Anak mengajukan pertanyaan tentang permainan yang akan diberikan	3
	Memilih kosakata	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memiliki perbendaharaan kata, baik yang bersifat umum maupun khusus 	d. Anak mampu menyebutkan ciri benda yang ada pada flash cards e. Anak mampu memahami gambar yang ada pada flash cards f. Anak mampu menunjuk atau mengambil flash cards yang diminta	3
	Menentukan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat merangkai 6 	d. Anak mampu menceritakan tentang gambar benda yang ada pada flash cards	3

	kali mat	sampai 8 kata menjadi kalimat	e. Anak mampu menyebutkan fungsi benda yang ada pada flash cards	
			f. Anak mampu membedakan antara dua gambar benda yang ada pada flash cards	



**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN BERMAIN BALOK
DI KELAS A RAUDHATUL ATFHAL HARAPAN BUNDA BANDAR
LAMPUNG
(SIKLUS II)**

Semester : II
Tema : Rekreasi
Sub Tema : Kendaraan

No.	Item / Indikator	Nama Anak/ Pe				
		Angges		Alfin		A
		1	2	1	2	1
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga, segiempat, lingkaran, persegi pajang)	0	0	0	0	0
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, hijau, kuning)	0	0	0	0	0
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)	0	0	0	0	√
4	Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	0	0	0	0	0
5	Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5	√	√	√	0	0
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5	0	0	0	0	0
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5	0	0	0	0	0
8	Anak mampu mengenal konsep besar kecil, sedikit menggunakan alat ukur	0	√	0	√	0
9	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	0	0	0	√	0
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	0	0	0	√	0

No.	Item / Indikator	Nama Anak/ Pe				
		Mikail		Fajar		Dz
		1	2	1	2	1
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga, segi empat, lingkaran, persegi pajang)	0	0	0	√	0
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah,hijau,kuning)	0	0	0	0	0
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)	√	0	√	0	√
4	Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	√	√	√	0	√
5	Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5	√	√	√	0	√
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1sampai 5	0	0	0	0	0
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5	0	0	0	0	0
8	Anak mampu mengenal konsep besar kecil,sedikit menggunakan alat ukur	0	0	0	0	0
9	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	0	0	0	√	0
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	0	0	0	√	0

No.	Item / Indikator	Nama Anak/ Pe				
		Putri		Billa		O
		1	2	1	2	1
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga, segi empat, lingkaran, persegi pajang)	0	0	0	0	0
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, hijau, kuning)	0	0	0	0	0
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)	√	√	0	0	√
4	Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	√	√	0	0	0

5	Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5	√	0	√	√	√
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5	0	0	0	0	0
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5	0	0	0	0	0
8	Anak mampu mengenal konsep besar kecil, sedikit menggunakan alat ukur	0	0	√	√	0
9	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	0	0	0	0	0
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	0	0	0	0	0

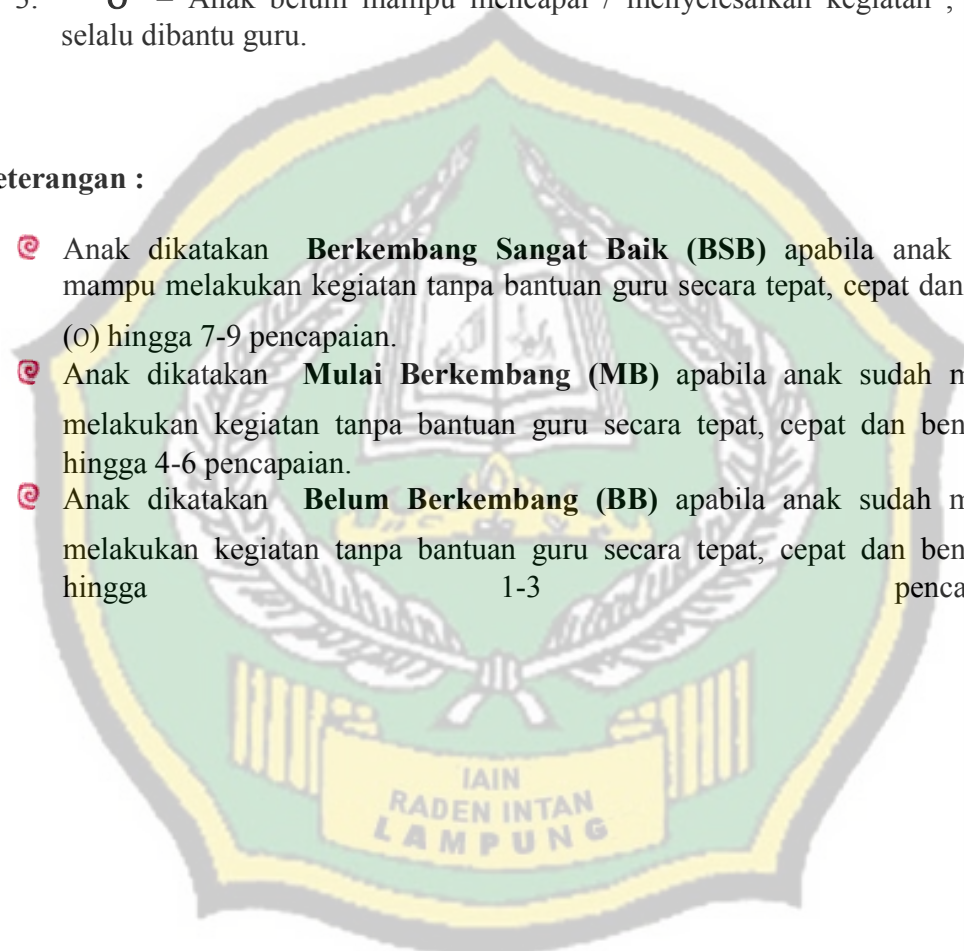
No.	Item / Indikator	Nama Anak/ Pe				
		Iban		Ara		A
		1	2	1	2	1
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga, segi empat, lingkaran, persegi panjang)	0	0	0	0	0
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, hijau, kuning)	0	0	0	0	0
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)	0	0	√	0	√
4	Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	0	0	√	0	0
5	Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5	0	0	√	√	√
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5	√	0	0	√	0
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5	√	0	0	0	0
8	Anak mampu mengenal konsep besar kecil, sedikit menggunakan alat ukur	0	√	0	0	0
9	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	0	√	0	0	0
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	0	√	0	0	0

Simbol Penilaian :

1. ○ = Anak sudah mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru secara tepat, cepat dan benar
2. √ = Anak yang menyelesaikan kegiatan dengan baik
3. ○ = Anak belum mampu mencapai / menyelesaikan kegiatan , masih selalu dibantu guru.

Keterangan :

- Ⓢ Anak dikatakan **Berkembang Sangat Baik (BSB)** apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru secara tepat, cepat dan benar (O) hingga 7-9 pencapaian.
- Ⓢ Anak dikatakan **Mulai Berkembang (MB)** apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru secara tepat, cepat dan benar (O) hingga 4-6 pencapaian.
- Ⓢ Anak dikatakan **Belum Berkembang (BB)** apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru secara tepat, cepat dan benar (O) hingga 1-3 pencapaian.



**RANGKUMAN PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS
A (SIKLUS II)**

No.	Nama Siswa	Hasil Penilaian Perkembangan Kemampuan Kognitif		
		Berkembang sangat Baik	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
1	Angges faturahman	✓		
2	Alfin Prakasa	✓		
3	Arif Syafael		✓	
4	M.Ehsan al-hafidzi			✓
5	Azzam fazana Rahmat	✓		
6	Mikail Pramudia			✓
7	M.Fajar Shodiq			✓
8	Dzaky Al hafiz		✓	
9	Asyaraf faudzan			✓
10	Ronggo Seno		✓	
11	Putri Maharani			✓
12	Anisa Shifa Az – zahra	✓		
13	Sahriya oktavina		✓	
14	Berneva cha al rahman	✓		
15	Moza Inggit firdaus			✓
16	M.Hibban		✓	
17	Alichia Az- Zahra			✓
18	Kunni Qurotaaini		✓	
19	M.Risky Ramadhan		✓	
20	M.Syamil Ibrahim		✓	

Keterangan : Berkembang sangat baik : 5 Anak
Mulai Berkembang : 8 Anak
Belum Berkembang : 7 Anak

**RANGKUMAN PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS
A (SIKLUS I)**

No.	Nama Siswa	Hasil Penilaian Perkembangan Kemampuan Kognitif		
		Berkembang sangat Baik	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
1	Angges faturahman	✓		
2	Alfi Prakasa	✓		
3	Arif Syafael		✓	
4	M.Ehsan al-hafidzi			✓
5	Azzam fazana Rahmat	✓		
6	Mikail Pramudia			✓
7	M.Fajar Shodiq		✓	
8	Dzaky Al hafiz	✓		
9	Asyaraf faudzan			✓
10	Ronggo Seno		✓	
11	Putri Maharani			✓
12	Anisa Shifa Az – zahra	✓		
13	Sahriya oktavina		✓	
14	Berneva cha al rahman	✓		
15	Moza Inggit firdaus			✓
16	M.Hibban	✓		
17	Alichia Az-Zahra		✓	
18	Kunni Qurotaaini		✓	
19	M.Risky Ramadhan		✓	
20	M.Syamil Ibrahim	✓		

Keterangan : Berkembang sangat Baik : 8 Anak
Mulai Berkembang : 7 Anak
Belum Berkembang : 5 Anak

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN BERMAIN BALOK
DI KELAS A RAUDHATUL ATHFAL BANDAR LAMPUNG
(SIKLUS III)**

Semester : II
Tema : Rekreasi
Subtema : Kendaraan

No.	Item / Indikator	Nama Anak/ P			
		Angges		Alfin	
		3	4	3	4
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga, segi empat, lingkaran, persegi panjang)	0	0	0	0
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, kuning, hijau)	0	0	0	0
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi rendah)	0	0	0	0
4	Anak mampu membilang / menyebut urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	0	0	0	0
5	Anak mampu membilangkan dan menunjukkan jumlah benda dengan menghitung benda 1 sampai 5	√	0	√	0
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5	0	0	0	0
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5	0	0	0	0
8	Anak mampu mengenal konsep besar, kecil, banyak sedikit, menggunakan alat ukur	0	0	√	0
9	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	0	0	0	√
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	0	0	0	√

No.	Item / Indikator	Nama Anak/ P			
		Mikail		Fajar	
		3	4	3	4
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga, segiempat, lingkaran, persegi pajang)	0	0	0	0
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, hijau, kuning)	0	0	0	0
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)	0	0	0	0

4	Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	√	0	0	0	0
5	Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5	√	0	0	0	0
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5	√	0	0	0	0
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5	√	√	0	0	0
8	Anak mampu mengenal konsep besar kecil, sedikit menggunakan alat ukur	0	√	√	0	0
9	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	0	√	√	√	0
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	0	√	√	√	0

No.	Item / Indikator	Nama Anak/ P				
		Putri		Billa		
		3	4	3	4	
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga, segi empat, lingkaran, persegi panjang)	0	0	0	0	0
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, hijau, kuning)	0	0	0	0	0
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)	√	0	0	0	0
4	Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	√	0	0	0	0
5	Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5	0	0	√	√	0
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5	√	√	0	0	0
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5	√	0	0	0	0
8	Anak mampu mengenal konsep besar kecil, sedikit menggunakan alat ukur	0	√	√	0	0

9	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	0	√	0	0
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	0	√	0	0

No.	Item / Indikator	Nama Anak/ P			
		Iban		Ara	
		3	4	3	4
1	Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga, segi empat, lingkaran, persegi pajang)	0	0	0	0
2	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna (merah, hijau, kuning)	0	0	0	0
3	Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar, kecil, panjang, tinggi, rendah)	0	0	0	0
4	Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	0	0	0	0
5	Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5	0	0	√	0
6	Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5	0	0	√	0
7	Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5	0	0	√	√
8	Anak mampu mengenal konsep besar kecil, sedikit menggunakan alat ukur	√	√	0	√
9	Anak mampu mengenal benda dengan menunjukkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk	√	√	0	√
10	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan	√	√	0	√

Simbol Penilaian :

4. 0 = Anak sudah mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru secara tepat, cepat dan benar

5. √ = Anak yang menyelesaikan kegiatan dengan baik
6. ○ = Anak belum mampu mencapai / menyelesaikan kegiatan , masih selalu dibantu guru.

Keterangan :

- ☉ Anak dikatakan **Berkembang Sangat Baik** apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru secara tepat, cepat dan benar (O) hingga 7-9 pencapaian.
- ☉ Anak dikatakan **Mulai Berkembang (MB)** apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru secara tepat, cepat dan benar (O) hingga 4-6 pencapaian.
- ☉ Anak dikatakan **Belum Berkembang (BB)** apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru secara tepat, cepat dan benar (O) hingga 1-3 pencapaian



**RANGKUMAN PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS
A (SIKLUS III)**

No.	Nama Siswa	Hasil Penilaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Bilangan dan Mengelompokkan Benda		
		Berkembang Sangat Baik	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
1	Angges faturahman	✓		
2	Alfi Prakasa	✓		
3	Arif Syafael	✓		
4	M.Ehsan al-hafidzi		✓	
5	Azzam fazana Rahmat	✓		
6	Mikail Pramudia			✓
7	M.Fajar Shodiq	✓		
8	Dzaky Al hafiz	✓		
9	Asyaraf faudzan		✓	
10	Ronggo Seno		✓	
11	Putri Maharani			✓
12	Anisa Shifa Az – zahra	✓		
13	Sahriya oktavina		✓	
14	Berneva cha al rahman	✓		
15	Moza Inggit firdaus		✓	
16	M.Hibban	✓		
17	Alichia Az-Zahra		✓	
18	Kunni Qurotaaini		✓	
19	M.Risky Ramadhan		✓	
20	M.Syamil Ibrahim	✓		

Keterangan : Berkembang Sangat Baik : 10 Anak
Mulai Berkembang : 8 Anak

Belum Berkembang : 2 Anak



**RANGKUMAN PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS
A
(SIKLUS III)**

No.	Nama Siswa	Hasil Penilaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Bilangan dan Mengelompokkan Benda		
		Berkembang Sangat Baik	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
1	Angges faturahman	✓		
2	Alfi Prakasa	✓		
3	Arif Syafael	✓		
4	M.Ehsan al-hafidzi		✓	
5	Azzam fazana Rahmat	✓		
6	Mikail Pramudia	✓		
7	M.Fajar Shodiq		✓	
8	Dzaky Al hafiz	✓		
9	Asyaraf faudzan		✓	
10	Ronggo Seno	✓		
11	Putri Maharani		✓	
12	Anisa Shifa Az – zahra	✓		
13	Sahriya oktavina	✓		
14	Berneva cha al rahman	✓		
15	Moza Inggit firdaus		✓	
16	M.Hibban	✓		
17	Alichia Az-Zahra		✓	
18	Kunni Qurotaaini	✓		
19	M.Risky Ramadhan	✓		
20	M.Syamil Ibrahim	✓		

Keterangan : Berkembang Sangat Baik : 14 Anak

Mulai Berkembang : **6 Anak**
Belum Berkembang : **0 Anak**



Siklus I

PERTEMUAN I RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
 / Macam –macam kendaraan
 Semester : II Hari/Tanggal : Senin ,
 22 Februari 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda geometri ❖ Anak mampu menyebutkan nama benda dan warna ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak beserta guru melakukan tepuk geometri • Guru memperkenalkan Bentuk benda geometri (Segitiga, Persegi, lingkaran, Persegi Panjang) • Guru meminta anak menyebutkan warna bentuk balok yang di perlihatkan ibu guru. • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR /</p>	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out</p>	<p>Terlampir</p>

<p>sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>door</p>	
---	---	-------------	--

Mengetahui,
 Bandar Lampung, 22 Februari 2016
 Kepala RA Harapan Bunda
 Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

PERTEMUAN II
RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : A
 / Macam –macam kendaraan
 Semester : II

Tema/Subtema : Rekreasi
 Hari/Tanggal : Selasa ,

23 Februari 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib 		<p>Terlampir</p>

<p>atau menjawab salam</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda geometri ❖ Anak mampu menyebutkan nama benda dan warna ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan bermain yang sebelumnya • Guru bertanya tentang nama nama benda dan warna balok.dan mengelompokkan benda sesuai bentuk dan warna • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>
--	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 23 Februari 2016

Kepala RA Harapan
Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

PERTEMUAN III
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II Hari/Tanggal : Rabu,24

Februari 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran benda (Balok) ❖ Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari (1 – 10) ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Anak di ajak untuk menyebutkan angka 1 sampai 10 dengan menggunakan balok. Dan anak di perkenalkan tentang ukuran (panjang, tinggi, rendah, besar dan, kecil) • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p>	<p>Terlampir</p>

kebersihan diri sendiri	tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama	Bekal anak	
❖ Menjawab pertanyaan sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas 	Sarana bermain out door	
❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua	<p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 		

Mengetahui,

Bandar Lampung, 24 Februari 2016
Kepala RA Harapan
Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

**PERTEMUAN IV
RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II Hari/Tanggal : Kamis ,

25 Februari 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan 	Peserta didik	Terlampir

<p>kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran benda (Balok) ❖ Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari (1 – 10) ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>balok sebelumnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak untuk menyebutkan benda benda yang di perlihatkan guru dan menebak tentang ukurannya. • Anak juga di minta untuk bersama – sama menyebutkana angka bilangan 1 – 10 • Anak di minta berlomba mengurutkan benda (balok) • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Balok</p> <p>Angka</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
---	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 25 Februari 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
 Maya ida sari

PERTEMUAN V
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
 / Macam –macam kendaraan
 Semester : II Hari/Tanggal : Jum'at ,
 26 Februari 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu membilang angka dan menunjukan benda 1-5 ❖ Anak mampu mengurutkan benda 1-5 ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Anak dan guru membilang angka 1-5 dan memberitahu dan mengajarkan mengurutkan angka 1-5. • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di skerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok angka</p> <p>Gambar</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	<p>Terlampir</p>

pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua	kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam		
--	---	--	--

Mengetahui,
Bandar Lampung, 26 Februari 2016
Kepala RA Harapan Bunda
Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

**PERTEMUAN VI
RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II Hari/Tanggal : Senin, 29
Februari 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
-----------	-----------------------	---------------------	----------

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>giliran.</p> <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
--	--	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 01Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda
Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

PERTEMUAN VIII

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II

Tema/Subtema : Rekreasi

Hari/Tanggal : Rabu , 03

Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama 	<p>Peserta didik</p>	<p>Terlampir</p>

<p>lagu anak-anak</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan ❖ Anak mampu mengenal konsep besar ,kecil dan sedikit menggunakan alat ukur ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Anak di minta memasang benda dengan lambang bilangan • Anak di minta untuk menyebutkan besar kecil dan sedikit dengan alat ukur • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Balok</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
--	--	---	--

Mengetahui,

Kepala RA Harapan Bunda

Bandar Lampung, 03 Maret 2016

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

PERTEMUAN IX
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II Hari/Tanggal : Jum'at ,

04 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisnya ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Guru menunjukkan bentuk balok dan meminta menyamakan dengan benda di sekitar • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana</p>	<p>Terlampir</p>

kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua	IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam	bermain out door	
--	--	------------------	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 04 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

**PERTEMUAN X
RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A
/ Macam –macam kendaraan

Tema/Subtema : Rekreasi

Semester : II

Hari/Tanggal : Sabtu,05

Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan	I. KEGIATAN AWAL • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama II. KEGIATAN INTI • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Guru menunjukkan bentuk balok dan meminta menyamakan dengan benda di sekitar	Peserta didik Balok	Terlampir

<p>berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisnya ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Lingkungan sekitar kelas</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
---	--	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 05 Maret 2016

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

**PERTEMUAN XI
RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)**

Kelompok : A
/ Macam –macam kendaraan

Tema/Subtema : Rekreasi

Semester : II
07 Maret 2016

: II

Hari/Tanggal

: Senin ,

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda geometri ❖ Anak mampu menyebutkan nama benda dan warna ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak beserta guru melakukan tepuk geometri • Guru memperkenalkan Bentuk benda geometri (Segitiga, Persegi, lingkaran, Persegi Panjang) • Guru meminta anak menyebutkan warna bentuk balok yang di perlihatkan ibu guru. • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	<p>Terlampir</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 		
--	--	--	--

Mengetahui,
 Bandar Lampung, 07 Maret 2016
 Kepala RA Harapan Bunda
 Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

PERTEMUAN XII
RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : A
 / Macam –macam kendaraan
 Semester : II

Tema/Subtema : Rekreasi
 Hari/Tanggal : Selasa ,

08 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> Mematuhi peraturan sekolah Mengucapkan 	I. KEGIATAN AWAL <ul style="list-style-type: none"> Berbaris dan masuk kelas dengan tertib 		Terlampir

<p>atau menjawab salam</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda geometri ❖ Anak mampu menyebutkan nama benda dan warna ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan bermain yang sebelumnya • Guru bertanya tentang nama nama benda dan warna balok.dan mengelompokkan benda sesuai bentuk dan warna • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
--	--	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 08 Maret 2016

Kepala RA Harapan
Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

PERTEMUAN XIII
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II Hari/Tanggal : Rabu,09

Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran benda (Balok) ❖ Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari (1 – 10) ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Anak di ajak untuk menyebutkan angka 1 sampai 10 dengan menggunakan balok • Dan anak di perkenalkan tentang ukuran (panjang,tinggi,rendah,besar dan ,kecil) • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Keran air</p>	<p>Terlampir</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
--	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 09 Maret 2016

Kepala RA Harapan

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

**PERTEMUAN XIV
RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi

/ Macam –macam kendaraan

Semester : II Hari/Tanggal : Kamis ,

10 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya 	<p>Peserta didik</p>	<p>Terlampir</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran benda (Balok) ❖ Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari (1 – 10) ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak untuk menyebutkan benda benda yang di perlihatkan guru dan menebak tentang ukurannya. • Anak juga di minta untuk bersama – sama menyebutkana angka bilangan 1 – 10 • Anak di minta berlomba mengurutkan benda (balok) • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Balok</p> <p>Angka</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
---	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 10 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
 Maya ida sari

**PERTEMUAN XV
 RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi /
 Macam –macam kendaraan
 Semester : II Hari/Tanggal : Jum'at ,
 11 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu membilang angka dan menunjukan benda 1-5 ❖ Anak mampu mengurutkan benda 1-5 ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Anak dan guru membilang angka 1-5 dan memberitahu dan mengajarkan mengurutkan angka 1-5. • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di skerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN</p>	<p>Peserta didik</p> <p>Balok angka</p> <p>Gambar</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	<p>Terlampir</p>

yang lebih tua	<p>AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 		
----------------	---	--	--

Mengetahui,
 Bandar Lampung, 11 Maret 2016
 Kepala RA Harapan Bunda
 Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
 Maya ida sari

**PERTEMUAN XVI
 RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
 / Macam –macam kendaraan
 Semester : II Hari/Tanggal : Sabtu ,

12 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu membilang angka dan 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Guru meminta anak membilang angka dengan meminta anak untuk memegang balok 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p>	<p>Terlampir</p>

<p>menunjukkan benda 1-5</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengurutkan benda 1-5 ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>yang bertulis angka dan mengurutkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
--	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 12 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

**PERTEMUAN XVII
RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A
 / Macam –macam kendaraan
 Semester : II

Tema/Subtema : Rekreasi
 Hari/Tanggal : Senin ,14

Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan ❖ Anak mampu mengenal konsep besar ,kecil dan sedikit menggunakan alat ukur ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Guru meminta anak memasang benda transportasi dengan balok yang berangka • Dan anak di minta mengenal konsep besar , kecil dan sedikit dengan menggunakan timbangan. • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN</p>	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Gambar kendaraan</p> <p>Timbangan</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	<p>Terlampir</p>

	<p>AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 		
--	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 14 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda
Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

PERTEMUAN XVIII

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II Hari/Tanggal : Selasa ,

15 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan ❖ Anak mampu mengenal konsep 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Anak di minta memasang benda dengan lambang bilangan • Anak di minta untuk menyebutkan besar 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p>	Terlampir

<p>besar ,kecil dan sedikit menggunakan alat ukur</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>kecil dan sedikit dengan alat ukur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
---	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 15 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

PERTEMUAN XIX

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II

Tema/Subtema : Rekreasi
Hari/Tanggal : Rabu, 16

Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
-----------	-----------------------	---------------------	----------

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisnya ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Guru menunjukkan bentuk balok dan meminta menyamakan dengan benda di sekitar • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	<p>Terlampir</p>
--	---	--	------------------

	belajar dan salam		
--	-------------------	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 16 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

**PERTEMUAN XX
RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi
/ Macam –macam kendaraan
Semester : II Hari/Tanggal : Kamis, 17
Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk ❖ Anak mampu mengenal benda dengan 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Guru menunjukkan bentuk balok dan meminta menyamakan dengan benda di sekitar • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya • Anak di minta menceritakan kegiatan 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p>	<p>Terlampir</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ menggabungkan nama benda dengan tulisnya ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>yang baru di kerjakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
---	--	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 17 Maret 2016

Kepala Sekolah RA. Harapan Bunda

Guru Kelas

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

SIKLUS II

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1)

Kelompok : A
/ Macam -macam Kendaraan
Semester : II
, 17 Maret 2016

Tema/Subtema : Rekreasi

Hari/Tanggal : Kamis

Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Terbiasa antri/menunggu giliran 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <p>Berbaris dan masuk kelas dengan tertib</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengikuti kegiatan permainan ❖ Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga,lingkaran,segi empat,persegi panjang) ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna(merah,hijau,kuning,biru) ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar,kecil,panjang,tinggi rendah) ❖ Meniru,membuat aneka bentuk garis ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama</p> <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak-anak membuat lingkaran dan memegang beberapa macam balok-balok • Guru memberitahu kepada anak-anak dan menunjuk beberapa balok,menurut bentuk dan ukuran serta warna • Guru membagi anak menjadi 4 kelompok 1 dan 2 kelompok bertugas mengelompokkan benda menurut bentuk ,kelompok menyusun benda sesuai dengan warna,dan kelompok 4 menyusun benda sesuai dengan ukuran.selanjutnya guru kepada anak satu persatu sampai anak-anak mendapat semua <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam
---	--

Mengetahui,
Bandar Lampung, 17 Maret 2016
Kepala Harapan Bunda

IAIN Guru kelas,
RADEN INTAN
LAMPUNG

Titin Khotidjah Nilawati

Maya Ida Sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH II)

Kelompok : A
/ Macam -macam Kendaraan
Semester : II
, 18 Maret 2016

Tema/Subtema : Rekreasi
Hari/Tanggal : Jum at

Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p>

<p>kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Terbiasa antri/menunggu giliran ❖ Mengikuti kegiatan permainan ❖ Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga,lingkaran,segi empat,persegi panjang) ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna(merah,hijau,kuning,biru) ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar,kecil,panjang,tinggi rendah) ❖ Meniru,membuat aneka bentuk garis ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<ul style="list-style-type: none"> •Guru meminta anak anak membuat lingkaran dan memegang beberapa macam balok- balokkan •Guru memberitahu kepada anak anak dan menunj beberapa balok,menurut bentuk dan ukuran serta warna •Guru membagi anak menjadi 4 kelompok 1 dan 2 kelompok bertugas mengelompokkan benda menurut warna, kelompok 3 menyusun benda sesuai dengan warna, kelompok 4 anak menyusun benda sesuai dengan ukuran.selanjutnya guru bertanya kepada anak satu persatu samapai anak anak mendapat giliran semua <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, dan sesudah makan bersama •Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini •Guru memberi tahu kegiatan esok hari •Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam
--	---

Mengetahui,

Bandar Lampung, 18 Maret 2016

Kepala Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin Khotidjah Nilawati

Maya Ida Sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 111)

Kelompok : A
 Macam- macam kendaraan
 Semester : II

Tema/Subtema : Rekreasi /
 Hari/Tanggal : Sabtu , 19 Maret

2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Bersedia berbagi dengan teman ❖ Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 ❖ Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5 ❖ Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5 ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok seperti kegiatan sebelum dengan balok balok yang lain • Guru mengajak anak untuk menghias kardus dengan kertas berwarna dan menempelkan angka 1 sampai 10 dan di mainkan seperti api.dilanjutkan, • Guru meminta anak anak di minta untuk bermain balok dan guru m balok-balok itu di beberapa tempat yang tersembunyiis.dan anak di untuk mencari dan menunjukkan angka yang dia dapat serta menye angka yang di dapat. • Anak di hadapan pada benda dan di minta untuk menunjukan menghitung benda 1 sampai 5 • Guru meminta anak untu mengurutkan benda berbentuk menara dan • Guru memberi pertanyaan sederhana seputar ciri benda tersebut menyebutkan ciri-ciri yang diketahuinya, dan seterusnya hingga anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersan • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam

--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 19 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda,

Guru kelas,

Titin Khotidjah Nilawati

Maya Ida Sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1V)

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi /

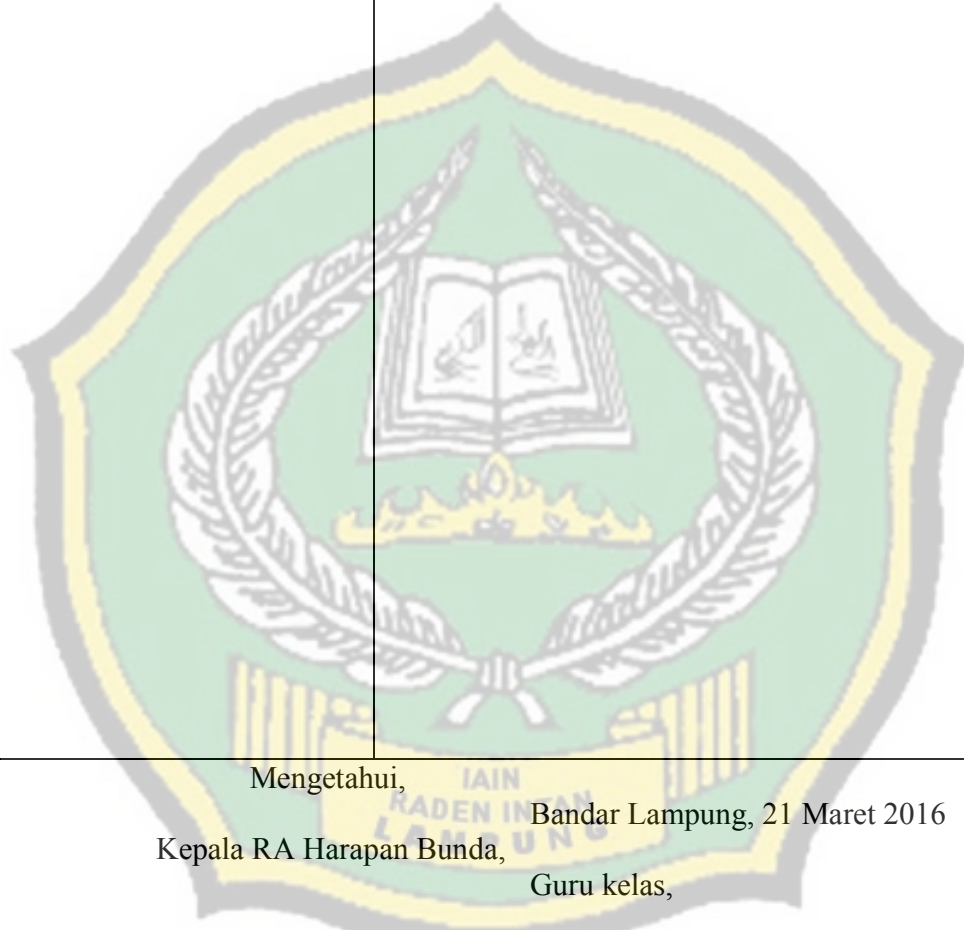
Macam- macam kendaraan

Semester : II Hari/Tanggal : Senin,21 Maret

2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Bersedia berbagi dengan teman ❖ Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 ❖ Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5 ❖ Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok seperti kegiatan sebelum dengan balok balok yang lain • Guru mengajak anak untuk menghias kardus dengan kertas berwarna dan menempelkan angka 1 sampai 10 dan di mainkan seperti api.dilanjutkan, • Guru meminta anak anak di minta untuk bermain balok dan guru m balok-balok itu di beberapa tempat yang tersembunyi.dan anak di untuk mencari dan menunjukkan angka yang dia dapat serta meny • Anak di hadapan pada benda dan di minta untuk menunjukan menghitung benda 1 sampai 5 • Guru meminta anak untu mengurutkan benda berbentuk menara dan • Guru memberi pertanyaan sederhana seputar ciri benda tersebut menyebutkan ciri-ciri yang diketahuinya, dan seterusnya hingga anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersan

<p>angka 1 sampai 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam
---	--



Mengetahui,

Bandar Lampung, 21 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda,

Guru kelas,

Titin Khotidjah Nilawati

Maya Ida Sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH V)

Kelompok : A
Semester : II
Tema/Subtema : Rekreasi / Macam – Macam Kendaraan
Hari/Tanggal : Selasa ,22 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
❖ Mematuhi peraturan sekolah	I. KEGIATAN AWAL <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk 		

Titin khotidjah nilawati

Maya ida sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH VI)

Kelompok : A
Semester : II
Tema/Subtema : Rekreasi / Macam – Macam Kendaraan
Hari/Tanggal : Rabu ,23 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none">❖ Mematuhi peraturan sekolah❖ Mengucapkan atau menjawab salam❖ Menyanyikan lagu anak-anak❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan❖ Anak mengajukan pertanyaan tentang permainan yang akan diberikan❖ Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri❖ Anak mampu mengenal konsep besar,kecil,sedikit menggunakan alat ukur❖ Anak di minta	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none">• Berbaris dan masuk kelas dengan tertib• Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengingat kembali kegiatan permainan balok – balokan sebelumnya• Guru menaruh gambar – gambar kendaraan dan anak diminta menghitung dan memasangkan angka ke gambar satu persatu• Setelah itu anak di minta untuk mengenal konsep besar ,kecil,sedikit dengan berbagai balok - balokan• Anak mencari gambar yang berhubungan dengan kartu miliknya untuk diwarnai <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none">• Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersamate• Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN</p>	<p>Peserta didik</p> <p>Balok – balokan ber angka</p> <p>Balok bergai bentuk</p> <p>Crayon</p> <p>Kertas gambar</p> <p>Keran air</p>	<p>Terlampir</p>

mewarnai ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua	AKHIR/PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	bersih Lap tangan Bekal anak Sarana bermain out door	
---	--	---	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 23 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda ,

Guru kelas,

Titin khotidjah nilawati

Maya ida sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH VII)

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi

/ Macam –macam kendaraan

Semester : II Hari/Tanggal : Kamis ,

24 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di lingkungannya	I. KEGIATAN AWAL <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama II. KEGIATAN INTI <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat 	Peserta didik Balok Penutup mata Papan kardus	Terlampir

<p>berdasarkan pola dan bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisnya ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>lingkaran dan memegang satu balok.satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Pita, dobeltip</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
---	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 24 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

<p>pertanyaan sederhana</p> <p>❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua</p>	<p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Sarana bermain out door</p>	
---	--	--------------------------------	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 25 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH IX)

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi

/ Macam –macam kendaraan

Semester : II Hari/Tanggal : Jum'at ,

26 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<p>❖ Mematuhi peraturan sekolah</p> <p>❖ Mengucapkan atau menjawab salam</p> <p>❖ Menyanyikan lagu anak-anak</p> <p>❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan</p>	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya 	<p>Peserta didik</p>	<p>Terlampir</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisannya ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisannya • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkungannya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Balok</p> <p>Penutup mata</p> <p>Papan kardus</p> <p>Pita ,dobel tip</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
--	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 26 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH X)

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi /

Macam –macam kendaraan

Semester : II Hari/Tanggal : Sabtu, 27

Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none">❖ Mematuhi peraturan sekolah❖ Mengucapkan atau menjawab salam❖ Menyanyikan lagu anak-anak❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisnya❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none">• Berbaris dan masuk kelas dengan tertib• Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya• Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memengang satu balok. satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya• Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Penutup mata</p> <p>Papan kardus</p> <p>Pita ,dobeltip</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p>	Terlampir

<p>peristiwa di depan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>berada di lingkunganya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
--	--	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 26 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

SIKLUS III

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 1)

Kelompok : A
 Semester : II
 Tema/Subtema : Rekreasi / Macam -macam Kendaraan
 Hari/Tanggal : Senin ,28 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p>

<p>kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Terbiasa antri/menunggu giliran ❖ Mengikuti kegiatan permainan ❖ Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga,lingkaran,segi empat,persegi panjang) ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna(merah,hijau,kuning,biru) ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar,kecil,panjang,tinggi rendah) ❖ Meniru,membuat aneka bentuk garis ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak-anak membuat lingkaran dan memegang beberapa macam balok-balok • Guru memberitahu kepada anak-anak dan menunjuk beberapa balok,menurut bentuk dan ukuran serta warna • Guru membagi anak menjadi 4 kelompok 1 dan 2 kelompok bertugas mengelompokkan benda menurut bentuk ,kelompok menyusun benda sesuai dengan warna,dan kelompok 4 menyusun benda sesuai dengan ukuran.selanjutnya guru kepada anak satu persatu samapai anak-anak mendapat semua <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam
--	---

Mengetahui,

Bandar Lampung, 28 Maret 2016

Kepala Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin Khotidjah Nilawati

Maya Ida Sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH II)

Kelompok : A

Semester : II

Tema/Subtema : Rekreasi / Macam-macam Kendaraan

Hari/Tanggal : Selasa ,29 Maret 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Terbiasa antri/menunggu giliran ❖ Mengikuti kegiatan permainan ❖ Anak mampu mengelompokkan benda menurut bentuk (segitiga,lingkaran,segi empat,persegi panjang) ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan warna(merah,hijau,kuning,biru) ❖ Anak mampu menyusun benda sesuai dengan ukuran (besar,kecil,panjang,tinggi rendah) ❖ Meniru,membuat aneka bentuk garis ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak anak membuat lingkaran dan memegang beberapa macam balok- balokkan • Guru memberitahu kepada anak anak dan menunjuk beberapa balok,menurut bentuk dan ukuran serta warna • Guru membagi anak menjadi 4 kelompok 1 dan 2 kelompok bertugas mengelompokkan benda menurut bentuk ,kelompok menyusun benda sesuai dengan warna,dan kelompok 4 menyusun benda sesuai dengan ukuran.selanjutnya guru menunjuk kepada anak satu persatu samapai anak anak mendapat semua <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam

Mengetahui,

Bandar Lampung, 29 Maret 2016

Kepala Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin Khotidjah Nilawati

Maya Ida Sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH 111)

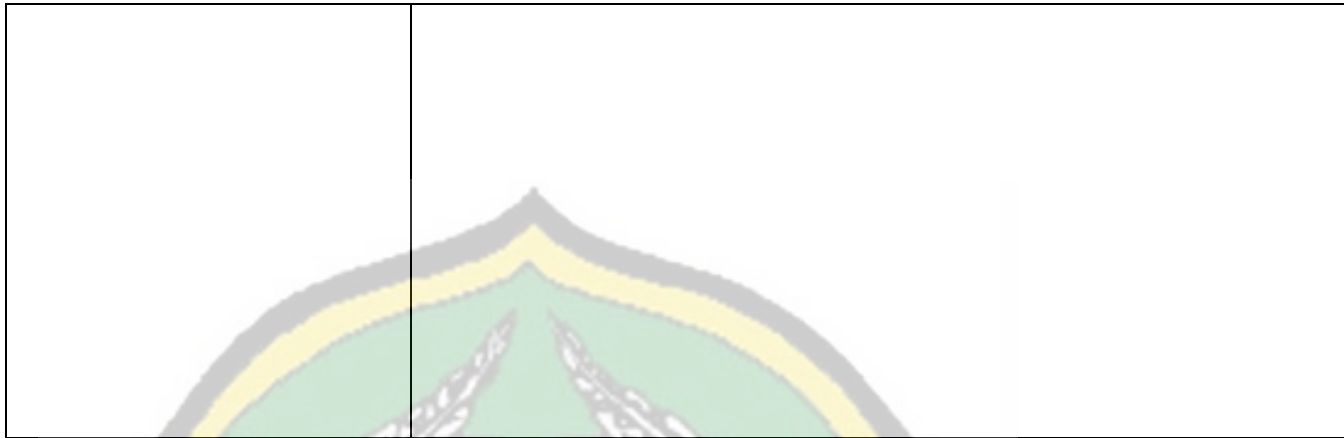
Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi /

Macam- macam kendaraan

Semester : II Hari/Tanggal : Rabu , 30 Maret

2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none">❖ Mematuhi peraturan sekolah❖ Mengucapkan atau menjawab salam❖ Menyanyikan lagu anak-anak❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan❖ Bersedia berbagi dengan teman❖ Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10❖ Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 sampai 5❖ Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none">• Berbaris dan masuk kelas dengan tertib• Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengingat kembali kegiatan permainan balok seperti kegiatan sebelum dengan balok balok yang lain• Guru mengajak anak untuk menghias kardus dengan kertas berwarna dan menempelkan angka 1 sampai 10 dan di mainkan seperti api.dilanjutkan,• Guru meminta anak anak di minta untuk bermain balok dan guru m balok-balok itu di beberapa tempat yang tersembunyiis.dan anak di untuk mencari dan menunjukkan angka yang dia dapat serta menye angka yang di dapat.• Anak di hadapan pada benda dan di minta untuk menunjukan menghitung benda 1 sampai 5• Guru meminta anak untu mengurutkan benda berbentuk menara dan• Guru memberi pertanyaan sederhana seputar ciri benda tersebut menyebutkan ciri-ciri yang diketahuinya, dan seterusnya hingga anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none">• Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersan• Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none">• Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini• Guru memberi tahu kegiatan esok hari• Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam



Mengetahui,

Bandar Lampung, 30 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda,

Guru kelas,

Titin Khotidjah Nilawati

Maya Ida Sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH IV)

Kelompok : A

Tema/Subtema : Rekreasi /

Macam- macam kendaraan

Semester : II

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Maret

2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Bersedia berbagi dengan teman ❖ Anak mampu membilang / menyebutkan urutan bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 ❖ Anak mampu membilang dan menunjukkan benda dan menghitung benda 1 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok seperti kegiatan sebelum dengan balok balok yang lain • Guru mengajak anak untuk menghias kardus dengan kertas berwarna dan menempelkan angka 1 sampai 10 dan di mainkan seperti api.dilanjutkan, • Guru meminta anak anak di minta untuk bermain balok dan guru mem balok-balok itu di beberapa tempat yang tersembunyiis.dan anak di untuk mencari dan menunjukkan angka yang dia dapat serta menyen angka yang di dapat. • Anak di hadapan pada benda dan di minta untuk menunjukan menghitung benda 1 sampai 5 • Guru meminta anak untu mengurutkan benda berbentuk menara dan • Guru memberi pertanyaan sederhana seputar ciri benda tersebut

<p>sampai 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu menunjukkan urutan benda dengan membilang angka 1 sampai 5 ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>menyebutkan ciri-ciri yang diketahuinya, dan seterusnya hingga anak mendapat giliran.</p> <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam
--	---



Mengetahui,

Bandar Lampung, 31 Maret 2016

Kepala RA Harapan Bunda,

Guru kelas,

Titin Khotidjah Nilawati

Maya Ida Sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH V)

Kelompok : A
 Semester : II
 Tema/Subtema : Rekreasi / Macam – Macam Kendaraan
 Hari/Tanggal : Jumat ,01 April 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
-----------	-----------------------	---------------------	----------

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mengajukan pertanyaan tentang permainan yang akan diberikan ❖ Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5 ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Anak mampu mengenal konsep besar,kecil,sedikit menggunakan alat ukur ❖ Anak di minta mewarnai ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok – balokan sebelumnya • Guru menaruh gambar – gambar kendaraan dan anak diminta menghitung dan memasangkan angka ke gambar satu persatu • Setelah itu anak di minta untuk mengenal konsep besar ,kecil,sedikit dengan berbagai balok - balokan • Anak mencari gambar yang berhubungan dengan kartu miliknya untuk diwarnai <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersamate • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Peserta didik</p> <p>Balok-balokan ber angka</p> <p>Balok bergai bentuk</p> <p>Crayon</p> <p>Kertas gambar</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	<p>Terlampir</p>
--	--	--	------------------

Mengetahui,

Bandar Lampung, 01 April 2016

Kepala RA Harapan Bunda ,

Guru kelas,

Titin khotidjah nilawati

Maya ida sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH VI)

Kelompok : A
Semester : II
Tema/Subtema : Rekreasi / Macam – Macam Kendaraan
Hari/Tanggal : Sabtu, 02 April 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none">❖ Mematuhi peraturan sekolah❖ Mengucapkan atau menjawab salam❖ Menyanyikan lagu anak-anak❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan❖ Anak mengajukan pertanyaan tentang permainan yang akan diberikan❖ Anak mampu memasang benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri❖ Anak mampu mengenal konsep besar, kecil, sedikit menggunakan alat ukur	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none">• Berbaris dan masuk kelas dengan tertib• Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengingat kembali kegiatan permainan balok – balokan sebelumnya• Guru menaruh gambar – gambar kendaraan dan anak diminta menghitung dan memasangkan angka ke gambar satu persatu• Setelah itu anak di minta untuk mengenal konsep besar ,kecil, sedikit dengan berbagai balok - balokan• Anak mencari gambar yang berhubungan dengan kartu miliknya untuk diwarnai <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none">• Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersamate• Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas	<p>Peserta didik</p> <p>Balok-balokan ber angka</p> <p>Balok bergai bentuk</p> <p>Crayon</p> <p>Kertas gambar</p> <p>Keran air</p>	<p>Terlampir</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak di minta mewarnai ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	bersih Lap tangan Bekal anak Sarana bermain out door	
---	---	---	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 02 April 2016

Kepala RA Harapan Bunda ,

Guru kelas,

Titin khotidjah nilawati

Maya ida sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH VII)

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi

/ Macam –macam kendaraan

Semester : II Hari/Tanggal : Senin,04

April 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di 	I. KEGIATAN AWAL <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama II. KEGIATAN INTI <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya • Menggunakan permainan kucing-kucing buta.Guru menjelaskan permainan.salah satu anak matanya di tutup dengan 	Peserta didik Balok Penutup mata	Terlampir

<p>lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisnya ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok.satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Papan kardus</p> <p>Pita ,dobeltip</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
---	--	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 04 April 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua	semua anak mendapat giliran. III. ISTIRAHAT <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	Lap tangan Bekal anak Sarana bermain out door	
--	--	---	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 05 April 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH IX)

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi

/ Macam –macam kendaraan

Semester : II Hari/Tanggal : Rabu,06

April 2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
❖ Mematuhi peraturan sekolah ❖ Mengucapkan atau menjawab salam ❖ Menyanyikan lagu anak-anak ❖ Berdoa sebelum	I. KEGIATAN AWAL <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris dan masuk kelas dengan tertib • Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama II. KEGIATAN INTI <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali 	Peserta didik	Terlampir

<p>dan sesudah kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk ❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisnya ❖ Bercerita / menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>kegiatan permainan balok sebelumnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memegang satu balok. satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya • Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Balok</p> <p>Penutup mata</p> <p>Papan kardus</p> <p>Pita ,dobeltip</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p> <p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
--	--	---	--

Mengetahui,
Kepala RA Harapan Bunda

Bandar Lampung, 06 April 2016
Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati
Maya ida sari

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH X)

Kelompok : A Tema/Subtema : Rekreasi /
Macam –macam kendaraan
Semester : II Hari/Tanggal : Kamis,07 April

2016

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Evaluasi
<ul style="list-style-type: none">❖ Mematuhi peraturan sekolah❖ Mengucapkan atau menjawab salam❖ Menyanyikan lagu anak-anak❖ Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan❖ Anak mampu mengenal benda dengan menyebutkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola dan bentuk❖ Anak mampu mengenal benda dengan menggabungkan nama benda dengan tulisnya❖ Bercerita /	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none">• Berbaris dan masuk kelas dengan tertib• Salam sapa dan berdoa sebelum belajar, bernyanyi bersama <p>II. KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengingat kembali kegiatan permainan balok sebelumnya• Menggunakan permainan kucing-kucing buta. Guru menjelaskan permainan. salah satu anak matanya di tutup dengan kain yang lain membuat lingkaran dan memengang satu balok. satu anak yang di tengah harus meraba dan menyebutkan benda tersebut. Dan menunjukkan benda dengan tulisanya• Setelah itu anak di minta menunjukkan benda apa	<p>Peserta didik</p> <p>Balok</p> <p>Penutup mata</p> <p>Papan kardus</p> <p>Pita ,dobe tip</p> <p>Lingkungan sekitar kelas</p>	<p>Terlampir</p>

<p>menceritakan pengalaman atau peristiwa di depan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Merawat dan menjaga kebersihan diri sendiri ❖ Menjawab pertanyaan sederhana ❖ Bersikap sopan kepada orang yang lebih tua 	<p>yang sama dengan pola yang di pegangnya yang berada di lingkunganya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak di minta menceritakan kegiatan yang baru di kerjakan • Dan seterusnya hingga semua anak mendapat giliran. <p>III. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan dengan tertib, berdoa sebelum makan, makan bersama • Berdoa sesudah makan dan bermain diluar kelas <p>IV. KEGIATAN AKHIR/PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini • Guru memberi tahu kegiatan esok hari • Bernyanyi, doa sesudah belajar dan salam 	<p>Keran air bersih</p> <p>Lap tangan</p> <p>Bekal anak</p> <p>Sarana bermain out door</p>	
---	---	--	--

Mengetahui,

Bandar Lampung, 07 April 2016

Kepala RA Harapan Bunda

Guru kelas,

Titin khotidjah Nilawati

Maya ida sari

CATATAN ANEKDOT ANAK DIDIK RA. HARAPAN BUNDA

Kelompok :A
Semester :II
Tahun Pelajaran :2015/2016

Tanggal	Nama Anak	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
---------	-----------	-----------	----------	------------

	Didik			
22 Februari	Angges faturahman	Malas/ enggan melakukan aktivitas/ kegiatan padahal anak tersebut selalu ceria setiap melaksanakan kegiatan	Kemungkinan ada permasalahan di rumah (keluarga)	Melakukan pemanggilan orang tua saat menjemput dan di ketahui ayah dan ibu sudah berpisah dan ibu sibuk bekerja



B

a
n
d
a
r

L
a
m
p
u
n
g
,

2
2

F
e
b
r
u
a
r
i

2
0
1
6

u
r
u
K
e
l
a
s

a
y
a
i
d
a
s
a
r
i



CATATAN ANEKDOT ANAK DIDIK RA. HARAPAN BUNDA

Kelompok :A
Semester :II
Tahun Pelajaran :2015 / 2016

Tanggal	Nama Anak Didik	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
25 februari 2016	Azzam fazana Rahmat	Bersedih dan murung saat berangkat kesekolah pada setiap kegiatan padahal anak tersebut selalu ceria	Kemungkinan ada permasalahan sebelum berangkat ke sekolah	Melakukan wawancara kepada ibunya dan dia ketahu dia ingin ikut nenek nya pergi ke luar kota

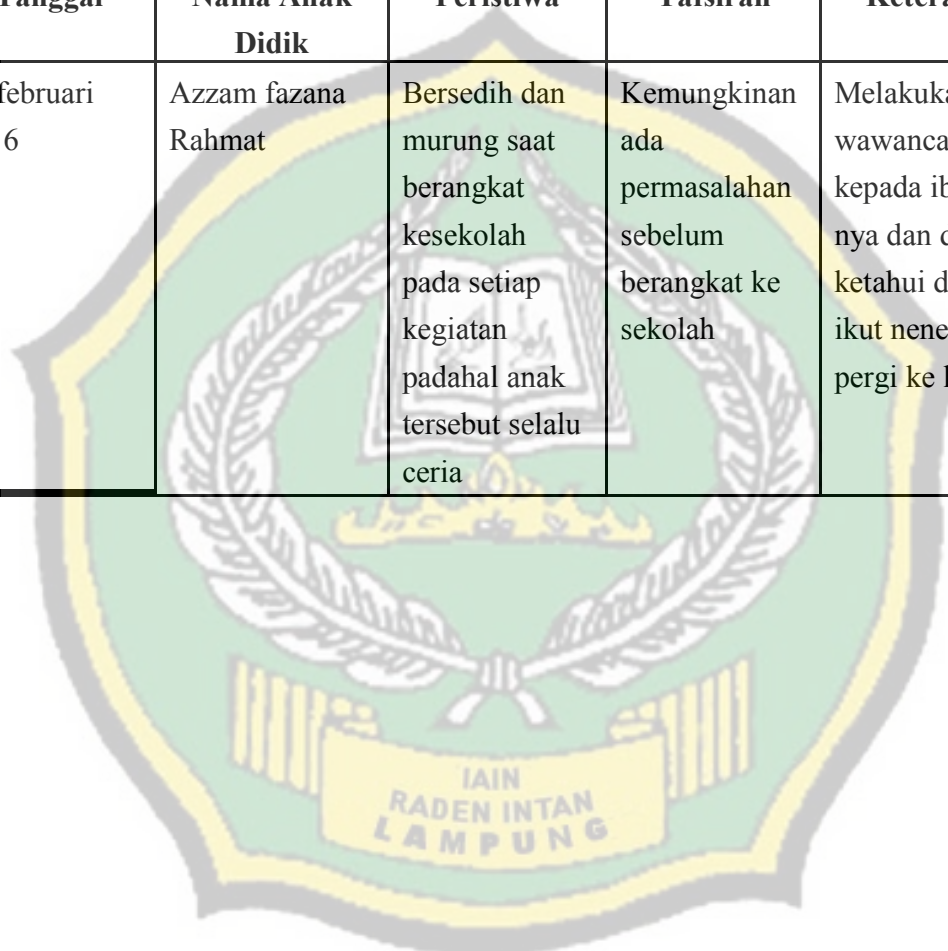




CATATAN ANEKDOT ANAK DIDIK TK

Kelompok :A
Semester :II
Tahun Pelajaran :2015 / 2016

Tanggal	Nama Anak Didik	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
25 februari 2016	Azzam fazana Rahmat	Bersedih dan murung saat berangkat kesekolah pada setiap kegiatan padahal anak tersebut selalu ceria	Kemungkinan ada permasalahan sebelum berangkat ke sekolah	Melakukan wawancara kepada ibunya dan di ketahui dia ingin ikut nenek nya pergi ke luar kota





CATATAN ANEKDOT ANAK DIDIK TK

Kelompok :A
Semester :II
Tahun Pelajaran :2015 / 2016

Tanggal	Nama Anak	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
9 Maret 2016	Didik Kunni Qurotaaini	A nanda kuni adalah anak yang pendiam dan cenderung pasif ,namun hari ini ananda sangat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	Kemungkinan ananda kuni menyukai pembelajaran yang di laksanakan	Melakukan wawancara kepada ibunda dia memang ingin segera kesekolah untuk belajar



CATATAN ANEKDOT ANAK DIDIK TK

Kelompok :A
Semester :II
Tahun Pelajaran :2015 / 2016

Tanggal	Nama Anak Didik	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
11 Maret 2016	Alfi Prakasa	Emosi berlebihan . biasanya selalu ramah dan santun	Kemungkinan ada permasalahan di rumah.	Melakukan diskusi dengan ayah nya sikap anak di karenakan adik nya telah lahir .dia merasa tidak di sayangi.



Catatan Harian

Rabu,30 Maret 2016

“Keruwetan ku terjadi saat aku akan berangkat kesekolah karena motor aku mogok yang menyebabkan hari yang indah ini menjadi sangat suram. Hati ku sedih dan kecewa sendiri. Aku bertindak tidak sabar terhadap anak anak yang aku sayangi bukan karena kesalahan mereka. Akan tetapi, aku menjadi kesal dan jengkel saat anak anak memberantakkan semua mainan dan melempar mainan. Hal ini membuatlah saya semakin jengkel .Namun saya langsung menyadari kesalahan dan meminta maaf ke pada anak dan bersama sama merapikan mainan”

Catatan Lapangan

Tempat Penelitian / Sekolah : RA Harapan Bunda

Tanggal : 17 Maret 2016

Kegiatan yang dihadiri / di wawancarai /di catat : Kepala Sekolah

Kunjungan yang ke 1

- 1) Lomba : kepala sekolah melaporkan hasil rapat bulanan guru RA se bandar lampung akan di adakan “gebyar anak soleh” di harapkan penelitian di selesaikan sebelum waktu itu.
- 2) Penelitian : Guru yang berminat pada tindakan kelas akan di daftar kan pada rapat guru ,dan peneliti akan di kontrak.
- 3) Kunjungan STASIUN : Sebelum di adakan lomba ,sekolah merencanakan akan melakukan kunjungan ke STASIUN .di anjurkan agar peneliti ikut, agar mengetahui keadaan di lapangan
- 4) Rencana Kegiatan Yang Akan Datang : baru akan di bicarakan dalam rapat guru menjelang di selenggarakannya lomba.

Kunjungan berakhir pada jam 14.00, dengan janji untuk menghubungi

kembali kepala sekolah apabila ada hal – hal tentang penelitian yang harus di bicarakan

