

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL  
LAMBANG BILANGAN MELALUI METODE PERMAINAN  
ENGKLEK ANGKA ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI RA  
FATHUL ILMI DESA BABAKANKAREOKECAMATAN  
RAJAGALUH KABUPATEN MAJALENGKA**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi PIAUD



Oleh :

**EEM MULYANTI**  
NIM. 2015.4.3.1.00482

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM  
IAI BUNGA BANGSA CIREBON  
TAHUN 2019**

## ABSTRAKSI

EEM MULYANTI. NIM. 2015.4.3.1.00482 PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI METODE PERMAINAN ENKLEK ANGKA ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI RA FATHUL ILMI DESA BABAKANKAREO KECAMATAN RAJAGALUH KABUPATEN MAJALENGKA.

Skripsi ini membahas peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan melalui metode permainan engklek angka anak usia dini kelompok A di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka, metode yang digunakan di RA Fathul Ilmi kurang tepat dan pembelajaran yang monoton, setiap sekolah selalu melakukan inovasi pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran, karena kebosanan dan kejenuhan akan menghambat dalam proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan lebih kreatif dalam berfikir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan setelah melalui metode permainan engklek angka.

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Data penelitian ini diambil dari peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi sebanyak 21 peserta didik, yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Teknis analisis data pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tidakakan pembelajaran dilakukan untuk dikembangkan selama proses penyusunan laporan, untuk kesinambungan dan kedalaman pengajaran, data dalam penelitian ini digunakan analisis data deskriptif, analisis dilakukan pada tahap refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis ini juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran yang tepat.

Hasil rekapitulasi observasi aktivitas peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi dalam kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan setelah menggunakan metode permainan engklek angka, hal ini terlihat dari rata-rata skor yang diperoleh sebesar 10,77 dengan kriteria berkembang sangat baik.

Penerapan metode permainan engklek angka diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi pendidik dan peserta didik. Pendidik lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran, dan peserta didik akan lebih semangat dan kreatif dalam berfikir dan memecahkan masalah.

Kata kunci : Kemampuan kognitif, lambang bilangan, permainan engklek,

## **PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG  
BILANGAN MELALUI METODE PERMAINAN ENKLEK ANGKA  
ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI RA FATHUL ILMI DESA  
BABAKANKAREO KECAMATAN RAJAGALUH KABUPATEN  
MAJALENGKA**

Oleh :

**EEM MULYANTI**

**NIM : 215.4.3.1.00482**

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Drs. SULAIMAN, M.M.Pd.  
NIDN. 2118096201**

**SUZAN, M.Pd.  
NIDN. ....**

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan melalui metode permainan engklek angka anak usia dini kelompok A di RA Fathul Ilmi di Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka”** . Oleh **Eem Mulyanti**, NIM .2015.4.3.1.00482.Telah diajukan dalam sidang Munaqosah Program Studi PIAUD Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal .....2019

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi PIAUD Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon,.....2019

Sidang Munaqosah,

Ketua  
Merangkap Anggota

Sekretaris  
Merangkap Anggota

**H. OMAN FATHUROHMAN, M.A.**  
**NIDN . 888616617**

**Drs. SULAIMAN, M.M.Pd.**  
**NIDN. 2118096201**

Penguji I

Penguji II

.....  
**NIDN . .....**

.....  
**NIDN . .....**

## NOTA DINAS

Kepada Yth.  
Dekan Tarbiyah  
IAI Bunga Bangsa Cirebon  
di  
Cirebon

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh,*

Stelah melakukan bimbingan, telah , arahan, koreksi terhadap penulisan skripsi dari Eem Mulyanti Nomor Induk Mahasiswa 2015.4.3.1.00482, berjudul "Peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan melalui metode permainan engklek angka anak usia dini kelompok A di RA Fathul Ilmi di Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka" . Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Pembingbing I,

Pembingbing II,

**Drs. SULAIMAN, M.M.Pd.**  
**NIDN. 2118096201**

**SUZAN, M.Pd.**  
**NIDN. ....**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan melalui metode permainan engklek angka anak usia dini kelompok A di RA Fathul Ilmi di Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka”**. Beserta isinya adalah benar-benar kerja sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau menutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan diatas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi PIAUD Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon,.....2019

Yang Membuat Pernyataan

**EEM MULYANTI**  
NIM. 2015.4.3.1.00482

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Kegunaan Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoritik.....	9
1. Pengembangan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan .....	9

a. Kemampuan Kognitif .....	9
b. Mengenal Lambang Bilangan .....	11
2. Permainan Tradisional Engklek.....	12
a. Pengertian Permainan Tradisional.....	12
b. Manfaat Permainan Tradisional.....	14
c. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	16
3. Anak Usia Dini.....	19
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	19
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	20
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	21
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Hipotesis Tindakan .....	23

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	24
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	27
C. Data dan Sumber Data .....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Teknik Analisis Data.....	34

### **BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data.....	37
1. Sejarah Singkat RA Fathul Ilmi .....	37
2. Identitas RA Fathul Ilmi .....	37
3. Identitas Kepala RA .....	38



4. Prestasi Pernah diraih.....	38
5. Sarana Prasarana .....	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	41
1. Data Pra Siklus.....	41
2. Siklus I.....	45
a. Perencanaan .....	46
b. Tindakan .....	46
c. Observasi/ Pengamatan.....	50
d. Refleksi Siklus II .....	50
3. Siklus II.....	51
a. Perencanaan .....	50
b. Tindakan .....	51
c. Observasi/ Pengamatan.....	56
d. Refleksi Siklus II .....	57
C. Keterbatasan Penelitian .....	57

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Tabel 2.1	Hasil kajian laporan penelitian terdahulu dengan skripsi peneliti.....	22
Tabel 3.1	Jadwal penelitian tindakan kelas.....	28
Tabel 3.2	Instrumen kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan kelompok A RA Fathul Ilmi .....	30
Tabel 3.3	Lembar observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan dengan menggunakan metode permainan engklek .....	30
Tabel 3.4	Tabel Rubrik Penilaian.....	33
Tabel 3.5	Klasifikasi interpretasi ketuntasan belajar .....	36
Tabel 4.1	Prestasi anak didik RA Fathul Ilmi .....	38
Tabel 4.2	Peserta anak didik RA Fathul Ilmi.....	39
Tabel 4.3	Nama peserta didik RA Fathul Ilmi .....	39
Tabel 4.4	Data pendidik RA Fathul Ilmi.....	40
Tabel 4.5	Hasil observasi penelitian kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan pra siklus .....	41
Tabel 4.6	Hasil observasi penelitian kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A prasiklus .....	43
Diagram 4.6	Data awal persentase ketuntasan belajar peserta didik kelompok A prasiklus .....	44

Tabel 4.7	Hasil observasi penelitian kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan siklus I.....	46
Tabel 4.8	Hasil observasi kemampuan kognitif mengenai labang bilangan peserta didik kelompok A siklus I.....	50
Diagram 4.8	Peningkatan rata-rata ketuntasan belajar peserta didik kelompok A siklus I .....	49
Tabel 4.9	Hasil observasi penilaian kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan siklus II .....	51
Tabel 4.10	Hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A siklus II .....	53
Diagram 4.10	Peningkatan rata-rata ketuntasan belajar peserta pada siklus II.....	55
Diagram 4.11	Rekapitulasi rata-rata ketuntasan belajar peserta didik RA Fathul Ilmi kelompok A dari pra siklus, siklus I, siklus II	56

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 1 butir 14, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Rangsangan pendidikan dapat dibentuk dari suatu lingkungan, anak dapat merangsang perkembangan potensi-potensi yang dimiliki dan akan membawa perubahan-perubahan apa saja yang diinginkan dalam kebiasaan dan sikap-sikapnya. Anak dibantu oleh guru, orang tua dan orang dewasa lainnya untuk memanfaatkan kapasitas dan potensi yang dibawanya dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan.<sup>2</sup>

Allah SWT berfirman dalam Surat An-Nahl : 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

---

<sup>1</sup>Direktorat Pembinaan Pendidikan AUD, *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD berbasis tatanan pendidikan Al-Qur'an (PAUD-TKQ)*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan AUD, 2012) hal.1

<sup>2</sup>Prof. Dr. H. Sunarto dan Dra. Ny. B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). Hal.3.

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui satupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.(Q.S. An Nahl : 78).

Pada Surat An Nahl ayat 125 dijelaskan bahwa :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ  
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sehat sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”<sup>3</sup>

Dari ayat tersebut mengisyaratkan penggunaan empat sarana yaitu pendengaran, penglihatan, akal dan hati. Dalam arti luas pendidikan meliputi keseluruhan aspek kemampuan pendidikan dunia maupun pendidikan akhirat, karena salah satu kemampuan yang dibahas penulis dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif.

Keampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan kemampuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa ataupun ia cium melalui indera yang dimilikinya. Di Taman Kanak-kanak ataupun lembaga pendidikan lainnya, perkembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya fikir.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya yang memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang memerlukan aktualisasi

---

<sup>3</sup>QuraishShihab, *Wawasan Al Qur'an, cet XIX*, (Bandung, MizwanPustaka, 2007), hal 437.

ataupun perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.<sup>4</sup>

Perkebangan kognitif menyangkut perkembangan berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir itu bekerja. Dalam kehidupannya mungkin saja anak dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan, menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak sebelum anak menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.<sup>5</sup>

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat.<sup>6</sup>

Pendidikan anak Usia Dini pada dasarnya melenggarakan kegiatan belajar sambil bermain karena pada usia prasekolah anak sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain dan mengembangkan fungsi Fisiologis dan psikologis yang berkenaan dengan permainannya. Pendidikan yang menentukan pembentukan kepribadian anak.<sup>7</sup>

Bermain bagi anak akan memperoleh kesempatan memiliki kegiatan yang disukainya berekperimen dengan bermacam bahan dan alat berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas berperan dalam

---

<sup>4</sup>YulianiNurainiSujionodkk, *MetodePengembanganKognitif*, (Jakarta: UT: 2007) hal 1-3.

<sup>5</sup>UyuWahyudindanMubiar Agustin, *PenelitianPerkembangan AUD panduanuntuk tutor, guru, fasilitator dan pengelola PAUD*, (Bandung: ReplikaAditama, 2011) hal 36.

<sup>6</sup>Ibid.

<sup>7</sup>Mustofa, S.Pd., *MengenalPermainan*, (Surabaya, PT. BintangIlmu, 2009).h.1.

kelompok, bekerja sama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.<sup>8</sup>

Bermain sebagai salah satu aktifitas yang merupakan media bagi anak Usia Dini untuk belajar. Untuk itu perlu adanya permainan yang membeikan stimulus bagi perkembangan fisik dan psikis anak melalui permainan yang menyenangkan dan terarah.<sup>9</sup>

Permainan yang menyenangkan dan terarah terdapat pola pada permainan tradisional melalui permainan tradisional anak belajar untuk berkompetensi secara sehat, kepemimpinan, daya juang imajinasi, kreativitas, taat pada aturan dan melatih anak agar timbul rasa demokratis selain itu bermain juga membuat anak memiliki daya tubuh yang cenderung tinggi . daya jelajah lingkungan yang luas dan kebermaknaan untuk mencoba hal baru. Permainan tradisional juga secara tidak langsung mendekatkan anak pada alam dan lingkungan sekitar.<sup>10</sup>

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.<sup>11</sup>

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi,

---

<sup>8</sup>Dra.Moeslihatoen R.,M.Pd, *MetodePengajaran di tamankanak-kanak*. (Jakarta: ReinekaCipta, 2004).h.33.

<sup>9</sup>Mustofa, S.Pd.op.cit.h.1.

<sup>10</sup> Sri Wahyuningsih, M.Pd. *Permainantradisional*(Bandung: PT. SandiartaSukses, 2009)

<sup>11</sup>Dra.Moeslichatoen R.,M.Pd, *MetodePembelajaran di tamankanak-kanak*, (Jakarta: RinekaCipta, 2004).h.32.

mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan di RA Fathul Ilmi ditemukan anak yang kurang semangat ketika kegiatan pembelajaran dan kurang kreatif dalam berfikir atau dalam memecahkan permasalahan, salah satunya dalam kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan kemungkinan tersebut dikarenakan pembelajaran yang monoton dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga kurang maksimal dalam memperoleh hasil belajar. Dari 21 peserta didik hanya 7 siswa atau 33% saja peserta didik yang bersemangat dan paham tentang pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sementara salah satu pembelajaran di RA adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, bermain merupakan dunia anak-anak belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan sehingga jika memisahkan bermain dengan belajar sama halnya dengan memisahkan anak dari dunianya sendiri. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan melalui metode permainan engklek angka Anak Usia Dini kelompok A di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka”

---

<sup>12</sup>Ibid.



## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan banyaknya permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini maka penulis melakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak kurang semangat ketika pembelajaran.
2. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan sebagai mana diuraikan di atas penulis perlu membuat batasan masalah dengan dibatasinya batasan masalah ruang lingkup penelitian akan jelas sehingga penelitian ini akan terarah kepada sasaran penelitian yang telah ditentukan oleh karena itu penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Kognitif dibatasi kedalam pengenalan lambang bilangan 1-10 Anak Usia Dini di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.
2. Metode permainan tradisional berupa permainan engklek angka di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka?
2. Bagaimanapenerapan permainan engklek angka dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A Anak Usia Dini di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan engklek angka dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Secara teoritis permainan engklek angka mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Guru

Pembelajaran melalui metode permainan engklek diharapkan dapat membantu pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran pada anak usia dini.

### b. Bagi lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan disekolah, meningkatkan mutu lulusan sekolah serta dapat mendorong sekolah untuk melakukan pembelajaran inovatif dan lembaga pendidikan diharapkan terus memacu kreativitas pendidik untuk bekerja memberikan yang terbaik kepada peserta didik anak usia dini.

### c. Bagi pihak kampus

Dapat memberikan inspirasi dan sumbangsih untuk lembaga yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan penelitian kedepan oleh mahasiswa dan pihak kampus.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoritik**

##### 1. Pengembangan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan.

###### a. Kemampuan kognitif

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dicetuskan oleh Jean Peaget, usia dini berada pada tahapan sensori motorik dan pra operasional yaitu periode pada saat anak belum mampu mengoperasionalkan mental secara logik atau secara fisik.<sup>13</sup>

Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berperilaku dan bagaimana kegiatan berfikir itu kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemcehan menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak sebelum anak menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara menyelesaikannya.<sup>14</sup>

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Perkembangan struktur kognitif berlangsung menurut urutan yang sama bagi semua anak,

---

<sup>13</sup> Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penelitian Perkembangan AUD Panduan untuk guru, tutor, fasilitator dan pengelola PAUD* (Bandung: Replika Aditama, 2011) hal 36.

<sup>14</sup> Ibid.

setiap anak akan mengalami dan melewati setiap tahapan-tahapan tersebut diantaranya adalah:

1) Asimilasi

Merupakan proses dimana stimulus baru dari lingkungan diintegrasikan pada pengetahuan yang telah ada pada diri anak.

2) Akomodasi

Merupakan proses yang terjadi apabila berhadapan dengan situasi baru.

3) Ekuilibrium

Merupakan proses suatu keadaan yang seimbang dimana anak harus mengubah dirinya dengan hal-hal baru.<sup>15</sup>

Kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak, kunci untuk memahami tingkah laku anak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya.<sup>16</sup>

Kemampuan berfikir berpengaruh terhadap tingkah laku. Seseorang yang berkemampuan berfikir tinggi akan cekatan dan cepat dalam bertindak, terutama dalam menghadapi permasalahan, sebaliknya seseorang yang berkemampuan berfikir kurang akan lebih bersikap tergantung.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Didin Jamaludin, *Metode pendidikan anak (teori dan peraktek)*. Bandung: Pustaka Al-Fikiis, 2010) hal 43.

<sup>17</sup> Sunarto dan Agung Hartono, *perkembangan peserta didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hal 43.

Beaty berasumsi bahwa anak mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui kegiatan bermain dengan tiga cara yaitu memanipulasi (meniru) apa yang terjadi dan dilakukan oleh orang dewasa atau objek yang ada disekitar anak. Maskery yaitu menguasai suatu aktivitas dengan mengulai suatu kegiatan yang terjadi menjadi kesenangan dan memberikan kebermaknaan pada diri anak, dan terakhir adalah meaning yaitu memberikan kebermaknaan pada diri anak sehingga menumbuhkan motivasi pada diri anak dalam melakukannya.<sup>18</sup>

Kemampuan kognitif anak dalam kegiatan belajar biasanya tercermin pada kemampuan mengklasifikasikan menentukan warna, dan tilikan ruang, tentunya kemampuan tersebut akan menjadi modal bagi anak dimasa yang akan datang, hubungannya dengan kecerdasan jamak adalah pendekatan pada aspek kecerdasan tilikan ruang (pada penentuan ukuran-ukuran tertentu: besar, kecil, panjang pendek dan memberikan warna yang pantas pada suatu objek yang disukainya) dan naturalistik (dengan menentukan warna bentuk ataupun sesuatu yang sesuai dengan kondisi alaminya).<sup>19</sup>

Berdasarkan konsep piaget dapat terpotret bahwa anak berada pada masa siap melakukan peralihan diri praoperasional kepada operasional, tentunya stimulasi dari lingkungan yang semakin kondusif akan seakin signifikan dalam membantu kematangan aspek kognitif anak, apalagi jika

---

<sup>18</sup> Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penelitian Perkembangan AUD Panduan untuk guru, tutor, fasilitator dan pengelola PAUD* (Bandung: Replika Aditama, 2011) hal 37.

<sup>19</sup> Ibid

orang tua dan sekolah memiliki spirit untuk membantu pencapaian perkembangan anak secara proporsional.<sup>20</sup>

#### b. Mengenal Lambang Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pemecahan dan pengukuran symbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Sifat yang esensial dari lambang bilangan itu ialah bahwa lambang bilangan itu mewakili lambang bilangan. Dalam matematika konsep bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negative, bilangan rasional, bilangan irasional dan bilangan kompleks.

Prosedur-prosedur tertentu yang mengambil bilangan sebagai masukan dan menghasilkan bilangan lainnya sebagai keluaran, disebut sebagai operasi numeris. Operasi uner mengambil suatu masukan bilangan dan menghasilkan suatu keluaran bilangan, operasi yang lebih umumnya ditemukan adalah operasi biner, yang mengambil dua bilangan sebagai masukan dan menghasilkan suatu bilangan sebagai keluaran. Contoh operasi biner adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan perpangkatan. Bidang matematika yang mengkasi operasi numeris disebut sebagai matematika.

## 2. Permainan Tradisional Engklek

### a. Pengertian Permainan Tradisional

---

<sup>20</sup> Ibid.

Pendidikan anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak Usia Dini yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan 9 kecerdasan anak, yaitu kecerdasan linguistik, logis matematik, visual spiritual, musikal, kinestetik, naturalis, interpesonal, intrapersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain, berpusat pada anak dan kebermaknaan. Banyak cara yang dapat digunakan dalam memberikan rangsangan pada anak usia dini, diantaranya melalui permainan tradisional.<sup>21</sup>

Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri, yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira dan ceria pada anak. Selain itu, permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga dapat melatih anak memiliki rasa kebersamaan dan saling berkomunikasi, serta menggunakan alat permainan yang relatif sederhana yang bersumber dari lingkungan sekitar.<sup>22</sup>

Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat

---

<sup>21</sup> Ami Rahmawati, *permainan tradisional*. (Bandung: Sandiarta Sukses, 2009) hal 3.

<sup>22</sup>Ibid.



menyenangkan hati memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.<sup>23</sup>

Permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun-tenurun dari nenek moyang.<sup>24</sup>

#### b. Manfaat permainan tradisional

Permainan tradisional dapat memberikan berbagai manfaat, diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Bagi Pendidik dan Pengelola PAUD

Manfaat permainan tradisional bagi pendidik dan pengelola PAUD adalah sebagai berikut.

- a. Menambah, memperkaya, dan melengkapi metode pembelajaran yang sudah ada.
- b. Memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, baik dari dirinya sebagai seorang pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern.
- c. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan keceriaan serta kegembiraan bagi anak sebagai proses

---

<sup>23</sup>Ibid.hal.2.

<sup>24</sup> Sri Wahyuningsih, *Permainan tradisional*, (Bandung: Sandiarta Sukses, 2009) hal 5.

kegiatan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

## 2. Bagi anak didik

Adapun manfaat permainan tradisional bagi anak didik adalah sebagai berikut:

### a. Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain, Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan atura-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

### b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak yang memerlukan kondisi tersebut. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.

### c. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (*MultipleIntelligences*).

## 3. Bagi masyarakat umum

Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi masyarakat umum, di antaranya adalah sebagai berikut.

Menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak, sehingga permainan ini bisa terus dilestarikan dan tidak tergantikan oleh permainan dari luar.

- a. Memberikan sarana bermain bagi anak yang mudah dan murah serta dapat menanamkan dan meningkatkan kecintaan pada budaya dan potensi lokal.
- b. Menanamkan dan meningkatkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan pada anak sejak dini.
- c. Jenis - jenis Permainan Tradisional

1. Gray - orayan

Oray-orayan adalah dwiwacana/kata berulang memakai akhiran 'an' yang artinya meniru/menyerupai oray atau ular. Oray-orayan ini merupakan permainan dengan menirukan bentuk dan perilaku dua ekor ular yang sedang berkelahi. Permainan ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan permainan ular naga.

2. Galah Bandung

Pada dasarnya permainan galah bandung hampir sama dengan permainan loncat tinggi dan lompat jauh, tetapi tidak menggunakan peralatan khusus, cukup dengan keterampilan anggota badan.

3. Babancakan

Babancakan atau disebut juga *Ucing (kucmg) bancak*, permainan ini hampir sama dengan permainan boy-boyan, *APE* yang digunakan sama, yaitu pecahan genting ftalok susun dan pecahan genting yang

agak besar atau batu pipih ukuran 10 x 10 cm. Permainan ini dimainkan oleh 8-10 anak perempuan dan laki-laki, pemain dibagi menjadi dua peran, yaitu satu orang menjadi kucing sedangkan yang lainnya menjadi pemain. permainan ini dimainkan di luar ruangan yang luas agar anak leluasa untuk bergerak dan ada tempat untuk bersembunyi bagi pemain.

#### 4. Bebentengan

Bebentengan (Sunda) berasal dari kata *benteng* artinya tempat pertahanan atau penahan. Bebentengan artinya suatu permainan, yaitu para pemain saling berusaha menjaga dan mempertahankan bentengnya.

#### 5. Boy-boyan

*Kataboy-boyan* merupakan kata pinjaman dari bahasa asing (Inggris), berasal dari kata "*boy*" (anak laki-laki), digunakan oleh orang asing untuk memanggil pelayanan yang kebetulan laki-laki. Pemain boy-boyan pada awalnya dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi seiring kemajuan zaman anak perempuan pun ikut memainkannya. Pemain ini dimainkan oleh dua kelompok (tim) yang sama jumlahnya dan dimainkan di luar ruangan/di halaman yang cukup luas supaya anak dapat berlari berkejaran.

#### 6. Pajiplak-Jiplak Uang

Permainan ini populer di daerah Jawa Barat yang dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Permainan ini dapat dimainkan di dalam ataupun di luar ruangan.

#### 7. Utik (Bermain Karet)

Permainan "*Unik*" atau "maen karet" sangat populer dan disukai hampir di semua daerah baik di sekolah maupun di rumah. Permainan dapat dilakukan pada waktu siang, sore, ataupun malam hari dan dimainkan di mana saja walaupun tempat yang tersedia tidak terlalu luas. Alat permainannya mudah diperoleh dan tidak terlalu mahal.

#### 8. Jongkleng

Permainan *tradisional jongkleng* ini cara bermainnya hampir sama seperti permainan petak umpet, tetapi yang membedakannya adalah menggunakan media kaleng.

#### 9. Variasi Tepuk Tangan

Variasi tepuk tangan adalah suatu permainan yang hampir semua anak pernah melakukannya dengan jenis nyanyian atau lagu yang berbeda-beda setiap daerahnya. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan usia 4-5 tahun secara berpasangan, dilakukan dengan suasana hati yang gembira.

#### 10. Ucing Sendal

Ucing sandal bermain bersama, berasal dari bahasa Sunda yang berarti kecing sandal. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan usia 4-5 tahun dengan jumlah anak minimal 6 orang. menggunakan alat salah satu sandal yang dipakai masing-masing anak. Sandal-sandal tersebut dikumpulkan didalam lingkaran yang dijaga oleh salah seorang anak yang menjadi kucing dalam lingkaran.

#### 11. Lompat Tali

Permainan lompat tali atau "*maen karet*" tidak diketahui kapan permainan ini dimainkan. Permainan ini menjadi sangat populer dan disukai hampir disemua daerah di sekolah maupun di rumah. Permainannya dapat dilakukan siang, sore, atau malam hari.

#### 12. AlaGatrik

Permainan gatrik ini tidak diketahui kapan permainan ini dimainkan. Permainan ini menjadi sangat populer dan disukai hampir di semua daerah, baik di sekolah maupun di rumah. Permainannya dapat dilakukan siang, sore, atau malam hari dan dimainkan di mana saja. Alat permainannya pun mudah didapat.

#### 13. Sondah (Engklek)

Permainan ini secara umum dimainkan di Indonesia. Di daerah Jawa, permainan ini disebut engklek, sedangkan di Jawa Barat disebut sondah. Di Provinsi NAD dikenal dengan nama main panci, di

Sulawesi Tengah namanya nokadende, sedangkan di Maluku namanya gici-gici. Engklek adalah permainan meloncat garis dengan satu kaki.<sup>25</sup>

### 3. Anak Usia Dini

#### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang 0-6 tahun.<sup>26</sup>

Usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya pada masa depan. Usia dini sebagai masa emas untuk pembentukan kemampuan belajar. Oleh karena itu, pendidikan pada usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan pada usia berikutnya. Hal ini disebabkan kecerdasan anak pada usia 0-6 tahun berkembang cepat sehingga perlu diberi simultan yang tepat agar hasilnya optimal. Dengan demikian melalui pendidikan PAUD, anak-anak usia 0-6 tahun mendapat pembinaan watak dan karakter.<sup>27</sup>

Pemberian simulasi semenjak anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangannya setelah dewasa. Pemberian pendidikan kepada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai suatu falsafah bangsa. Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai

---

<sup>25</sup> Sri Wahyuningsih, *Permainan tradisional*, (Bandung: Sandiarta Sukses, 2009) hal 5.

<sup>26</sup> Direktorat Pembinaan Pendidikan AUD, *Petunjuk teknis penyelenggaraan PAUD berbasis taman pendidikan Al-Qur'an (PAUD-TKQ)*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan AUD, 2012) hal.1.

<sup>27</sup> Maman Sutarman dan Asih, *Manajemen pendidikan usia dini*, (Bandung: Pustaka Setia, 2016) hal 7.

nasionalisme, kebangsaan, agama, etika dan strategi bagi pengembangan suatu bangsa.<sup>28</sup>

#### b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap individu memiliki ciri dan sifat atau karakteristik bawaan dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan. Karakteristik bawaan merupakan karakteristik keturunan yang dimiliki sejak lahir, baik yang menyangkut faktor-faktor biologis maupun faktor-faktor sosial psikologis. Karakteristik merupakan dua faktor yang terbentuk karena faktor yang terpisah antara faktor lingkungan dan bawaan, masing-masing mempengaruhi kepribadian dan kemampuan individu dan lingkungan dengan caranya sendiri.<sup>29</sup>

Berikut ini karakteristik anak usia dini:

- 1) Berjiwa petualang
- 2) Belajar banyak hal menggunakan tubuh
- 3) Memiliki daya konsentrasi yang pendek
- 4) Bagian dari makhluk hidup
- 5) Spontan
- 6) Mempunyai semangat belajar yang tinggi
- 7) Kurangnya pertimbangan
- 8) Masa belajar yang paling potensial
- 9) Mudah sekali prustasi

---

<sup>28</sup>Ibid.hal 35.

<sup>29</sup> Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan peserta didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hal 4.



- 10) Aktif dan energik
- 11) Senang berfantasi dan berimajinasi
- 12) Egosentris
- 13) Berfikir konkrit
- 14) Memiliki pribadi yang unik
- 15) Memiliki ingin tahu yang besar.

**B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Bagian ini bersisi hasil kajian dari Laporan Hasil Penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah atau tema pokok yang diajukan peneliti.

**Tabel. 2.1**

**Hasil kajian laporan penelitian terdahulu dengan skripsi peneliti**

No	Uraian	
	Skripsi terdahulu	Skripsi Peneliti
1.	Judul Skripsi : Efektivitas metode bermain balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.	Judul PTK : Peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan melalui metode permainan engklek angka.
2.	Subjek penelitian : Kelompok B sebanyak 14 peserta didik	Subjek penelitian : Kelompok A sebanyak 21 peserta didik
3.	Tempat Penelitian : RA. Miftahul ulum Desa Gunung	Tempat Penelitian : RA. Fathul Ilmi Desa

	Jati, Kecamatan Gunung Jati, Kabupaten Cirebon.	Babakankareo, Kecamatan Rajagaluh, Kabupaten Majalengka
4.	Nama Kampus : Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon	Nama Kampus : Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

### C. Kerangka Berfikir

Usia dini merupakan pondasi terbaik dalam pengembangan kehidupannya pada masa depan. Usia ini sebagai masa emas untuk pembentukan kemampuan belajar. Oleh karena itu pendidikan pada usia dini, dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan pada usia berikutnya. Hal ini disebabkan kecerdasan anak pada usia 0-6 tahun berkembang cepat sehingga perlu diberi stimulasi/ rangsangan pendidikan yang tepat agar hasilnya optimal.<sup>30</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya menyelenggarakan kegiatan belajar sambil bermain karena pada usia prasekolah anak sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain dan mengembangkan fungsi fisiologis dan psikologis yang berkenaan dengan permainannya. Pendidikan yang menentukan kepribadian anak.<sup>31</sup>

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah, seperti kegiatan mengukur isi,

<sup>30</sup>Maman Sutarman dan Asih, *Manajemen pendidikan usia dini*, (Bandung: Pustaka Setia, 2016) hal 32.

<sup>31</sup> Mustofa, *Mengenal permainan*, (Surabaya: PT. Bintang Ilmu, 2009) hal 1.

mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.<sup>32</sup>

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Dilihat dari kerangka berfikir peneliti mengambil hipotesis tentang penelitiannya yaitu jika metode permainan engklek angka diterapkan dalam proses pembelajaran pada peserta didik maka perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di RA Fathul Ilmi kelompok A akan meningkat.

---

<sup>32</sup> Moeslihatoen, *Metode pembelajaran ditaman kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) hal 32.

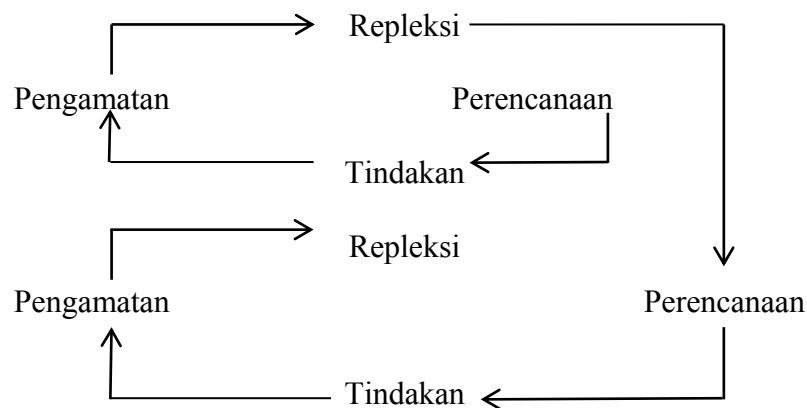
### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan peneliti, dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas, dimana penelitian dilakukan di dalam kelas yang diajar oleh peneliti.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan dalam 3 pertemuan dan siklus ke dua pun dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Perbaikan pembelajaran dilaksanakan dalam proses pengkajian berdasar yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan repleksi. Siklus tindakan tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 PTK Model Lewin<sup>33</sup>

<sup>33</sup>Trianto, *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Pustaka Raya, 2011) hal 30.

## 1. Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada Siklus 1 meliputi:

a. Perencanaan :

Menyusun rencana Pembelajaran, instrument penelitian, menyiapkan materi permainan engklek.

b. Tindakan, terdiri atas:

- 1) Mengkondisikan kelas dan observan anak didik.
- 2) Melakukan apersepsi,
- 3) Menjelaskan materi pembelajaran.
- 4) Mengumpulkan materi yang telah disiapkan.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam pengamatan akan terlihat semua peristiwa yang berhubungan dengan proses pembelajaran baik aktivitas guru sebagai organisator maupun respon peserta didik berupa penguasaan materi bermain dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti mengumpulkan data dan melegalisir proses pembelajaran. Untuk menentukan langkah diharapkan mampu menemukan kekurangan pada pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus I.

## 2. Siklus II :

a. Perencanaan (Revisi Rencana Siklus I), terdiri atas :

- 1) Menyusun materi pembelajaran dan rencana pembelajaran.
- 2) Menyusun instrumen penelitian.
- 3) Menyiapkan materi permainan engklek.
- 4) Menyusun pedoman pengamatan,serta menyusun program evaluasi.

b. Tindakan, terdiri atas :

- 1) Mengkondisikan kelas dan mengabsen peserta didik.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru melakukan pembelajaran dengan metode permainan engklek dengan cara mengajak peserta didik untuk menyimak, mengamati, mendengarkan, dan melakukan unjuk kerja.
- 4) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dalam materi pelajaran.
- 5) Guru melakukan evaluasi.

c. Pengamatan

Proses pengamatan kegiatan pembelajaran dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam pengamatan ini akan terlihat semua peristiwa yang berhubungan dengan proses pembelajaran, baik aktivitas guru sebagai organisator, pembimbing, evaluator guna menemukan sumber dan aktivitas peserta didik selama melakukan proses pembelajaran maupun respon peserta didik berupa

penguasaan materi permainan engklek, keberanian, antusias, keceriaan dan perubahan sikap pada peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

d. Refleksi II

Pada tahap refleksi II, peneliti mengumpulkan data dan menganalisis proses pembelajaran untuk melakukan langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus III. Refleksi ini diharapkan apabila menemukan kekurangan pada pelaksanaan belajar mengajar pada siklus II, dan akan dilakukan secara terus menerus.

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan pada bulan September sampai bulan Januari tahun ajaran 2018/2019.

### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.

Alasan yang mendasari tempat penelitian itu karena aktivitas peneliti sehari-hari sebagai tenaga pengajar di sekolah tersebut. Hal itu dilaksanakan dengan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Penelitian dilakukan dalam kelas yang diajar oleh guru sebagai peneliti.

- 2) Penelitian tindakan kelas akan berjalan baik jika terkait dengan program peningkatan guru dan pengembangan materi di sekolah sendiri.
- 3) Penelitian tindakan yang dilakukan berkaitan dengan proses, materi dan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

No. Tahapan	Uraian Kegiatan	Waktu
1. Menyusun proposal	Menyusun dan sidang proposal	Agustus – September 2018
2. Sosialisasi	Penyerahan surat izin	September 2018
3. Pelaksanaan Penelitian	Siklus I Siklus II	Januari 2018
4. Penyusunan Laporan		Januari 2018

### **C. Data dan Sumber Data**

Data penelitian yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa informasi tentang proses belajar dengan menggunakan permainan engklek angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan kelompok A Anak usia dini di RA Fathul Ilmi.

Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber meliputi:

1. Informasi atau narasumber utama, yakni peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten



Majalengka, sebanyak 21 peserta didik, terdiri dari 15 peserta didik laki-laki, dan 6 peserta didik perempuan.

2. Informan atau narasumber pendukung, yakni kepala sekolah dan guru-guru.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian bahkan merupakan suatu keharusan bagi seorang peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam proses pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan sengaja ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun kemampuan siswa selama belajar mengajar berlangsung.

2. Unjuk kerja

Pengumpulan data yang berkaitan dengan hasil penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam melakukan yang dapat diamati, misalnya: praktek menyanyi, olah raga, menari dan bentuk praktek lainnya.

3. Dokumentasi

Suatu usaha aktif bagi suatu badan atau lembaga dalam menyajikan hasil pengolahan bahan-bahan dokumen yang bermanfaat bagi badan atau lembaga yang mengadakannya.

#### 4. Rubrik penilaian

Rubrik adalah catatan aktivitas siswa dengan menggunakan indikator sesuai dengan rencana pembelajaran.

**Tabel 3.2**  
**Instrumen kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan kelompok A**  
**RA Fathul Ilmi**

No	Indikator	Kegiatan
1.	Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Membuat pola angka (56-56 dan 679-679) dengan permainan engklek
2.	Mengenal konsep bilangan	Menghitung banyaknya engklek 1-10
3.	Mengenal lambang bilangan	Mencocokkan lambang bilangan dengan angka yang ada di fuzlle permainan engklek 1-10

**Tabel 3.3**  
**Lembar observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran**  
**peningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan dengan**  
**menggunakan metode permainan engklek.**

Nama Sekolah : RA Fathul Ilmi

Kelompok : A

Semester : II (dua)

No	Aspek yang dinilai	Hasil yang dicapai			
		Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1.	Pengelolaan kelas dengan fasilitas belajar				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyiapkan seting kelas, alat bantu, media dan sumber belajar.</li> <li>b. Melaksanakan tugas rutin harian <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan rencana pembelajaran</li> <li>2. Mengabsen anak</li> </ul> </li> </ul>				
2.	<p>Melaksanakan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melaksanakan kegiatan awal sesuai dengan rencana pembelajaran (apresiasi)</li> <li>b. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>c. Menggunakan media pembelajaran yang tepat</li> <li>d. Keharmonisan dalam mengaitkan materi pembelajaran</li> <li>e. Menaruh perhatian dan motivasi terhadap anak.</li> <li>f. Menaruh perhatian dan motivasi terhadap anak</li> </ul>				

3.	<p>Penampilan</p> <p>a. Dalam menyampaikan materi suara jelas</p> <p>b. Selalu memberikan motivasi dalam pembelajaran</p> <p>c. Perhatian terhadap anak menyeluruh</p>				
4.	<p>Penguasaan materi</p> <p>a. Materi tersusun secara sistematis</p> <p>b. Materi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran</p>				
5.	<p>Evaluasi</p> <p>a. Melaksanakan evaluasi secara proses</p> <p>b. Melaksanakan evaluasi secara hasil</p>				
6.	<p>Menutup Pelajaran</p> <p>a. Guru memberikan evaluasi dan tindak lanjut di akhir kegiatan pembelajaran</p>				

Jumlah				
--------	--	--	--	--

**Tabel 3.4**  
**Tabel Rubrik Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	BB	MB	BSh	BSB
1.	Kognitif	Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC (dan mengulanginya)	Anak belum bisa mengenal pola (56-56 dan 379-379)	Anak mulai bisa mengenal pola (56-56 dan 379-379) masih harus diingatkan atau dibimbing guru	Anak sudah bisa mengenal pola (56-56 dan 379-379) tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa mengenal pola (56-56 dan 379-379) secara konsisten tanpa diingatkan atau dibimbing guru
2.	Konitif	Mengenal konsep bilangan 1-10	Anak belum bisa menghitung banyak engklek 1-10	Anak mulai bisa menghitung banyak engklek 1-10 masih harus diingatkan atau dibimbing guru	Anak sudah bisa menghitung banyak engklek 1-10 tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa menghitung banyak engklek 1-10 secara konsisten tanpa diingatkan atau dibimbing guru

3.	Konitif	Mengenal lambang bilangan 1-10	Anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan 1-10	Anak mulai bisa mencocokkan lambang bilangan 1-10 masih harus diingatkan atau dibimbing guru	Anak sudah mencocokkan bilangan 1-10 tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa mencocokkan bilangan 1-10 secara konsisten tanpa diingatkan atau dibimbing guru
----	---------	--------------------------------	---	--	---	--

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan untuk dikembangkan selama proses penyusunan laporan. Untuk kesinambungan dan kedalaman pengajaran, data dalam penelitian ini digunakan analisis data deskriptif.

Analisis dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis ini juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran yang tepat.

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul dari berbagai sumber yang diperoleh dari pengamatan lokasi dan dokumentasi, kemudian data yang terkumpul diuraikan ke dalam bahasa yang mudah dipahami dan logis. Untuk menentukan status perkembangan anak pada akhir periode penilaian, ada 4 skala yang dapat digunakan yaitu: Belum

Berkembang (BB) artinya bila anak melakukannya masih harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru (skor nilai=1), Mulai Berkembang (MB) artinya bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru (skor nilai=2), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru (skor nilai=3) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan (skor nilai=4).<sup>34</sup>

Analisis data dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

#### 1. Analisis Rata-rata

Penelitian menjumlahkan nilai yang diperoleh untuk kemudian dibagi dengan jumlah anak dalam kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus “

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua Nilai

$\sum N$  = Jumlah Anak

---

<sup>34</sup>Kementerian Agama RI Direktorat Pendidikan Madrasah, *Petunjuk Teknis Penilaian Pembelajaran Siswa Rauhatul Athfal*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2016) h.12-13

## 2. Penilaian untuk Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar terpenuhi jika persentase indikator mencapai 75% untuk setiap aspeknya, karena skor tertingginya 12.

**Tabel 3.5**  
**Klasifikasi Interpretasi Ketuntasan Belajar<sup>35</sup>**

<b>Interpretasi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Nilai</b>	<b>Skor Indikator</b>	<b>Hasil Perkembangan/Kriteria</b>
Sangat baik	75% - 100%	4	10 – 12	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Baik	50% - 74,99%	3	7 – 9	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Cukup	25% - 49,99%	2	4 – 6	Mulai Berkembang (MB)
Kurang	0% - 24,99%	1	1 – 3	Belum Berkembang (BB)

## **BAB IV**

---

<sup>35</sup> Acep Yoni, Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. (Yogyakarta Famila, 2010). Hal 176.



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### F. Deskripsi Data Hasil Penelitian

#### 1. Sejarah Singkat RA Fathul Ilmi

RA Fathul Ilmi awal berdiri pada tahun 2004 dengan nama taman kanak-kanak Alqur'an (TKQ) Fathul Ilmi yang mendapat izin operasional dari seksi penamas kemenag kabupaten Majalengka. Kemudian pada tahun 2008 kami mengajukan izin operasional Raudhatul Athfal ke bagian seksi mapenda kemenag kabupaten Majalengka. Izin operasional Raudhatul Athfal (RA) baru turun pada tahun 2010.

#### 2. Identitas RA Fathul Ilmi

- i. Nama RA : RA Fathul Ilmi
- ii. Tanggal Pendirian : 01 Maret 2004
- iii. Nomor Statistik : 101232100200
- iv. No SK/Tgl SK : Kd.10.10/4/PP.00.4/74/2010
- v. Alamat
  - Jalan : Blok Manis Rt. 01 Rw. 01
  - Desa : Babakankareo
  - Kecamatan : Rajagaluh
  - Kabupaten : Majalengka
  - Provinsi : Jawa Barat
- vi. Jarak RA Terdekat : 5 Km
- vii. Nomor HP : 081395663004

#### 3. Identitas Kepala RA

- i. Nama : Imas Masripah, S.Pd
- ii. Tempat Tanggal Lahir : Majalengka, 16 Oktober 1980
- iii. Jenis Kelamin : Perempuan
- iv. Status Kepegawaian : Non PNS
- v. Pendidikan Terakhir : S1
- vi. No. Hp. : 081395663004

#### 4. Prestasi Pernah Diraih

**Tabel 4.1**  
**Prestasi Anak Didik RA Fathul Ilmi**

No	Prestasi yang Diraih	Penyelenggara	Tahun	Ket.
1	Juara 1 Lomba Nasyid Tingkat Kabupaten	LPPTKA BKPRMI Kab. Majalengka	2008	Siswa
2	Juara favorit 1 Lomba Mewarnai Tingkat Kabupaten	PD IGRA Kab. Majalengka	2010	Siswa
3	Juara 1 Lomba Tahfiz Qur'an Tingkat Kecamatan	PC IGRA Rajagaluh	2011	Siswa
4	Juara Harapan 1 Lomba Mars IGRA Tingkat Kabupaten	PD IGRA Kab. Majalengka	2011	Guru

#### 5. Sarana dan Prasarana

- i. Status Tanah : Hak Guna Pakai
- ii. Status Gedung : Hak Guna Pakai
- iii. Luas tanah : 600 M<sup>2</sup>

- iv. Luas Bangunan : 120 M<sup>2</sup>
- v. Banyaknya Lokal : 4 Lokal
- vi. Mebeleir : Belum lengkap
- vii. Alat Peraga : Belum lengkap
- viii. Data murid tahun pelajaran 2018/2019

**Tabel 4.2**  
**Peserta Didik RA Fathul Ilmi**

Kelas A		Kelas B		Jumlah		Total	Banyaknya	
L	P	L	P	L	P		Lokal	Rombel
15	6	16	8	31	14	45	2	1

**Tabel 4.3**  
**Nama Peserta Didik Kelompok A RA Fathul Ilmi**

No	Nama	Jenis Kelamin		Keterangan
		Laki-laki	Perempuan	
1	Adam	√		
2	Aqil	√		
3	Asisam	√		
4	Azam	√		
5	Candra	√		
6	Dini		√	
7	Ghea		√	
8	Ginar	√		
9	Ian	√		
10	Izul	√		
11	Ismiati		√	
12	Khaila		√	

13	Nijam	√		
14	Rahman	√		
15	Rapi	√		
16	Rexsa	√		
17	Reza	√		
18	Reyzi	√		
19	Rifa		√	
20	Silva		√	
21	Wildan	√		
Jumlah		15	6	
Jumlah Total Siswa 21 Peserta Didik				

ix. Data Personal

**Tabel 4.4**  
**Data Pendidik RA Fathul Ilmi**

No	Personal	Lk			Pr			Jml
		<SLTA	SLTA	S1	<SLTA	SLTA	S1	
1	Kepala RA						1	1
2	Guru Non-Pns							
	a. Tetap						2	2
	b. Tidak Tetap							
3	Administrasi (TU)					2		1
<b>Total</b>						<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>

6. Data Keuangan

- e. Ulang Pangkal per Siswa : :
- f. Iuran/SPP per Siswa Per Bulan : Rp. 25.000,-
- g. Gaji rata-rata per Guru per Bulan : -
- h. Honor rata-rata per Guru per Bulan : Rp. 200.000,-
- i. Insentif rata-rata Guru per Bulan : -
- j. Insentif Kelebihan jam Mengajar per jam : Rp. 20.000,-

## G. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Data Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal kelompok A RA Fathul Ilmi Desa Babakan Kareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka, kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan sangat rendah. Hal ini disebabkan karena kurang seangat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dan kurang kreatif dalam berfikir. Berikut ini adalah data awal perkembangan peserta didik pra siklus.

**Tabel 4.5**  
**Hasil observasi penelitian kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan pra siklus**

No	Nama	Indikator hasil belajar			Rata-rata
		Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC, dan mengulanginya	Mengenal konsep bilangan	Mengenal labang bilangan	
1	Adam	BB	BB	BB	BB
2	Aqil	MB	MB	MB	MB
3	Asisam	BB	BB	BB	BB
4	Azam	BB	MB	MB	MB

5	Candra	BB	BB	BB	BB
6	Dini	BB	BB	BB	BB
7	Ghea	BB	BB	BB	BB
8	Ginar	BB	BB	BB	BB
9	Ian	BB	BB	BB	BB
10	Izul	BB	BB	BB	BB
11	Ismiati	BB	BB	BB	BB
12	Khaila	MB	MB	MB	MB
13	Nijam	BB	BB	BB	BB
14	Rahman	BB	BB	BB	BB
15	Rapi	MB	MB	MB	MB
16	Rexsa	BB	BB	BB	BB
17	Reza	BB	BB	BB	BB
18	Reyzi	BB	BB	BB	BB
19	Rifa	BB	BB	BB	BB
20	Silva	MB	MB	MB	MB
21	Wildan	BB	BB	BB	BB

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, hasil observasi belajar peserta didik yang belum berkembang sebanyak 16 orang, mulai berkembang sebanyak 5 orang, berkembang sesuai harapan sebanyak 0, Berkembang sangat baik 0.

**Tabel 4.6**

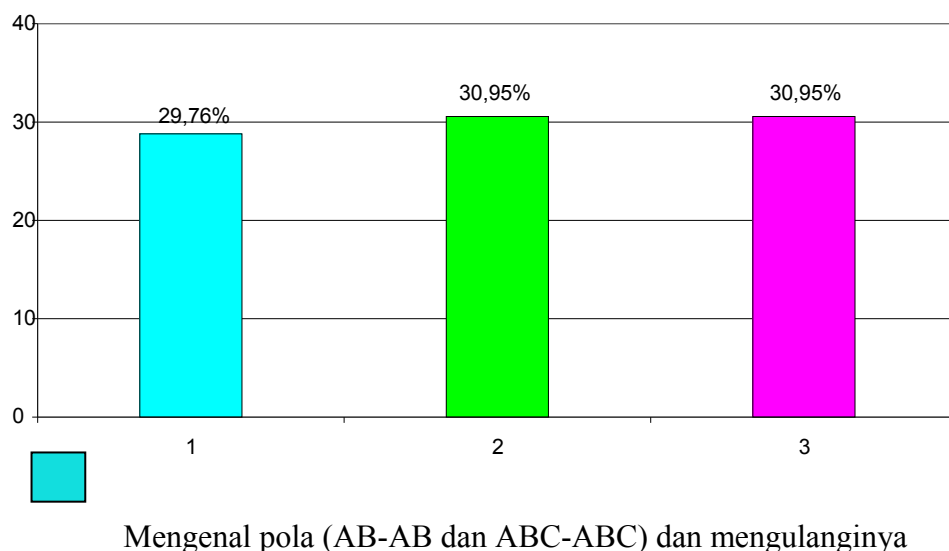
**Hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A Pra siklus**

No	Nama	Indikator Pencapaian Hasil Belajar												Skor	Persentase %	Hasil Perkembangan			
		Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC, dan mengulangnya)				Mengenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						BB	MB	BSh	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Adam	√				√				√				3	14,28	√			
2	Aqil		√				√				√			6	28,57		√		
3	Asisam	√				√				√				3	14,28	√			
4	Azam	√					√				√			5	23,81		√		
5	Candra	√				√				√				3	14,28	√			
6	Dini	√				√				√				3	14,28	√			
7	Ghea	√				√				√				3	14,28	√			
8	Ginar	√				√				√				3	14,28	√			
9	Ian	√				√				√				3	14,28	√			
10	Izul	√				√				√				3	14,28	√			
11	Ismiati	√				√				√				3	14,28	√			
12	Khaila		√				√				√			6	28,57		√		
13	Nijam	√				√				√				3	14,28	√			
14	Rahman	√				√				√				3	14,28	√			
15	Rapi		√				√				√			6	28,57		√		
16	Rexsa	√				√				√				3	14,28	√			
17	Reza	√				√				√				3	14,28	√			
18	Reyzi	√				√				√				3	14,28	√			
19	Rifa	√				√				√				3	14,28	√			
20	Silva		√				√				√			6	28,57		√		
21	Wildan	√				√				√				3	14,28	√			
Jumlah skor		25				26				26				77	366,57	16	5	0	0
Rata-rata		1,19				1,24				1,24				3,67	17,45				
Persentase %		29,76				30,95				30,96				30,55	30,55				
Kriteria		MB				MB				MB				MB	MB	Mulai berkembang			



Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh data perkembangan peningkatan kognitif mengenal lambang bilangan dalam perkembangan indikator pencapaian hasil belajar pra siklus : mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya jumlah skor 25, rata-rata 1,19 persentase 29,76% dengan kriteria mulai berkembang (MB). Mengenal konsep bilangan jumlah skor 26, rata-rata 1,24 persentase 30,95% dengan kriteria mulai berkembang (MB). Mengenal lambang bilangan jumlah skor 26, rata-rata 1,24 persentase 30,95% dengan kriteria mulai berkembang (MB). Jumlah persentase skor secara keseluruhan dari siswa indikator pencapaian hasil belajar mencapai 30,55% dengan kriteria mulai berkembang (MB).

Berikut ini diagram balok kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan sebelum permainan engklek diterapkan (pra siklus).

**Diagram 4.6**  
**Data awal Persentase ketuntasan belajar peserta didik kelompok A**  
**Pra Siklus**





-  Mengetahui konsep bilangan
-  Mengetahui lambang bilangan

Berdasarkan diagram 4.6 di atas terlihat bahwa perkembangan kognitif mengetahui lambang bilangan peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi sebelum menggunakan permainan engklek angka masih sangat rendah. Hasil observasi awal, permasalahan rendahnya kemampuan kognitif mengetahui lambang bilangan peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang monoton dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga kurang maksimal dalam memperoleh hasil belajar.

Guna mengatasi permasalahan peningkatan kemampuan kognitif mengetahui lambang bilangan, perlu adanya perbaikan proses pembelajaran, dalam hal ini yang harus diperbaiki adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran agar tidak terkesan monoton. Mengacu kepada kutipan dari Moeslihatoen bahwa “melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kognitifnya untuk memecahkan masalah”. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode permainan engklek angka dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif mengetahui lambang bilangan yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas dengan langkah-langkah : perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

## **2. Siklus I**

i. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilaksanakan pada tanggal 7, 8, 9 Januari 2019. Selain menyusun RPPH peneliti juga membuat instrument penelitian dan juga media dan materi untuk melaksanakan metode permainan engklek, serta menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan oleh observer.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 5 jam pelajaran yaitu 5 x 30 menit. Waktu tersebut terbagi dalam empat bagian kegiatan, meliputi kegiatan awal (30 menit), kegiatan inti (60 menit), istirahat (30 menit) dan kegiatan akhir (30 menit).

ii. Tindakan

Tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenai tindakan kelas. Data kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan kelompok A RA Fathul Ili setelah menggunakan metode permainan engklek angka pada Siklus I adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.7**  
**Hasil observasi penelitian kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan Siklus I**

No	Nama	Indikator hasil belajar			Rata-rata
		Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC, dan mengulanginya	Mengenal konsep bilangan	Mengenal labang bilangan	
1	Adam	MB	MB	MB	MB

2	Aqil	BSH	BSH	BSH	BSH
3	Asisam	BSH	MB	MB	BSH
4	Azam	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Candra	MB	MB	MB	MB
6	Dini	MB	MB	MB	MB
7	Ghea	BSH	MB	BSH	BSH
8	Ginar	MB	BSH	MB	BSH
9	Ian	BSH	MB	BSH	BSH
10	Izul	MB	MB	MB	MB
11	Ismiati	MB	MB	MB	MB
12	Khaila	BSH	BSH	BSH	BSH
13	Nijam	BSH	MB	MB	BSH
14	Rahman	BSH	BSH	BSH	BSH
15	Rapi	BSH	BSH	BSH	BSH
16	Rexsa	MB	MB	MB	MB
17	Reza	BSH	MB	BSH	BSH
18	Reyzi	MB	MB	MB	MB
19	Rifa	BSH	BSH	BSH	BSH
20	Silva	BSH	BSH	BSH	BSH
21	Wildan	MB	MB	MB	MB

Berdasarkan tabel 4.7 diatas hasil observasi belajar anak setelah dilaksanakan siklus I mengalami peningkatan. Jumlah peserta didik yang belum berkembang 0 orang, mulai berkembang 8 orang, berkembang sesuai harapan 13 orang dan berkembang sangat baik 0 orang.

Peningkatan hasil observasi belajar peserta didik pada setiap indikator perkembangan merupakan keberhasilan pelaksanaan tindakan kelas Siklus I yang telah dilaksanakan. Berikut adalah tabel observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A siklus I.

**Tabel 4.8**  
**Hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A Siklus I**

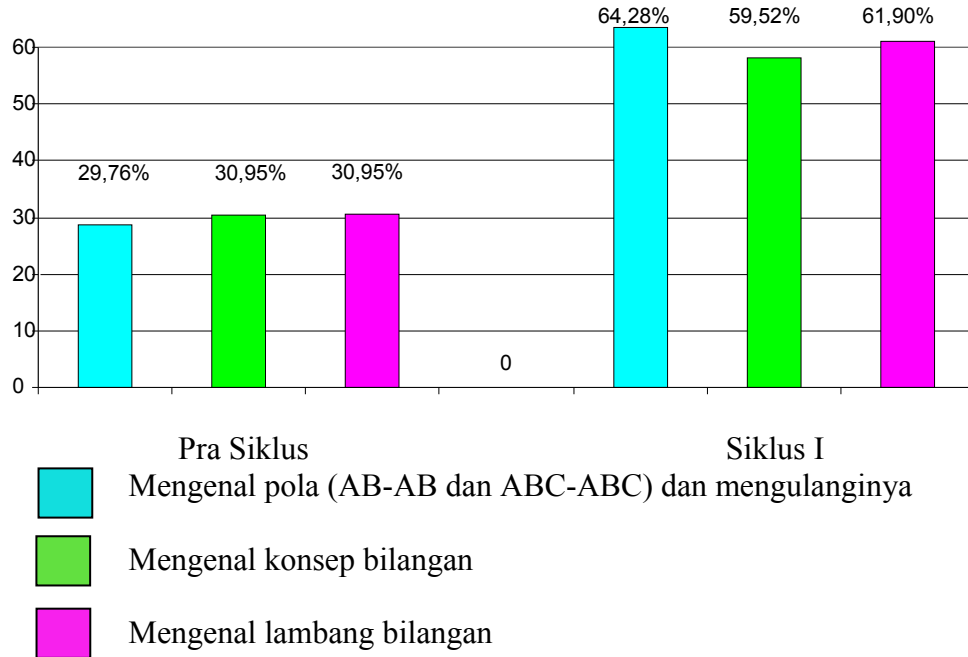
No	Nama	Indikator Pencapaian Hasil Belajar												Skor	Persentase %	Hasil Perkembangan			
		Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC, dan mengulangnya)				Mengenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						BB	MB	BSh	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Adam		√				√				√			6	28,57		√		
2	Aqil			√				√				√		9	42,86			√	
3	Asisam			√			√				√			7	33,33			√	
4	Azam			√				√				√		9	42,86			√	
5	Candra		√				√				√			6	28,57		√		
6	Dini		√				√				√			6	28,57		√		
7	Ghea			√			√					√		8	38,09			√	
8	Ginar		√					√			√			7	33,33			√	
9	Ian			√			√					√		8	38,09			√	
10	Izul		√				√				√			6	28,57		√		
11	Ismiati		√				√				√			6	28,57		√		
12	Khaila			√				√				√		9	42,86			√	
13	Nijam			√			√				√			7	33,33			√	
14	Rahman			√				√				√		9	42,86			√	
15	Rapi			√				√				√		9	42,86			√	
16	Rexsa		√				√				√			6	28,57		√		
17	Reza			√			√					√		8	38,09			√	
18	Reyzi		√				√				√			6	28,57		√		
19	Rifa			√				√				√		9	42,86			√	
20	Silva			√				√				√		9	42,86			√	
21	Wildan		√				√				√			6	28,57		√		

Jumlah skor	54	50	52	156	742,84	0	8	13	0
Rata-rata	2,57	2,38	2,48	7,43					
Persentase %	64,28	59,52	61,90	61,90	61,90				
Kriteria	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	Berkembang Sesuai Harapan			

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh data perkembangan kemampuan kognitif peserta didik dalam mengembangkan indikator pencapaian hasil belajar siklus I : mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC dan mengulanginya jumlah skor 54, rata-rata 2,57, persentase 64,28 % dengan kriteria Berkembang sesuai harapan (BSH). Mengenal konsep bilangan, jumlah skor 50, rata-rata 2,38, persentase 59,52 % dengan kriteria Berkembang sesuai harapan (BSH). Mengenal lambang bilangan, jumlah skor 52, rata-rata 2,48, persentase 61,90 % dengan kriteria Berkembang sesuai harapan (BSH).

Jumlah persentase skor secara keseluruhan dari semua indikator pencapaian hasil belajar 61,90% dengan kriteria Berkembang sesuai harapan (BSH). Berikut adalah diagram 4.8 kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan setelah menggunakan metode permainan engklek (Siklus I) diterapkan.

**Diagram 4.8**  
**Peningkatan Rata-rata ketuntasan belajar peserta didik kelompok A**  
**Siklus I**



iii. Observasi / Pengamatan

Hasil observasi belajar peserta didik pada kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan kelompok A RA Fathul Ilmi sebelum dilaksanakan tindakan (pra siklus) yaitu 30,55% dengan kriteria penilaian mulai berkembang.

Siklus I mengalami peningkatan, namun kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan belum maksimal kemungkinan untuk diadakan perbaikan tindakan lebih lanjut.

iv. Refleksi Siklus I

Dalam permainan angket angka pada siklus satu ini peneliti hanya menggunakan lambang bilangan yang dibuat dari kertas yang ditempel di lantai. Hal ini dirasa kurang menarik bagi anak, sehingga hasil belajar

peserta didik kurang maksimal, sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

### 3. Siklus II

#### i. Perencanaan

Setelah melihat dari siklus I, dalam siklus II peneliti akan mencoba menyempurnakan tindakan seperti pembelajaran sebelumnya. Peneliti melakukan persiapan yaitu menyusun RPPH yang akan dilaksanakan dalam 3 hari yakni pada tanggal 14, 15, 16 Januari 2019. Selain menyusun RPPH peneliti juga menyiapkan media untuk permainan engklek yaitu menggunakan pazzle angka. Serta menyiapkan lembar observer yang akan digunakan oleh observer.

#### ii. Tindakan

Tindakan pada siklus II merupakan penerapan isi rancangan yang telah direncanakan setelah melakukan refleksi pada siklus I. Semua kendala dan hambatan pada siklus I akan menjadi acuan perbaikan pada pelaksanaan siklus II, adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil observasi penilaian kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan Siklus II**

No	Nama	Indikator hasil belajar			Rata-rata
		Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Mengenal konsep bilangan	Mengenal lambang bilangan	
1	Adam	BSH	BSH	BSH	BSH
2	Aqil	BSB	BSB	BSB	BSB

3	Asisam	BSH	BSH	BSH	BSH
4	Azam	BSB	BSB	BSB	BSB
5	Candra	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Dini	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Ghea	BSB	BSB	BSB	BSB
8	Ginar	BSB	BSB	BSB	BSB
9	Ian	BSH	BSB	BSB	BSB
10	Izul	BSH	BSH	BSH	BSH
11	Ismiati	BSH	BSH	BSH	BSH
12	Khaila	BSB	BSB	BSH	BSB
13	Nijam	BSB	BSB	BSH	BSB
14	Rahman	BSB	BSB	BSB	BSB
15	Rapi	BSB	BSB	BSB	BSB
16	Rexsa	BSH	BSH	BSH	BSH
17	Reza	BSB	BSB	BSB	BSB
18	Reyzi	BSB	BSB	BSH	BSB
19	Rifa	BSB	BSB	BSH	BSB
20	Silva	BSB	BSB	BSB	BSB
21	Wildan	BSB	BSB	BSB	BSB

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, hasil observasi belajar anak setelah dilaksanakan siklus II mengalami peningkatan. Jumlah peserta didik yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 orang/ tidak ada, mulai berkembang (MB) sebanyak 0 orang/ tidak ada, Berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 14 orang.



Berikut adalah tabel hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi setelah dilaksanakan siklus II :

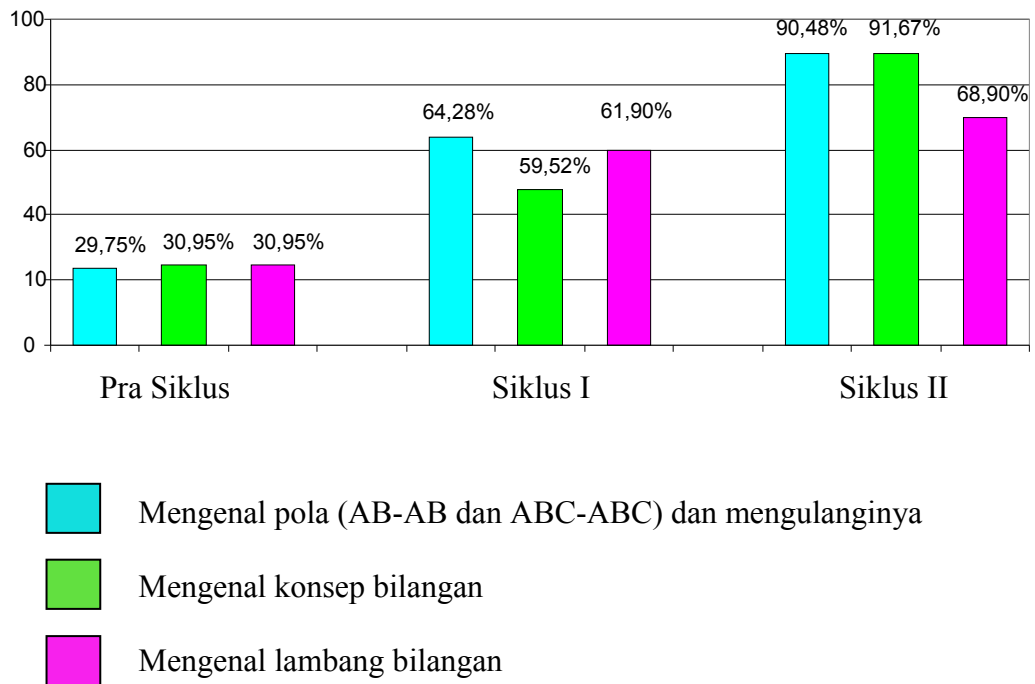
**Tabel 4.10**  
**Hasil observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A Siklus II**

No	Nama	Indikator Pencapaian Hasil Belajar												Skor	Persentase %	Hasil Perkembangan			
		Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC, dan mengulangi nya				Mengenal konsep bilangan				Mengenal labang bilangan						BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Adam			√				√				√		9	42,68			√	
2	Aqil				√				√				√	12	57,14				√
3	Asisam			√					√				√	9	42,68			√	
4	Azam				√					√				12	57,14				√
5	Candra			√					√				√	9	42,68			√	
6	Dini			√					√				√	9	42,68			√	
7	Ghea				√					√			√	12	57,14				√
8	Ginar				√					√			√	12	57,14				√
9	Ian			√					√				√	11	52,38				√
10	Izul			√					√				√	9	42,68			√	
11	Ismiati			√					√				√	9	42,68			√	
12	Khaila				√					√			√	11	52,38				√
13	Nijam				√					√			√	11	52,38				√
14	Rahman				√					√			√	12	57,14				√
15	Rapi				√					√			√	12	57,14				√
16	Rexsa			√					√				√	9	42,68			√	
17	Reza				√					√			√	12	57,14				√
18	Reyzi				√					√			√	11	52,38				√
19	Rifa				√					√			√	11	52,38				√
20	Silva				√					√			√	12	57,14				√
21	Wildan				√					√			√	12	57,14				√
Jumlah skor		76				77				73				226	1.074,92	0	0	7	14
Rata-rata		3,62				3,67				3,48				10,77	51,19				
Persentase %		90,48				91,67				86,90				89,68	89,68				
Kriteria		BSB				BSB				BSB				BSB		Berkembang Sangat Baik			

Berdasarkan tabel 4.10 diatas data yang diperoleh dari hasil penelitian aktivitas peserta didik pada siklus II, kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan pada indikator pencapaian hasil belajar : Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, jumlah skor 76, rata-rata 3,62, persentase 90,48 % dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Mengenal konsep bilangan jumlah skor 77, rata-rata 3,67, persentase 91,67 % dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Mengenal lambang bilangan, jumlah skor 73, rata-rata 3,48, persentase 86,90 % dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Jumlah persentase skor dari semua indikator pencapaian hasil belajar secara keseluruhan mencapai 89,68 % dengan kriteria Berkembang Sangat Baik.

Berikut adalah diagram balok yang menunjukkan tingkat kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi pada siklus II.

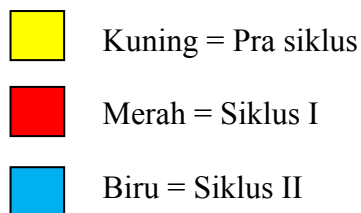
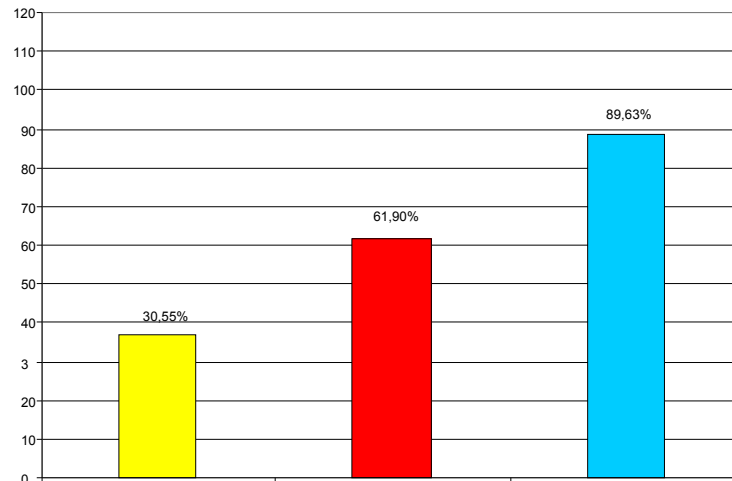
**Diagram 4.10**  
**Peningkatan Rata-rata ketuntasan belajar peserta didik**  
**pada Siklus II**



Pada siklus II ketuntasan hasil belajar anak mengalami peningkatan. Total skor pra siklus yaitu 77, rata-rata 3,67, persentase 30,55 % dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Siklus I total skor 156, rata-rata 7,43, persentase 61,90 % dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Siklus II total skor 226, rata-rata 10,77, persentase 89,68 % dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari data Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat terlihat pada diagram balok dibawah ini :

**Diagram 4.11**  
**Rekapitulasi Rata-rata ketuntasan belajar peserta didik RA Fathul Ilmi**  
**kelompok A dari Pra siklus, Siklus I dan Siklus II**



iii. Observasi/ pengamatan

Berdasarkan diagram 4.11 diatas, diperoleh data awal (Pra siklus), Siklus I dan Siklus II terlihat bahwa rata-rata skor kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka mengalami peningkatan. Persentase skor pra siklus yaitu 30,55 % dengan kriteria (Mulai Berkembang), setelah dilaksanakan siklus I meningkat menjadi 61,90 % dengan kriteria (Berkembang Sesuai Harapan), dan setelah dilaksanakan siklus II persentase skor meningkat menjadi 89,68 %

dengan kriteria (Berkembang Sangat Baik), dari proses / tahapan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dan hasil yang telah didapatkan maka pembelajaran melalui metode permainan engklek angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan dapat dikatakan berhasil.

#### iv. Refleksi siklus II

Penggunaan fuzlle angka sebagai media pembelajaran dan metode engklek angka terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik dalam rata-rata skor telah dilaksanakan siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik lebih bersemangat, lebih berfikir kreatif dan lebih antusias lagi dalam belajarnya terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan dalam artian tidak perlu diadakan penelitian pada siklus berikutnya.

### **H. Keterbatasan Penelitian**

Hal-hal yang dijumpai peneliti dalam proses penelitian sehingga peneliti tidak memberikan hasil sebagaimana mestinya, yang pertama kendala pelaksanaan penelitian guru mengalami kendala atau hambatan dalam melaksanakan rangkaian kegiatan PTK. PTK merupakan serangkaian proses yang membentuk siklus berkesinambungan. Hal ini dilakukan sendiri tahap demi tahap pelaksanaan PTK. Selain itu, PTK juga melibatkan kolaborasi

dengan teman sejawat. Kendala kedua penulisan laporan. Penulisan laporan kegiatan PTK menjadi kendala utama bagi guru. Hal ini berkaitan dengan kemampuan menulis atau menyusun laporan kegiatan secara tertulis. Bekal dasar yang diperoleh ketika mengikuti kata kuliah PTK belum dapat diterapkan secara optimal karena memang jarang berlatih. Kendala ketiga sarana dan prasarana yang dimiliki oleh lembaga pendidikan yang sedang diteliti oleh peneliti kurang maksimal.

## **BAB V**

## KESIMPULAN DAN SARAN

### I. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab 4 sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan kelompok A RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka sebelum menggunakan metode permainan engklek angka, skornya begitu rendah. Persentase skor hanya mencapai 30,55% dengan kriteria penilaian Mulai Berkembang (MB). Rendahnya kemampuan tersebut dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berfikir peserta didik kelompok A, sehingga dalam pemecahan masalah peserta didik belum kreatif selain itu metode yang digunakan dalam proses belajar masih hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan hal ini menyebabkan anak didik akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran kognitif, sehingga hasilnya tidak optimal.
2. Kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka setelah menggunakan permainan engklek angka, mengalami peningkatan persentase skor mencapai 89,68% dengan kriteria penilaian sudah Berkembang Sangat Baik (BSB). Penggunaan metode permainan engklek pada perkembangan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan telah memberikan <sup>hasil</sup> yang memuaskan sehingga dapat

dikatakan bahwa metode permainan engklek angka ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan peserta didik kelompok A RA Fathul Ilmi Desa Babakankareo Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.

## **J. Saran**

Meningat hasil yang diperoleh selama penelitian dilakukan dimana telah memberikan keefektifan atau keberdaya gunaan sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan metode permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan. Aka dapatlah kiranya penulis menyarankan suatu rekomendasi atau saran-saran.

Saran-saran penulis tujukan kepada beberapa pihak yaitu :

1. Bagi para pendidik anak usia dini, penulis mengajak kepada sesama pendidik anak usia dini, supaya secara antusias dapat memperbaiki proses pembelajaran ditempatnya masing-masing. Metode permainan engklek merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif engenal lambang bilangan. Metode ini dapat terus digali dan juga dikembangkan.
2. Bagi lembaga penyelenggara pendidikan Usia Dini, penulis sarankan untuk terus memacu kreatifitas pendidik untuk berkarya memberikan yang terbaik kepada peserta didik anak usia dini. Usia dini merupakan usia emas yang tidak boleh dilewatkan. Metode permainan engklek angka merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi lemahnya kemampuan kognitif



mengenal lambang bilangan. Hal ini tentu saja perlu dukungan moral ataupun material dari lembaga tersebut.

3. Bagi pihak kampus, semoga dapat memberikan inspirasi dan sumbangsih untuk lembaga kampus yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian kedepan oleh mahasiswa dan pihak kampus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat pembinaan pendidikan AUD. *Petunjuk teknis penyelenggaraan PAUD berbasis taman pendidikan Al-Quran (PAUD-TKQ)* Jakarta : Direktorat pendidikan , 2016.
- Jamaludin Didin. *Metode pendidikan anak (Teori dan Praktek)*. Bandung : Pustaka Al-Fikriis, 2010.
- Kementrian Agama RI Direktorat pendidikan madrasah. *Petunjuk teknis penilaian pembelajaran siswa Raudhotul Athfal*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2016.
- Moeslihatoen. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta : Rineka Cipta, 2004.
- Musfiroh. *Pekembangan kecerdasan majemuk*. Jakarta : Universitas terbuka, 2012.
- Mustofa. *Mengenal Permainan*. Surabaya : PT Bintang Ilmu, 2008.
- Nuraini Yulianidkk. *Model Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT. 2007.
- Purnomo S.A dan Novianty Ranni. *50 Games For Fun learning dan Teaching*. Bandung : Yoam Widya, 2013.
- Quraish Shihab. *Wawasan Al-Qur'an, cet XIX*. Bandung: Mizwan Pustaka, 2007.
- Rahmawati Ami. *Permainan tradisional*. Bandung :PT. Sandiarta Sukses, 2009.
- Sunarto dan Hartono Agung. *Perkembangan peserta didik*, Jakatra : Rineka Cipta, 2008.
- Sutarman Maman dan Asih. *Manajemen pendidikan Usia Dini*. Bandung : Pustaka, 2016
- Wahyudin Uyu dan Agus Mubiar . *Penelitian perkembangan AUD pedoman untuk Guru, tutor, pasilitator, dan pengelola PAUD*. Bandung : Rafika Aditama , 2011.
- Wahyuningsih Sri. *Permainan tradisional* . Bandung : PT Sandiarta sukses, 2009.

## Lampiran-lampiran

**Lembar observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran peningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan dengan menggunakan metode permainan engklek.**

Nama Sekolah : RA Fathul Ilmi  
 Kelompok : A  
 Semester : II (dua)

### Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Hasil yang dicapai			
		Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1.	Pengelolaan kelas dengan fasilitas belajar c. Menyiapkan seting kelas, alat bantu, media dan sumber belajar. d. Melaksanakan tugas rutin harian 3. Menyiapkan rencana pembelajaran 4. Mengabsen anak			√	√
2.	Melaksanakan pembelajaran g. Melaksanakan kegiatan awal sesuai dengan rencana pembelajaran (apresiasi) h. Menyampaikan tujuan pembelajaran i. Menggunakan media pembelajaran yang tepat j. Keharmonisan dalam mengaitkan materi pembelajaran k. Menaruh perhatian dan motivasi terhadap anak.		√ √	√ √	
3.	Penampilan d. Dalam menyampaikan materi suara jelas e. Selalu memberikan motivasi dalam pembelajaran				√ √

	f. Perhatian terhadap anak menyeluruh			√	
4.	Penguasaan materi c. Materi tersusun secara sistematis d. Materi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran			√ √	
5.	Evaluasi c. Melaksanakan evaluasi secara proses d. Melaksanakan evaluasi secara hasil			√ √	
6.	Menutup Pelajaran b. Guru memberikan evaluasi dan tindak lanjut di akhir kegiatan pembelajaran				√
Jumlah			2	9	5

**Lembar observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran  
peningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan dengan  
menggunakan metode permainan engklek.**

Nama Sekolah : RA Fathul Ilmi  
Kelompok : A  
Semester : II (dua)

**Siklus II**

No	Aspek yang dinilai	Hasil yang dicapai			
		Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1.	Pengelolaan kelas dengan fasilitas belajar				√
	a. Menyiapkan seting kelas, alat bantu, media dan sumber belajar.				√
	b. Melaksanakan tugas rutin harian				√
	1. Menyiapkan rencana pembelajaran				√
	2. Mengabsen anak				√
2.	Melaksanakan pembelajaran				√
	a. Melaksanakan kegiatan awal sesuai dengan rencana pembelajaran (apresiasi)				√
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran				√
	c. Menggunakan media pembelajaran yang tepat				√
	d. Keharmonisan dalam mengaitkan materi pembelajaran				√
e. Menaruh perhatian dan motivasi terhadap anak.				√	
3.	Penampilan				√
	a. Dalam menyampaikan materi suara jelas				√
	b. Selalu memberikan motivasi dalam pembelajaran				√
	c. Perhatian terhadap anak menyeluruh				√

4.	Penguasaan materi a. Materi tersusun secara sistematis b. Materi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran				√ √
5.	Evaluasi a. Melaksanakan evaluasi secara proses b. Melaksanakan evaluasi secara hasil				√ √
6.	Menutup Pelajaran a. Guru memberikan evaluasi dan tindak lanjut di akhir kegiatan pembelajaran				√
Jumlah					16

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Eem Mulyanti, lahir di Majalengka pada tanggal 20 Oktober 1984, Ayah bernama Sodikin, Ibu bernama Munari, yang beralamat di Desa Babakankareo, RT.005/003 Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.

Pendidikan yang telah diselesaikan :

1. SD Babakankareo Lulus Tahun 1998
2. SMP Rajagalu Lulus Tahun 2001
3. SMA 1 Rajagalu Lulus Tahun 2004
4. S1 IAIN Cirebon Jurusan Tarbiyah Program Studi IPS Lulus Tahun 2009
5. Tahun 2015 masuk IAI BBC Cirebon, S-1 Jurusan Tarbiyah Program Studi PIAUD sampai dengan sekarang.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Kelompok/Jam : B / 07.30 – 11.00  
Semester/Minggu : II/ 2  
Hari/Tanggal : Senin, 7 Januari 2019  
Tema : Tanaman Ciptaan Tuhan  
Sub tema / Sub tema : Tanaman buah / nama-nama tanaman buah

Indikator :

1. Mengenal tuhan melalui ciptaannya
2. Terbiasa melakukan kegiatan-kegiatan sendiri
3. Membuat pola (AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
4. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
5. Terbiasa menyapa guru saat penyambutan
6. Merawat kerapihan, kebersihan dan keutuhan benda mainan atau milik pribadi.

Materi Pembelajaran :

- Membuat pola angka 56-56 dan 379-379 dengan permainan engklek

Tujuan Pembelajaran :

- Mengenal lambang bilangan

Alat dan bahan :

- Kartu angka

Langkah-langkah Pembelajaran :

A. Pembukaan (30 menit)

1. Anak duduk membuat lingkaran besar di kelas
2. Mengucapkan salam + sambutan
3. Pengabsenan
4. Berdo'a sebelum belajar, kelancaran berbicara dan do'a untuk kedua orang tua
5. Bercakap-cakap tentang tanaman buah yang dikenal dan bercakap-cakap tentang permainan engklek.

B. Inti (90 menit)

1. Anak memperhatikan bagaimana cara bermain engklek dengan menggunakan pola. (mengamati)
2. Tanya jawab tentang pola angka 1-10 yang dibuat guru ketika permainan engklek
3. Masing-masing anak menyebutkan 3 lambang bilangan yang disukai sebelum melakukan engklek untuk mengenal pola angka. (mengumpulkan informasi)
4. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan ketika melakukan pola permainan engklek (menalar)



5. Anak bergiliran melakukan permainan engklek untuk mengingat lambang bilangan. (mengkomunikasikan)

C. Istirahat (30 menit)

1. Berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Bermain.

D. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Menginformasikan untuk kegiatan esok hari
3. Menyanyi ila liko
4. Berdoa akhir pertemuan, keluar kelas dan berdoa naik kendaraan
5. Pulang.

Teknik Penilaian :

- Unjuk kerja

Rublik Penilaian

- Membuat pola angka 5679-5679 dengan permainan engklek

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kognitif	Anak belum bisa mengenal pola 56-56 dan 379-379	Anak mulai bisa mengenal pola 56-56 dan 379-379 masih harus diingatkan/ masih harus dibimbing	Anak sudah bisa mengenal pola 56-56 dan 379-379 tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa mengenal pola 56-56 dan 379-379 secara konsisten tanpa diingatkan atau dibimbing

Penilaian Peserta Didik membuat pola 56-56 dan 379-379 dan mengulanginya

No	Nama	Kegiatan
		Mengenal pola 56-56 dan 379-379
		Penilaian
1	Adam	Mulai Berkembang (MB)
2	Aqil	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	Asisam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Azam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
5	Candra	Mulai Berkembang (MB)
6	Dini	Mulai Berkembang (MB)
7	Ghea	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
8	Ginar	Mulai Berkembang (MB)

9	Ian	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
10	Izul	Mulai Berkembang (MB)
11	Ismiati	Mulai Berkembang (MB)
12	Khaila	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
13	Nijam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
14	Rahman	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
15	Rapi	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
16	Rexsa	Mulai Berkembang (MB)
17	Reza	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
18	Rezyi	Mulai Berkembang (MB)
19	Rifa	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
20	Silva	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
21	Wildan	Mulai Berkembang (MB)

Mengetahui  
Kepala RA Fathul Ilmi

Babakankareo, 7 Januari 2019  
Guru Kelas

**IMAS MASRIPAH, S.Pd.**

**EEM MULYANTI, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok/Jam : B / 07.30 – 11.00  
Semester/Minggu : II/ 2  
Hari/Tanggal : Selasa, 8 Januari 2019  
Tema : Tanaman Ciptaan Tuhan  
Sub tema / Sub tema : Tanaman buah / nama-nama tanaman buah

Indikator :

1. Membiasakan dan mengungkapkan kalimat toyibah
2. Terbiasa makan-makanan yang bergizi dan seimbang
3. Mengenal konsep bilangan 1-10
4. Memahami aturan dalam suatu permainan
5. Senang ikut serta dalam kegiatan bersama
6. Menjaga kerapihan diri

Materi Pembelajaran :

- Menghitung banyak engklek ketika mendapat giliran.

Alat dan bahan :

- Kartu angka

Tujuan Pembelajaran :

- Agar anak dapat mengetahui konsep bilangan.

Langkah-langkah Pembelajaran :

A. Pembukaan (30 menit)

1. Anak duduk membuat lingkaran besar di dalam kelas
2. Mengucapkan salam + sambutan
3. Pengabsenan
4. Berdo'a sebelum belajar, kelancaran berbicara dan menyanyi lagu kalimat toyibah.
5. Bercakap-cakap tentang aturan permainan engklek.

B. Inti (90 menit)

1. Anak memperhatikan angka yang ada dalam kartu angka. (mengamati)
2. Tanya jawab tentang banyaknya engklek setelah anak mendapat giliran permainan engklek. (menanya)
3. Menyebutkan 2 angka yang paling tidak disukai.
4. Masing-masing anak menyebutkan 2 buah apa yang paling disukai. (mengumpulkan informasi)
5. Anak menceritakan perasaannya ketika mendapat giliran permainan engklek. (mengkomunikasikan)

C. Istirahat (30 menit)

1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Bermain

D. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Menginformasikan untuk kegiatan esok hari
3. Menyanyi sayonara
4. Berdoa akhir pertemuan, keluar kelas dan berdoa naik kendaraan
5. Pulang.

Teknik Penilaian :

- Unjuk kerja

Rublik Penilaian

- Membilang 1-10 dengan membuat pola dengan permainan engklek angka

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kognitif	Anak belum bisa menghitung banyak engklek 1-10	Anak mulai bisa menghitung banyak engklek 1-10 masih harus diingatkan atau dibimbing guru	Anak sudah bisa menghitung banyak engklek 1-10 tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa menghitung banyak engklek 1-10 secara konsisten tanpa diingatkan atau dibimbing guru

Penilaian Peserta Didik mengenal konsep bilangan

No	Nama	Kegiatan
		Menghitung banyak engklek ketika mendapat giliran
		Penilaian
1	Adam	Mulai Berkembang (MB)
2	Aqil	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	Asisam	Mulai Berkembang (MB)
4	Azam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
5	Candra	Mulai Berkembang (MB)
6	Dini	Mulai Berkembang (MB)
7	Ghea	Mulai Berkembang (MB)
8	Ginar	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

9	Ian	Mulai Berkembang (MB)
10	Izul	Mulai Berkembang (MB)
11	Ismiati	Mulai Berkembang (MB)
12	Khaila	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
13	Nijam	Mulai Berkembang (MB)
14	Rahman	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
15	Rapi	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
16	Rexsa	Mulai Berkembang (MB)
17	Reza	Mulai Berkembang (MB)
18	Rezyi	Mulai Berkembang (MB)
19	Rifa	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
20	Silva	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
21	Wildan	Mulai Berkembang (MB)

Mengetahui  
Kepala RA Fathul Ilmi

Babakankareo, 8 Januari 2019  
Guru Kelas

**IMAS MASRIPAH, S.Pd.**

**EEM MULYANTI, S.Pd.I**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Kelompok/Jam : B / 07.30 – 11.00  
Semester/Minggu : II/ 2  
Hari/Tanggal : Rabu, 9 Januari 2019  
Tema : Tanaman Ciptaan Tuhan  
Sub tema / Sub tema : Tanaman buah / nama-nama tanaman buah

Indikator :

1. Menghafal bacaan shalat
2. Melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, sumbang dan lincah.
3. Mengenal lambang bilangan 1-10
4. Terbiasa ramah menyapa siapapun
5. Mentaati aturan kelas
6. Menghargai hasil karya seni dalam bentuk gambar maupun bentuk lainnya.

Materi Pembelajaran :

- Mencocokkan lambang bilangan dengan angka yang ada di dalam kartu angka.

Alat dan bahan :

- Kartu angka

Tujuan Pembelajaran :

- Anak dapat menyusun angka yang benar sesuai dengan urutannya.

Langkah-langkah Pembelajaran :

A. Pembukaan (30 menit)

1. Anak duduk membuat lingkaran besar di dalam kelas
2. Mengucapkan salam + penyambutan
3. Pengabsenan
4. Berdo'a sebelum belajar, kelancaran berbicara dan membaca niat solat shubuh.
5. Bercakap-cakap tentang tanaman buah (warna).

B. Inti (90 menit)

1. Anak memperhatikan angka dalam kartu angka. (mengamati)
2. Tanya jawab tentang urutan angka berikutnya yang akan dilalui. (menanya)
3. Anak dituntut untuk menyebutkan 1 angka yang disukai. (mengumpulkan informasi)
4. Anak disuruh mencocokkan angka dengan benar. (menalar)
5. Anak melakukan permainan engklek untuk mengenal pola angka. (mengkomunikasikan).

C. Istirahat (30 menit)

1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Bermain

D. Penutup (30 menit)

1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Bermain

Teknik Penilaian :

- Unjuk kerja

Rublik Penilaian

- Membilang 1-10 dengan membuat pola dengan permainan engklek angka

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kognitif	Anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan 1-10	Anak mulai bisa mencocokkan lambang bilangan 1-10 masih harus diingatkan atau dibimbing	Anak sudah bisa mencocokkan lambang bilangan tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa mencocokkan lambang bilangan 1-10 secara konsisten tanpa diingatkan/ dibimbing guru

Penilaian Peserta Didik Mengenal Lambang Bilangan

No	Nama	Kegiatan
		Mencocokkan lambang bilangan dengan angka yang ada di dalam kartu angka
		Penilaian
1	Adam	Mulai Berkembang (MB)
2	Aqil	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	Asisam	Mulai Berkembang (MB)
4	Azam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
5	Candra	Mulai Berkembang (MB)
6	Dini	Mulai Berkembang (MB)
7	Ghea	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
8	Ginar	Mulai Berkembang (MB)
9	Ian	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
10	Izul	Mulai Berkembang (MB)

11	Ismiati	Mulai Berkembang (MB)
12	Khaila	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
13	Nijam	Mulai Berkembang (MB)
14	Rahman	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
15	Rapi	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
16	Rexsa	Mulai Berkembang (MB)
17	Reza	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
18	Reyzi	Mulai Berkembang (MB)
19	Rifa	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
20	Silva	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
21	Wildan	Mulai Berkembang (MB)

Mengetahui  
Kepala RA Fathul Ilmi

Babakankareo, 9 Januari 2019  
Guru Kelas

**IMAS MASRIPAH, S.Pd.**

**EEM MULYANTI, S.Pd.I**



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Kelompok/Jam : B / 07.30 – 11.00  
Semester/Minggu : II/ 3  
Hari/Tanggal : Senin, 14 Januari 2019  
Tema : Tanaman Ciptaan Allah  
Sub tema / Sub tema : Tanaman sayur / nama-nama tanaman sayur

Indikator :

1. Terbiasa tidak bohong
2. Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (gunting dan pisau)
3. Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
4. Mengungkapkan perasaan atau ide dengan pikiran kosa kata yang sesuai ketika berkomunikasi
5. Sikap mau menunggu giliran, mau mendengarkan orang berbicara
6. Bertindak yang mencerminkan sikap eksotis

Materi Pembelajaran :

- Membuat pola angka 56-56 dan 379-379 dengan permainan engklek

Tujuan Pembelajaran :

- Mengenal lambang bilangan

Alat dan bahan :

- Karpet puzzle angka

Langkah-langkah Pembelajaran :

A. Pembukaan (30 menit)

1. Anak duduk membuat lingkaran besar di kelas
2. Mengucapkan salam + sambutan
3. Pengabsenan
4. Berdo'a sebelum belajar, kelancaran berbicara dan do'a untuk kedua orang tua
5. Bercakap-cakap tentang tanaman buah yang dikenal dan bercakap-cakap tentang permainan engklek.

B. Inti (90 menit)

1. Anak memperhatikan bagaimana cara bermain engklek dengan menggunakan pola. (mengamati)
2. Tanya jawab tentang pola angka 1-10 yang dibuat guru ketika permainan engklek
3. Masing-masing anak menyebutkan 3 lambang bilangan yang disukai sebelum melakukan engklek untuk mengenal pola angka. (mengumpulkan informasi)

4. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan ketika melakukan pola permainan engklek (menalar)
5. Anak bergiliran melakukan permainan engklek untuk mengingat lambang bilangan. (mengkomunikasikan)

C. Istirahat (30 menit)

1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Bermain.

D. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Menginformasikan untuk kegiatan esok hari
3. Menyanyi ila liko
4. Berdoa akhir pertemuan, keluar kelas dan berdoa naik kendaraan
5. Pulang.

Teknik Penilaian :

- Unjuk kerja

Rublik Penilaian

- Membuat pola angka 5679-5679 dengan permainan engklek

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kognitif	Anak belum bisa mengenal pola 56-56 dan 379-379	Anak mulai bisa mengenal pola 56-56 dan 379-379 masih harus diingatkan/ masih harus dibimbing	Anak sudah bisa mengenal pola 56-56 dan 379-379 tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa mengenal pola 56-56 dan 379-379 secara konsisten tanpa diingatkan atau dibimbing

Penilaian Peserta Didik membuat pola 56-56 dan 379-379 dan mengulanginya

No	Nama	Kegiatan
		Mengenal pola 56-56 dan 379-379
		Penilaian
1	Adam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2	Aqil	Berkembang Sangat Baik (BSB)
3	Asisam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Azam	Berkembang Sangat Baik (BSB)
5	Candra	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
6	Dini	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

7	Ghea	Berkembang Sangat Baik (BSB)
8	Ginar	Berkembang Sangat Baik (BSB)
9	Ian	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
10	Izul	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
11	Ismiati	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
12	Khaila	Berkembang Sangat Baik (BSB)
13	Nijam	Berkembang Sangat Baik (BSB)
14	Rahman	Berkembang Sangat Baik (BSB)
15	Rapi	Berkembang Sangat Baik (BSB)
16	Rexsa	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
17	Reza	Berkembang Sangat Baik (BSB)
18	Reyzi	Berkembang Sangat Baik (BSB)
19	Rifa	Berkembang Sangat Baik (BSB)
20	Silva	Berkembang Sangat Baik (BSB)
21	Wildan	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui  
Kepala RA Fathul Ilmi

Babakankareo, 14 Januari 2019  
Guru Kelas

**IMAS MASRIPAH, S.Pd.**

**EEM MULYANTI, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok/Jam : B / 07.30 – 11.00  
Semester/Minggu : II/ 3  
Hari/Tanggal : Selasa, 15 Januari 2019  
Tema : Tanaman Ciptaan Allah  
Sub tema / Sub tema : Tanaman sayur / bagian-bagian tanaman sayur

Indikator :

1. Mengucapkan doa-doa pendek / berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
2. Mengetahui hidup sehat
3. Mengenal konsep bilangan 1-10
4. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
5. Tidak menangis saat berpisah dengan orang tuanya
6. Merawat kerapuhan atau kebersihan dan keutuhan benda mainan

Materi Pembelajaran :

- Menghitung banyak engklek ketika mendapat giliran.

Alat dan bahan :

- Karpet puzzle angka

Tujuan Pembelajaran :

- Agar anak dapat mengetahui konsep bilangan.

Langkah-langkah Pembelajaran :

A. Pembukaan (30 menit)

1. Anak duduk membuat lingkaran besar di dalam kelas
2. Mengucapkan salam + sambutan
3. Pengabsenan
4. Berdo'a sebelum belajar, kelancaran berbicara dan menyanyi lagu kalimat toyibah.
5. Bercakap-cakap tentang aturan permainan engklek.

B. Inti (90 menit)

1. Anak memperhatikan angka yang ada dalam kartu angka. (mengamati)
2. Tanya jawab tentang banyaknya engklek setelah anak mendapat giliran permainan engklek. (menanya)
3. Menyebutkan 2 angka yang paling tidak disukai.
4. Masing-masing anak menyebutkan 2 buah apa yang paling disukai. (mengumpulkan informasi)
5. Anak menceritakan perasaannya ketika mendapat giliran permainan engklek. (mengkomunikasikan)

C. Istirahat (30 menit)

1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Bermain

D. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Menginformasikan untuk kegiatan esok hari
3. Menyanyi sayonara
4. Berdoa akhir pertemuan, keluar kelas dan berdoa naik kendaraan
5. Pulang.

Teknik Penilaian :

- Unjuk kerja

Rublik Penilaian

- Membilang 1-10 dengan membuat pola dengan permainan engklek angka

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kognitif	Anak belum bisa menghitung banyak engklek 1-10	Anak mulai bisa menghitung banyak engklek 1-10 masih harus diingatkan atau dibimbing guru	Anak sudah bisa menghitung banyak engklek 1-10 tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa menghitung banyak engklek 1-10 secara konsisten tanpa diingatkan atau dibimbing guru

Penilaian Peserta Didik mengenal konsep bilangan

No	Nama	Kegiatan
		Menghitung banyak engklek ketika mendapat giliran
		Penilaian
1	Adam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2	Aqil	Berkembang Sangat Baik (BSB)
3	Asisam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Azam	Berkembang Sangat Baik (BSB)
5	Candra	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
6	Dini	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
7	Ghea	Berkembang Sangat Baik (BSB)
8	Ginar	Berkembang Sangat Baik (BSB)

9	Ian	Berkembang Sangat Baik (BSB)
10	Izul	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
11	Ismiati	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
12	Khaila	Berkembang Sangat Baik (BSB)
13	Nijam	Berkembang Sangat Baik (BSB)
14	Rahman	Berkembang Sangat Baik (BSB)
15	Rapi	Berkembang Sangat Baik (BSB)
16	Rexsa	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
17	Reza	Berkembang Sangat Baik (BSB)
18	Reyzi	Berkembang Sangat Baik (BSB)
19	Rifa	Berkembang Sangat Baik (BSB)
20	Silva	Berkembang Sangat Baik (BSB)
21	Wildan	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui  
Kepala RA Fathul Ilmi

Babakankareo, 15 Januari 2019  
Guru Kelas

**IMAS MASRIPAH, S.Pd.**

**EEM MULYANTI, S.Pd.I**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Kelompok/Jam : B / 07.30 – 11.00  
Semester/Minggu : II/ 3  
Hari/Tanggal : Rabu, 16 Januari 2019  
Tema : Tanaman Ciptaan Tuhan  
Sub tema / Sub tema : Tanaman sayur / manfaat tanaman sayur

Indikator :

1. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
2. Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (mandi 2x sehari, memakai baju bersih dan sikat gigi)
3. Mengenal lambang bilangan 1-10
4. Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan
5. Terbiasa tidak bergantung pada orang lain
6. Menjaga kerapihan diri

Materi Pembelajaran :

- Mencocokkan lambang bilangan dengan angka yang ada di dalam kartu angka.

Alat dan bahan :

- Karpet puzzle angka

Tujuan Pembelajaran :

- Anak dapat menyusun angka yang benar sesuai dengan urutannya.

Langkah-langkah Pembelajaran :

### A. Pembukaan (30 menit)

1. Anak duduk membuat lingkaran besar di dalam kelas
2. Mengucapkan salam + penyambutan
3. Pengabsenan
4. Berdo'a sebelum belajar, kelancaran berbicara dan membaca niat solat shubuh.
5. Bercakap-cakap tentang tanaman buah (warna).

### B. Inti (90 menit)

1. Anak memperhatikan angka dalam kartu angka. (mengamati)
2. Tanya jawab tentang urutan angka berikutnya yang akan dilalui. (menanya)
3. Anak dituntut untuk menyebutkan 1 angka yang disukai. (mengumpulkan informasi)
4. Anak disuruh mencocokkan angka dengan benar. (menalar)
5. Anak melakukan permainan engklek untuk mengenal pola angka. (mengkomunikasikan).

C. Istirahat (30 menit)

1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Bermain

D. Penutup (30 menit)

1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Bermain

Teknik Penilaian :

- Unjuk kerja

Rublik Penilaian

- Membilang 1-10 dengan membuat pola dengan permainan engklek angka

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kognitif	Anak belum bisa menghitung banyak engklek 1-10	Anak mulai bisa menghitung banyak engklek 1-10 masih harus diingatkan atau dibimbing guru	Anak sudah bisa menghitung banyak engklek 1-10 tanpa harus dibimbing guru	Anak sudah sangat bisa menghitung banyak engklek 1-10 secara konsisten tanpa diingatkan atau dibimbing guru

Penilaian Peserta Didik Mengenal Lambang Bilangan

No	Nama	Kegiatan
		Mencocokkan lambang bilangan dengan angka yang ada di dalam kartu angka
		Penilaian
1	Adam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2	Aqil	Berkembang Sangat Baik (BSB)
3	Asisam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Azam	Berkembang Sangat Baik (BSB)
5	Candra	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
6	Dini	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
7	Ghea	Berkembang Sangat Baik (BSB)



8	Ginar	Berkembang Sangat Baik (BSB)
9	Ian	Berkembang Sangat Baik (BSB)
10	Izul	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
11	Ismiati	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
12	Khaila	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
13	Nijam	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
14	Rahman	Berkembang Sangat Baik (BSB)
15	Rapi	Berkembang Sangat Baik (BSB)
16	Rexsa	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
17	Reza	Berkembang Sangat Baik (BSB)
18	Reyzi	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
19	Rifa	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
20	Silva	Berkembang Sangat Baik (BSB)
21	Wildan	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui  
Kepala RA Fathul Ilmi

Babakankareo, 16 Januari 2019  
Guru Kelas

**IMAS MASRIPAH, S.Pd.**

**EEM MULYANTI, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Kelompok : B  
 Semester / minggu : II / 2  
 Tema : Tanaman Ciptaan Tuhan  
 Sub Tema : Tanaman buah

Hari	Sub-sub Tema	Agama dan Moral	Fisik Motorik	Kognitif	Bahasa	Sosial Emosional	Seni
Senin	Macam-macam tanaman buah	Mengenal tuhan melalui ciptaannya	Terbiasa melakukan kegiatan sehari-hari	Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC) dengan mengulangnya	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Terbiasa menyapa guru saat penyambutan	Merawat kerajinan, kebersihan dan keutuhan benda mainan milik sendiri
Selasa	Macam-macam tanaman buah	Membiasakan dan mengungkapkan kalimat toyibah	Terbiasa makan makanan yang bergizi dan seimbang	Mengenal konsep bilangan 1-10	Memahami aturan dalam suatu permainan	Senang ikut serta dalam kegiatan bersama	Menghargai hasil karya seni dalam bentuk gambar maupun bentuk lainnya
Rabu	Macam-macam tanaman buah	Melapalkan bacaan shalat	Melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol seimbang dan lincah	Mengenal lambang bilangan 1-10	Terbiasa ramah menyapa siapapun	Mentaati aturan kelas	Menjaga kerajinan diri
Kamis	Bagi	Menghapa	Melakukan	Terbiasa	Terbiasa	Berbagi	Mengh

mis	an tana man buah	l beberapa do'a harian	an permain an fisik dengan aturan	aktif bertanya	sa berkata lembut dan santun	dengan orang lain	argai hasil karya seni dalam bentuk gambar maupu n bentuk lainnya
Jum 'at	Bagi an tana man buah	Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari	Mengen al kebiasaa n buruk bagi kesehata n	Mengenal benda dengan menghubu ngkan satu benda dengan benda lain	Terbia sa ramah menya pa siapap un	Menerima perbedaan teman dengan dirinya	Menjag a kerapih an diri
Sabt u	Bagi an tana man buah	Terbiasa tidak sombong	Terampil menggu nakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas	Terbisa mencoba/ melakuka n sesuatu untuk mendapat jawaban	Engula ng kalima t yang lebih kompl ek	Berani mengemu kakan pendapat	

Mengetahui  
Kepala RA Fathul Ilmi

Guru Kelas

**IMAS MASRIPAH, S.Pd.**

**EEM MULYANTI, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Kelompok : A  
 Semester / minggu : II / 3  
 Tema : Tanaman Ciptaan Allah  
 Sub Tema : Tanaman Sayur

Hari	Sub-sub Tema	Agama dan Moral	Fisik Motorik	Kognitif	Bahasa	Sosial Emosional	Seni
Senin	Macam-macam tanaman sayur	Terbiasa tidak sombong	Mampu menjaga keaanan diri dari benda-benda berbahaya (missal: berteriak dan atau berlari)	Mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulangnya	Mengungkapkan perasaan, ide, dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi	Sikap mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara	Bertindak yang mencerminkan sikap ekstetis
Selasa	Bagian tanaman sayur	Mengucapkan doa-doa pendek melakukan ibadah sehari-hari, berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan	Mengetahui hidup sehat	Mengenal konsep bilangan	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Tidak menangis saat berpisah dengan orang tuanya	Merawat kerapihan, kebersihan, dan keutuhan benda mainan atau milik pribadi
Rabu	Manfaat tanaman sayur	Mengucapkan doa-doa pendek melakukan ibadah sehari-hari, berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan	Elakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal: mandi 2x sehari, meakai baju bersih, membuang sampah pada tempatnya, menutup hidung dan mulut ketika batuk dan bersin,	Mengenal lambang bilangan	Mengenal berbagai macam lambang huruf fokal dan konsonan	Terbiasa tidak bergantung pada orang lain	Menjaga kerapihan diri

			membersihkan dan membereskan tempat bermain				
Kamis	Macam-macam tanaman sayur	Mempercaya adanya Tuhan melalui penciptaan Nya	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah	Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik	Terbiasa ramah menyapa siapapun	Berani tampil di depan guru saat penyambutan	Menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri, atau orang lain, alam, lingkungan sekitar
Jumat	Macam-macam tanaman sayur	Sikap sopan santun dalam berbicara	Mampu melindungi diri sendiri dari kekerasan seksual dan bullying (misal: berteriak dan atau berlari)	Terbiasa aktif bertanya	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak	Mentaati aturan kelas	Menghargai hasil karya
Sabtu	Cara menanam sayur	Berperilaku sopan dan peduli	Melakukan gerakan mata, tangan kaki, kepala, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam tari)	Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda lain	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Menerima perbedaan teman dengan dirinya	Membuat karya seni sesuai aktivitasnya misal seni musik, visual, gerak, tari yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai

Mengetahui  
Kepala RA Fathul Ilmi

Guru Kelas

**IMAS MASRIPAH, S.Pd.**

**EEM MULYANTI, S.Pd.I**