# BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil penelitian

Pada penelitian tindakan kelas dilakukan pada anak kelompok B Paud Budi Mulya di Kecamatan Kota Manna kabupaten Bengkulu Selatan, Jumlah anak yang menjadi subjek penelitian yaitu sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Hasil bermain anak pada kelompok B ini cukup memuaskan, anak-anak dapat melaksanakan permainan yang diberikan oleh gurunya dengan baik, namun dalam pelaksanaan kegiatan tersebut anak-anak masih perlu ditingkatkan lagi perkembangan atau peningkatan kemampuan dalam bermain belum begitu meningkat dan rasa ingin tahu anak terhadap permainan belum terlihat antusiasnya atau ketertarikannya terhadap permainan.

Pada saat masih banyak anak yang kurang serius menghadapi permainan, seperti tidak memperhatikan gurunya dalam memperagakan jenis-jenis permainan, hal ini disebabkan masih banyak anak yang malas dan tidak memiliki keberanian di dalam bermain. Sehingga aktivitas anak kurang memuaskan sehingga perlu peningkatan kognitif anak dalam melaksanakan permainan.

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan observasi dan evaluasi. Adapun pengamatan yang dilakukan di dalam kelas pada saat kegiatan bermain dimana pada saat proses kegiatan bermain tersebut anak-anak masih belum begitu meningkat, kemudian guru melaksanakan evaluasi untuk mengetahui seberapa banyak anak dalam bermain memuaskan dan tidak memuaskan. Dari hasil evaluasi tersebut peningkatan perkembangan kognitif sangat diperlukan diutamakan dalam diri anak.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus. Siklus pertama yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam bermain congklak melalui bimbingan secara langsung di dalam kelas, dan siklus kedua yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam bermain congklak melalui bimbingan secara langsung di dalam kelas atau di luar kelas.

#### 1. Siklus Pertama

#### a. Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama ini peneliti lakukan pada tema Binatang dengan Sub Tema Binatang Peliharaan. Siklus pertama ini penelitian lakukan dengan satu (1) kali pertemuan sesuai dengan tahap bermain anak yaitu:

#### 1. Perencanaan

Adapun perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama tahap bermain ini penelitian dilakukan pada tema Binatang dengan sub tema Binatang peliharaan dan dilakukan dari tanggal 04 Nopember 2013. Dengan permainan menghitung bilangan dengan media buah congklak yang ada didalam lubang congklak dan menganalisa cara bermain congklak.

Langkah-langkah yang harus disusun oleh peneliti dalam pembelajaran dengan melalui bermain congklak yaitu : (1). Menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), (2) Menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH), (3) menyusun indikator pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan Kognitif, (4) merencanakan bentuk kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan koanitif. (5) menyatukan konsep pemahaman dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan antara peneliti dengan teman sejawat agar saling membantu dan memberi menyiapkan masukan. (6) media pembelajaran, Menyesuaikan jadwal pembelajaran yang ada di kelompok B dengan waktu penelitian, (8) Menyusun Lembar observasi dan lembar evaluasi.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

#### a. Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak sebagai langkah awal penelitian mengenalkan tahapan kognitif pada tanggal 04 Nopember 2013, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan melalui bermain congklak, dengan indikator menghitung bilangan dengan media buah congklak dan menganalisis cara bermain congklak . Pelaksanaan pembelajaran menggunakan empat (4) kegiatan yaitu kegiatan awal yang berlangsung ± 30 menit anak—anak melakukan kegiatan berbaris bersama, salam dan doa disambung dengan menyanyi lagu aku anak baru. Berjalan sambil berjinjit, dan memberikan pujian kepada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik, lalu masuk kelas, kemudian penelitian mengkoordinasikan anak agar siap untuk belajar, mengenalkan tema dan sub tema serta menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan kedua yaitu kegiatan inti yang berlangsung ± 60 menit, di sini peneliti dan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai langkah awal dalam meningkatkan kemampuan kognitif peneliti/guru mengenal tahap kognitif pada anak yaitu kemampuan anak dalam menghitung bilangan dengan buah congklak dan mengalisa cara bermain congklak sebagai langkah pertama dalam pertemuan ini guru mengajak anak duduk dengan rapi dan tidak ada lagi yang main—main dengan teman supaya mengerti apa yang

disampaikan guru. Kemudian guru mengajak anak bermain, pertama yaitu guru mengelurkan alat permainan congklak, selanjutnya guru mengajak anak menghitung buah congklak, jawaban anak bervariasi ada yang menjawab dan ada pula yang diam saja. Kemudian guru menerangkan cara bermain congklak yaitu anak diajak menghitung buah congklak yang telah disediakan oleh guru.

Kegiatan ketiga yaitu istirahat/makan yang dilakukan selama ± 30 menit, pada kegiatan ini anak— anak diberikan kebebasan untuk bermain bersama teman—temannya, setelah itu mereka makan bersama yang terlebih dahulu mencuci tangan secara bergantian/antri, disini tingkat kesabaran, rasa ingin berbagai dengan sesama dilatih. Kemudian dilanjutkan dengan kegitan keempat yaitu kegiatan penutup selama ± 30 menit. Pada kegitan penutup anak—anak disuruh untuk menyebutkan perasaan anak ketika mengikuti kegiatan yang telah dilakukan dan mengingat kembali apa saja yang telah dipelajari pada hari ini dan nasehat—nasehat untuk belajar di rumah, kemudian doa dan salam.

Tabel 4.1 Hasil observasi kemampuan Kognitif anak melalui permainan congklak siklus I

No	Aktivitas Belajar Kognitif Anak	Anak yang Aktif Belajar	Tingkat Aktivitas Belajar Anak
1	Mengamati permainan congklak	9	60%
2	Menghitung buah congklak	12	80%
3	Membagi buah congklak	8	53,3%
4	Ketepatan dalam meletakan buah congklak	10	66,7%
5	Mengingat letak permainan congklak	3	20%
6	Menyimpulkan permainan congklak	5	3,33%
Rata-ı Kogni Klasik		52	2,21%

#### c. Refleksi

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dideskripsikan sebagai berikut: Aspek aktivitas belajar kognitif yang pertama yaitu kemampuan anak dalam mengamati permainan congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 9 orang anak dengan persentase (60%), Aspek kemampuan anak dalam Menghitung buah congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 12 orang anak dengan persentase (80%), aspek kemampuan anak dalam membagi

buah congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 8 orang anak dengan persentase (53,3%), aspek Ketepatan dalam meletakkan buah congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 10 orang anak dengan persentase (66,7%), aspek kemampuan anak dalam mengingat permainan congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 3 orang anak dengan persentase (20%), dan aspek kemampuan anak dalam menyimpulkan permainan congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 5 orang anak dengan persentase (33,3%), secara keseluruan semua aspek pada siklus pertama ini yaitu dengan persentase (52,21%) kondisi ini belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu (75%). Sehingga peneliti perlu melanjutkan siklus ke dua (2)

Tabel 4.2 Hasil observasi terhadap aktivitas guru

Skor yan	ig diperoleh	Rata – rata skor	Kategori
Peneliti	Teman sejawat		
76	77	76,5 = 76	Baik

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas guru yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus pertama, ditemukan beberapa kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya di antaranya :

- Penelitian sudah memulai pembelajaran sebelum mengkondisikan anak untuk siap belajar terlebih dahulu
- 2. Peneliti tidak mengenalkan tema dan subtema pembelajaran.
- 3. Peneliti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4. Peneliti kurang memperhatikan anak yang bermasalah,
- 5. Kurang memberikan penguatan kepada anak secara variasi,
- 6. Kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan teman sejawat masih banyak terdapat kekurangan, baik pada anak maupun peneliti. Kekurangan–kekurangan ini di karenakan baik anak juga peneliti masih mencoba berinteraksi dengan pembelajaran yang diterapkan.

#### 2. Deskripsi Siklus II

Dari hasil analisis pada siklus pertama, dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan ada beberapa aspek yang belum mencapai standar indikator keberhasilan sehingga peneliti perlu mengadakan perbaikan untuk meningkatkan aspek yang belum mencapai indikator keberhasilan, dan peneliti melanjutkan penelitian

ini pada siklus ke dua agar tujuan dalam penelitian ini semua aspek yang diamati dapat berkembang dan mencapai standar indikator keberhasilan. Pada siklus kedua juga terdiri dari, rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

#### 1. Siklus 2

#### a. Perencanaan

Adapun perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua tahap bermain ini penelitian dilaksanakan pada hari jum'at 09 Desember 2013 dengan permainan menghitung bilangan dengan buah congklak dan menganalisa cara bermain congklak.

Langkah-langkah yang harus disusun oleh peneliti dalam pembelajaran dengan melalui bermain congklak yaitu : (1). Menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan (2) (RKM), Menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH), (3) menyusun indikator pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan Kognitif, (4) merencanakan bentuk kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan kognitif, (5) menyatukan konsep pemahaman dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan antara peneliti dengan teman sejawat agar saling membantu dan memberi masukan, (6) menyiapkan media pembelajaran, (7) Menyesuaikan jadwal pembelajaran yang ada di kelompok B dengan waktu penelitian, (8) Menyusun Lembar observasi dan lembar evaluasi.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

#### 1. Kegiatan

Pada pertemuan pertama dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak sebagai langkah awal penelitian mengenalkan tahapan bermain pada hari senin tanggal 09 Desember 2013,untuk kegiatan yaitu kegiatan awal yang berlangsung ± 30 menit anak-anak melakukan kegiatan berbaris bersama, salam dan doa disambung dengan menyanyi lagu lihat kebunku. Berjalan sambil berjinjit, dan memberikan pujian kepada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik, dan masuk kelas kemudian penelitian mengkoordinasikan anak siap untuk belajar, agar mengenalkan tema dan sub tema serta menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan kedua yaitu kegiatan inti yang berlangsung ± 60 menit, disini penelit/guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai langkah awal dalam meningkatkan kemampuan kognitif peneliti/guru mengajak anak untuk

meningkatkan kembali pembelajaran yang telah dilakukan kemaren setelah itu anak terarah guru/peneliti mengajak anak untuk mencoba kembali bermain congklak. Kemudian guru menerangkan cara bermain congklak yang telah disediakan oleh guru, kemudian anak diajak menghitung buah congklak dan menganalisa cara bermain congklak. Kegitan ini dilakukan secara berulang-ulang dengan harapan semua anak mencoba dan mengerti cara bermainnya.

Kegiatan ketiga yaitu istirahat/makan yang dilakukan selama ± 30 menit, pada kegiatan ini anak-anak diberikan kebebasan untuk bermain bersama teman- temannya, setelah itu mereka makan bersama yang terlebih dahulu mencuci tangan secara bergantian/antri, disini tingkat kesabaran, rasa ingin berbagai dengan sesama dilatih.

Kemudian dilanjutkan dengan kegitan keempat yaitu kegiatan penutup selama ± 30 menit. Pada kegitan penutup anak-anak disuruh untuk menyebutkan perasaan anak ketika mengikuti kegiatan yang telah dilakukan dan mengingat kembali apa saja yang telah dipelajari pada hari ini dan nasehat-nasehat untuk belajar di rumah, kemudian doa dan salam.

Tabel 4.3 Hasil observasi kemampuan Kognitif anak melalui permainan congklak siklus II

No	Aktivitas Belajar Kognitif Anak	Anak yang Aktif Belajar	Tingkat Aktivitas Belajar Anak
1	Mengamati permainan congklak	14	93,3%
2	Menghitung buah congklak	15	100%
3	Membagi buah congklak	12	80%
4	Ketepatan dalam meletakan buah congklak	12	80%
5	Mengingat letak permainan congklak	12	80%
6	Menyimpulkan permainan congklak	12	80%
Rata-r Kogni Klasik	tif Anak Secara	85	,55%

#### c. Refleksi

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dideskripsikan sebagai berikut: Aspek aktivitas belajar kognitif yang pertama yaitu kemampuan anak dalam mengamati permainan congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 14 orang anak dengan persentase (93,3%), Aspek kemampuan anak dalam Menghitung buah congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 15 orang anak dengan persentase (100%), aspek kemampuan anak dalam membagi

buah congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 12 orang anak dengan persentase (80%), aspek Ketepatan dalam meletakan buah congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 12 orang anak dengan persentase (80%), aspek kemampuan anak dalam mengingat permainan congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 12 orang anak dengan persentase (80%), dan aspek kemampuan menyimpulkan permainan congklak, diperoleh data anak yang aktif belajar pada aspek aktivitas ini ada 12 orang anak dengan persentase (80%), secara keseluruan semua aspek pada siklus kedua ini yaitu dengan persentase (85,55%) sedangkan secara keseluruan semua aspek yang diteliti sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu (75%) mendapat kriteria Baik (B) Sehingga menurut peneliti dan teman sejawat dalam penelitian ini sudah mencapai indikator keberhasilan maka penelitian mencukupkan sampai siklus dua (II).

Berdasarkan hasil observasi guru terlihat bahwa aktivitas pada siklus Ke II sudah baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Selain aktivitas, meningkatnya hasil belajar anak juga dapat dilihat dari hasil analisis observasi guru. Analisis data guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil observasi terhadap aktivitas guru

Skor yang diperoleh						
Peneliti I	Teman sejawat					
82	83					
Sangat baik	Sangat baik					

Berdasarkan peneliti yang dilakukan selama proses pembelajaran siklus II, aktivitas guru dalam siklus II baik walaupun pada penyampaian tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran tidak selalu disampaikan setiap akan melakukan kegiatan,namun tidak menjadi kendala yang cukup besar bagi anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan hal tersebut dapat ditutupi dengan penyampaian bentuk permaianan yang lebih menarik. Anak juga tetap melakukan kegiatan pembelajaran dengan semangat yang tinggi tanpa mengetahui tujuan yang akan ia capai karena pembelajaran bagi anak usia dini memang lebih dilihat dari proses pembelajaranya.

Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan hasil perbaikan terhadap kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran di siklus I. berdasarkan data hasil observasi anak pada siklus II ini, semua aspek kemampuan kognitif yang diamati sudah termasuk dalam kriteria baik, sehingga indikator keberhasilan baik secara keseluruhan maupun

seluruh individu dalam penelitian ini sudah tercapai dan anak sudah terbiasa dengan pembelajaran yang diterapkan. Mereka sudah sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran ini sehingga dapat mampu meningkatkan kemampuan kognitif.

Dengan demikian pada siklus kedua dalam penelitian ini,peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai dan kemampuan kognitif anak berhasil ditingkatkan, sedangkan peneliti ini peneliti cukupkan sampai siklus kedua.

Tabel 4.5 Peningkatan hasil observasi kemampuan Kognitif anak siklus I & II

	i togilitii a	a oac		
No	Aspek			Total
		Siklus 1	Siklus 2	peningkatan
1	Kemampuan anak dalam mengamati permainan congklak	60%	93,3%	33,3%
2	Kemampuan anak dalam menghitung buah congklak	80%	100%	20%
3	Kemampuan anak dalam membagi buah congklak	53,3%	80%	26,7%
4	Ketepatan anak dalam meletakkan buah congklak	66,7%	80%	13,3%
5	Kemampuan anak dalam menganalisi permainan congklak	20%	80%	60%
6	Kemampuan anak dalam menyimpulkan permainan	33,3%	80%	46,7%
Rata	a-rata	52,21%	85,55%	33,3%

#### B. Pembahasan

Bermain adalah suatu tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak di pendidikan anak usia dini, karena bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dapat dikatakan bahwa anak mengisi sebagaian hidupnya dengan bermain. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan kognitif.

Pembelajaran dengan metode bermain menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004:31) merupakan sesuatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan atau alat tanpa paksaan, berimajinasi, memecahkan masalah, bercakap-cakap

secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dengan kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenagkan.

Dengan bermain congklak ini anak dituntut untuk ikut secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak bukan hanya sebagai bermain untuk kesenangan saja, melainkan anak juga berperan sebagai pelaku yang ikut berperan secara aktif bersama guru.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat diketahui penyebab rendanya kemampuan kognitif anak dikarenakan kurangnya menggunakan media dalam pembelajaran, dan kurangnya dana media/alat peraga pembelajaran, akhirnya menyebabkan kemampuan kognitif anak rendah. Pembelajaran dengan menggunakan bermain congklak pada kelompok B Paud Budi Mulya Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan secara keseluruhan pada setiap aspek dalam setiap siklus. Yaitu dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase ketuntasan belajar secara keseluruhan disetiap aspek pengamatan termasuk kriteria cukup akan tetapi disetiap pertemuannya selalu mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75% hal ini disebabkan karena dalam penelitian pada siklus I ini masih ada anak yang kurang berkosentrasi dalam pembelajaran namun sudah ada antusia anak

dalam arti anak senang dalam kegiatan belajar dengan bermain congklak, dan disebab juga karena penelitian pada siklus ini terlalu menggunakan sistem pembelajaran banyak penjelasan dibandingkan dengan praktek langsung dalam arti banyak menggunakan sistem pembelajaran ceramah daripada memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba langsung melakukan kegiatannya, dan pada siklus ke I ini media yang digunakan masih terlalu sedikit dan peneliti kurang mendekatkan diri pada anak.maka untuk siklus selanjutnya peneliti lebih memberikan kesempatan secara langsung pada anak untuk mencoba melakukan kegiatan pembelajaran ( siklus II).

Pada siklus ke II ini keseluruhan aspek pengamatan terus mengalami peningkatan termasuk kriteria baik pada siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%. Hal ini disebabkan karena pada siklus ke II ini peneliti lebih banyak menggunakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan langsung pada anak untuk mencoba melalkukan kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan sistem pembelajaran ceramah/penjelasan dan didalam penelitian siklus II ini peneliti lebih banyak lagi menggunakan media yang digunakan dan sudah lebih mendekatkan diri pada anak sehingga pada siklus ke II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Berdasarkan uraian pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak walaupun bermain congklak baru pertama kali diterapkan akan tetapi anak menerima dengan senang dan tidak lepas dari motivasi peneliti/guru untuk belajar (melakukan kegiatan kosentrasi/bersungguh-sungguh) dengan sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak sesuai dengan aspek kognitif anak yaitu Kemampuan anak dalam mengamati, menghitung buah congklak, membagi buah congklak, meletakkan buah congklak, menganalisi dan menyimpulkan permainan congklak.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B Paud Budi Mulya Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Karena dilihat dari rata-rata kemampuan kognitif, pada siklus I keberhasilannya baru mencapai 52,21%. Dan pada siklus ke II rata-rata kemampuan kognitif mengalami peningkatan menjadi 85,55%.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian,maka terdapat beberapa saran yang perlu ditindaklanjuti, yaitu :

- Saran untuk Kepala Sekolah, disarankan agar pihak sekolah menyiapkan alat peraga seperti congklak yang lebih banyak, agar anak dapat belajar efektif dan anak tidak berebutan alat peraga sewaktu belajar.
- Kepada wali murid,sebaiknya di rumah mengajari anaknya untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan seperti bermain puzzle,congklak dan banyak lagi yang lainnya

3. Kepada guru,agar selalu berusaha memotivasi dan membimbing anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah Siti,dkk.2007:21.*Perkembangan Dasar dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib.dkk. (2009:41).Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB,dan TK.Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, 2008:41. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi.DKK. (2009:3) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas, 2003. Fungsi Taman Kanak-Kanak Negeri pembina. Jakarta: Depdikbud.
- http://www.Yoki Mirantiyo.com/Manfaat Permaianan Tradisional,htm.
- http://www.expat.or.id/info/congklak.html
- http://www.psikologizone.com/favicon.ico/Teori Kognitif psikologi
  - perkembangan jean piaget/01 maret 2013 9:05:32
- Hastuti, (2011:18). Dalam Skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan kemampuan Kognitif anak melalui permainan berhitung pemula tahapan konsep". Di undo dari <a href="http://etd.eprint.ums.ac.id/13076">http://etd.eprint.ums.ac.id/13076</a>.
- Hughes, (1999:13). Pembelajaran pada anak usia dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris Martini, Dr. M.Sc, Ed. 2006: 23,25. *Perkembangan dan Pengembangan*Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kemendiknas.(2009:194). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional.No 58 Tahun 2010.Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

.

- Martini, (2006 : 24.25,27). Perkembangan dan Pengembangan anak usia dini Taman kanak-kanak, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Martuti, A (2008: 45). Mengelolah Paud dengan aneka permainan meraih kecerdasan jamak. Perumsidoreju bumi indah : Kreasi wacana.
- Moeslichatoen. R. 2004:33,37,38. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT. Rineke Cipta
- Montolalu. B.E.F. dkk. 2007:1.3. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nasution,s.2003: 33,35. Metode Nasturalistik Kualitatif . Bandung: Taristo
- Oleh Hastuti,Retno. *Upaya meningkatkan kognitf Anak Melalui Permainan Berhitung Permulaan Tahapan Konsep*.di undo dari http://etd.eprints.ums.ac.id/13076.
- Paramita, Eka W. (2010:133). Dashyatnya Otak Anak Usia Emas.
- Patmonodewo,soemiarti.2003:27. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineki Cipta
- Rahman Hibana. S. 2004:4,85. *Konsep Dasar Pendidika Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Grafindo Litera Media.
- Selta Fimarti.2013. Penerapan Bermain Teka-Teki Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif anak. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Sudono,Anggani.2000:1. Sumber Belajar dan Alat Permainan.Jakarta: PT Grasindo
- Zaman Badru,dkk.2005:4.4. *Media Dan Sumber Belajar TK*.BMP.Jakarta: Universitas Terbuka

# LAMPIRAN 1

# Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

No			S	pt			О	kt			N	οv			D	es			Ja	an	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mempersiapkan																				
	judul dan		X	X																	
	mengidentifikasi																				1
	kan masalah																				
2	Membuat				Х	X	X														
	proposal																				
3	Bimbingan							Х													
	proposal ke 1																				
4	Perbaikan								Χ	Χ											
5	Bimbingan										Х										
	proposal ke 2																				
6	Perbaikan										Χ	Х									
8	Seminar												Х								1
	Proposal																				
9	Perbaikan												Χ	Х							
10	Izin														X						
	melaksanakan																				
	penelitian dari																				
	fakultas																				
11	Izin penelitian														X						
	dari kepala																				
	sekolah																				
12	Membuat RPM,													Х	X						
	RPH, Siklus 1																				
	serta media																				
	yang akan																				1
	digunakan dan																				
	instrument																				1
	penilaian anak																				
13	Pelaksanaan															Х					
	penelitian siklus																				
14	Refleksi siklus															Х				Ш	$\square$
15	Bimbingan															Х					
	Skripsi																				
16	Membuat RPM,													Χ	X						
	RPH, Siklus 2																				

	serta media yang akan digunakan dan instrument penilaian anak												
17	Pelaksanaan penelitian siklus 2								X				
18	Hasil pelaksanaan								X				
19	Bimbingan									Χ			
20	Perbaikan									Χ			
21	Ujian Skripsi										Χ		
22	Perbaikan											Χ	
23	Laporan akhir												Х

# **LAMPIRAN 2**

# Daftar Nama Anak Kelompok B Paud Budi Mulya Kecamatan Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan

No	Nama	Laki - laki	Perempuan
1	Antages Dwi Putra	<b>√</b>	
2	Athifa Mazaya Sabina		V
3	Depa		V
4	Gesicha varadis		V
5	Andrian trimansyah	<b>√</b>	
6	Galuh	<b>√</b>	
7	Haikal		V
8	M. rifqi setiawan	<b>√</b>	
9	M. padil dermawan	√	
10	Mita permata sari		V
11	M. AL. farizi	√	
12	Qori	√	
13	Qeisa kalyani sakira		V
14	Rozak arifandi	√	
15	Rana arya utama	V	

#### LAMPIRAN III

# RKM KELOMPOK A SIKLUS I MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK

#### Pembiasaan

- 1. Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan tertib (p.2.1.1)
- 2. Menghormati orang tua dan yang lebih tua (p.3.1.1)
- 3. Mendengar dan memperhatikan teman yang berbicara (p.3.2.1)
- 4. Melakukan kegiatan sendiri sampai dengan selesai(p.34)
- 5. Mentaati peraturan yang ada (p.11.1.2)
- 6. Bertanggung jawab terhadap tuagas (p.13.1.3)

#### Seni

- 1. Menggambar bebas dengan pensil warna(s.6.1.1)
- 2. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi (s.6.3.1)
- 3. Menciptakan 3 bentuk dari kepingan geometri (s.8.1.7)
- 4. Memegang pensil dengan benar (s.9.1.1)

### **Binatang**

3 Minggu

Bianatang Peliharaan

# Kognitif

- 1. Mengetahui jumlah hari dalam satu minggu,satu bulan dan satu tahun(Kog.5.1.3)
- 2. Mengelompokkan benda berdasarkan warna (kog.8.1.1)
- 3. Memasangkan sesuai pasangannaya / persamaan (Kog.8.2.1)
- 4. Membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (kog.12.1.1)
- 5. Membuat urutan 1-10 dengan bendabenda (kog.12.2.2)

### Fisik Motorik

- Meloncat dengan ketinggian 30 35 cm (F.Mk.1.1.1)
- 2. Berjalan mundur kesamping pada gurus lurus sejauh 2-3 m sambil membawa beban (F.Mk.1.2.2)
- 3. Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (F.Mk.1.2.4)
- 4. Berdiri dengan tumit,berdiri diatas satu kaki dengan seimbang (F.Mk.1.2.3)

#### Bahasa

- 1. Menyanyikan beberapa lagu anak (bhs.2.2.1)
- 2. Bercakap cakap tentang kegiatan sehari hari (bhs.4.1.1)
- 3. Menghubungkan atau menyebutkan huruf sederhana dengan simbol simbol yang melambangkannya ( bhs.10.1.1)

# RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

KELOMPOK : B SEMESTER/MINGGU : I/1V

TEMA/SUB TEMA : BINATANG/BINATANG PELIHARAAN

HARI/TANGGAL : SENIN, 02 Nopember 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER PEMBELAJARAN	PENIL PERKEMBAN	
			ALAT	HASIL
Menaati peraturan yang ada	Berbaris di depan kelas	Guru dan anak	Pengamatan	
	I. KEGIATAN AWAL			
Berdo'a sebelum & sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib (P)	> Salam, do'a dan absen	Buku absensi anak	Pengamatan	
	➤ Guru mengenalkan tema/sub tema	Guru dan Anak	Pengamatan	
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10	<ul> <li>Anak menyebut urutan bilangan 1-20 dengan benar</li> <li>.</li> </ul>	Guru dan anak	Penugasan	

	II. KEGIATAN INTI		
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10	Area matematika anak menghitung dengan menggunakan media buah congklak	Angka 1-10	Penugasan
Memasang benda dengan pasangannya	<ul> <li>Area kognitif         <ul> <li>anak bermain congklak dengan mengingat</li> <li>dan meletakan buah congklak ke dalam</li> <li>lobang congklak</li> </ul> </li> </ul>	Guru, anak, congklak	Pengamatan
Mewarnai gambar sederhana	Area seni Mewarnai gambar ayam	Gambar ayamdan pensil warna	Penugasan
	<ul><li>III. ISTIRAHAT</li><li>➤ Cuci tangan</li><li>➤ Do'a</li><li>➤ Makan bersama</li></ul>	Air, serbet, makanan	Pengamatan

IV. KEGIATAN AKHIR		
<ul> <li>Diskusi tentang kegiatan hari ini</li> <li>Informasi kegiatan hari esok</li> <li>Pesan kesan</li> <li>Beryanyi hari sudah siang</li> <li>Berdo'a</li> <li>Mengucapkan salam, pulang</li> </ul>	Anak Anak dan guru	

Mengetahui kepala sekolah Paud Budi Mulya

Teman Sejawat

Tanggal, Nopember 2013 Peneliti/ Penyaji

Feanty Femilia, S.Pd

Rina Apriani, S.Pd

Vera Haryanti NPM: A11109286

#### LAMPIRAN IV

# RKM KELOMPOK B SIKLUS II MODEL PEMBELAJARAN KELOMPO

#### Pembiasaan

- 1. Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan tertib (p.2.1.1)
- 2. Menghormati orang tua dan yang lebih tua (p.3.1.1)
- 3. Mendengar dan memperhatikan teman yang berbicara (p.3.2.1)
- 4. Melakukan kegiatan sendiri sampai dengan selesai(p.34)
- 5. Mentaati peraturan yang ada (p.11.1.2)
- 6. Bertanggung jawab terhadap tuagas (p.13.1.3)
- 7. Melaksanakan kegiatan sendiri sampai dengan selesai (p.13.1.4)

### <u>Seni</u>

- 1. Menggambar bebas dengan pensil warna(s.6.1.1)
- 2. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi (s.6.3.1)
- 3. Menciptakan 3 bentuk dari kepingan geometri (s.8.1.7)
- 4. Memegang pensil dengan benar (s.9.1.1)
- 5. Meniru pola dengan berbagai benda (s.7.1.1)

# **Tanaman**

3 Minggu

Tanaman Hias

## Fisik Motorik

- 1. Meloncat dengan ketinggian 30 35 cm (F.Mk.1.1.1)
- 2. Perjalan mundur kesamping pada gurus lurus sejauh 2-3 m sambil membawa beban (F.Mk.1.2.2)
- 3. Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (F.Mk.1.2.4)
- 4. Berdiri dengan tumit,berdiri diatas satu kaki dengan seimbang (F.Mk.1.2.3)
- 5. Bertepuk dengan 3 pola (F.Mk.3.2)
- 6. Menangkap dan melempar bola besar ,menyayunkan lengan dan melangkah (F.Mk.4.1.1)

#### Bahasa

- 1. Menyanyikan beberapa lagu anak (bhs.2.2.1)
- 2. Bercakap cakap tentang kegiatan sehari hari (bhs.4.1.1)
- 3. Menghubungkan atau menyebutkan huruf sederhana dengan simbol simbol yang melambangkannya (bhs.10.1.1)
- 4. Membaca nama sendiri melalui tulisan (B.14.1.1)
- 5. Menulis nama sendiri (bhs.15.1.1)

#### **Kognitif**

- 1. Mengetahui jumlah hari dalam satu minggu,satu bulan dan satu tahun(Kog.5.1.3)
- 2. Mengelompokkan benda berdasarkan warna (kog.8.1.1)
- 3. Memasangkan sesuai pasangannaya / persamaan (Kog.8.2.1)
- 4. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk warna lebih dari 3 pola yang berurutan misal: merah,kuning, dan hijau(kog.10.1.1)
- 5. Membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 (kog.12.1.1)
- 6. Membuat urutan 1-10 dengan bendabenda (kog.12.2.2)

# RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

KELOMPOK : B SEMESTER/MINGGU : I/1V

TEMA/SUB TEMA : TANAMAN/ Tanaman Hias. HARI/TANGGAL : SENIN, DESEMBER 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
			ALAT	HASIL			
Menaati peraturan yang ada	Berbaris di depan kelas	Guru dan anak	Pengamatan				
	V. KEGIATAN AWAL						
Berdo'a sebelum & sesudah melaksanakan kegiatan dengan lebih tertib (P)	➤ Salam, do'a dan absen	Buku absensi anak Anak	Pengamatan				
	➤ Guru mengenalkan tema/sub tema		Pengamatan				
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10	Anak menyebut urutan bilangan 1-20 dengan benar	Kartu angka, buah.	Penugasan				

	VI. KEGIATAN INTI		
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10	Area matematika anak menghitung dengan menggunakan media buah congklak	Angka 1-10	Penugasan
Memasang benda dengan pasangannya	<ul> <li>Area kognitif         <ul> <li>anak bermain congklak dengan mengingat</li> <li>dan meletakan buah congklak ke dalam lobang congklak</li> <li>.</li> </ul> </li> </ul>	Guru, anak, congklak	Penugasan
<ul><li>Mewarnai gambar sederhana</li></ul>	<ul><li>Area seni Mewarnai gambar ayam</li></ul>	Gambar ayam dan pensil warna	Penugasan
	VII. ISTIRAHAT  ➤ Cuci tangan  ➤ Do'a  ➤ Makan bersama	Air, serbet, makanan	Pengamatan

<ul> <li>VIII. KEGIATAN AKHIR</li> <li>a) Menyebutkan angka yang ada pada video yang diputar.</li> <li>Mencari angka pada papan tulis sesuai dengan angka yang di sebutkan guru</li> <li>Berdo'a bersama setelah melakukan kegiatan dan salam.</li> </ul>	Anak Anak dan guru	Penugasan	
•			

Mengetahui kepala sekolah Paud Budi Mulya Teman Sejawat

Tanggal, Desember 2013 Peneliti/ Penyaji

Feanty Femilia, S.Pd

Rina Apriani, S.Pd

Vera Haryanti NPM: A11109286

# LAMPIRAN 5

# LEMBAR HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK SIKLUS I

						Akt	ivitas b	elajar	anak					juml	Rat	Persentase
NO	Nama	menş i	gamat	meng ng	ghitu	menş	gingat	gat membagi ketepatan		lkan			ah	a2	aktivitas belajar anak	
		S1	S2	S1	<b>S2</b>	S1	S2	S1	<b>S2</b>	S1	<b>S2</b>	S1	<b>S2</b>			Delajai aliak
1	Antages	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	3	3	48	4	=4/5X100% =80%
2	Athifa	4	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	47	3,9	=3,9/5X100% =78%
3	Depa	5	5	5	5	3	3	4	4	4	3	3	3	47	3,9	=3,9/5X100% =78%
4	Gesicha	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	52	4,3	=4,3/5X100% =86%
5	Andrian h	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	39	3,2	=3,2/5X100% =64%
6	Galuh	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	51	4,2	=4,2/5X100% =84%
7	Haikal	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	3,1	=3,1/5X100% =62%
8	M. rifqi	5	4	5	4	3	3	4	4	4	3	3	3	45	3,7	=3,7/5X100% =74%
9	M. padil	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	39	3,2	=3,2/5X100% =64%
10	Mita	3	4	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	41	3,4	=3,4/5X100% =68%
11	M. AL. farizi	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	39	3,2	=3,2/5X100% =64%
12	Qori	4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	51	4,2	=4,2/5X100%
																=84%

13	Qeisa	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	36	3	=3/5X100% =60%																																																		
14	Rozak	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	54	4,5	=4,5/5X100% =90%																																																		
15	Rana arya	4	5	5	5	3	3	4	4	3	3	3	3	45	3,7	=3,7/5X100% =74%																																																		
Jum	lah	60	62	68	67	51	50	59	58	51	49	49	48																																																					
Rata	ı - Rata	4	4,1	4,5	4,4	3,4	3,3	3,9	3,8	3,4	3,2	3,2	3,2																																																					
	nak yang aktif elajar		$= \frac{P + Ts}{2}$		$= \frac{P + Ts}{2}$		$= \frac{P + Ts}{2}$		$= \frac{P+Ts}{2}$ $= \frac{P+Ts}{2}$ $= \frac{P+Ts}{2}$		<u>2+Ts</u> 2		$=\frac{P+Ts}{2}$		$= \frac{P + Ts}{2}$		$=\frac{P+Ts}{2}$		$= \frac{P + Ts}{2}$		$=\frac{P+Ts}{2}$																																													
		= <u>1</u> 2	2+13 2	= <u>13</u>	3+13 2	= <u>12</u>	2+13 2	= <u>12</u>	2+13 2	= <u>12</u>	2+13 2	= <u>12+13</u>																																																						
		=	= <u>25</u> 2	=	<u>26</u> 2	=	<u>11</u> 2	=	<u>19</u> 2	=	<u>11</u> 2	= <u>8</u> 2																																																						
		=	13	=	13	=	· 6	=	10	=	6	= 4																																																						
		P =		P =		P =		P =		P =		P =	P =																																																					
			100%	1 -	100%	-	100%		100%		00%		<u>f</u> x 100%																																																					
			n		n			n				n		n		n		n		n		n																																												
		P =		P =		P =		<b>P</b> =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =		P =																				
		<u>13</u>		<u>13</u> x		<u>13</u> x		<u>13</u> x		<u>13</u> x		13 x 100%																																																						
		100%		100%		100%		100%			100%																																																							
		1	5	1	5	1:	5	1:	5	1:	15 15		5																																																					
		P=86	5,5%	P=86	5,5%	P=86	5,5%	P=86	5,5%	P=86	,5%	P=86,5%																																																						

Klasikal aktivitas	P= 86,7%+86,7%+40%+66,7%+40%+26,7%	
belajar anak	6	

P= <u>346,8</u> 6	
P= 57,8%	

Teman Sejawat Manna , Nopember 2013 Peneliti

Rina Apriana.S.Pd Vera Haryanti
Nmp:A11112068

# LEMBAR HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR KOGNITIF ANAK SIKLUS II

						Ak	ctivitas	belajar a	anak					juml		Downstand
NO	Nama	Nama mengamati		Menghitung		mengingat		membagi		ketepatan		men	yimpulka n	ah	ta2	aktivitas
		<b>S1</b>	S2	<b>S</b> 1	S2	<b>S</b> 1	S2	S1	S2	S1	S2	S1	S2			belajar anak
1	Antages	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	56	4,7	=4,7/5X100% =94%
2	Athifa	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	57	4,7	=4,7/5X100% =94%
3	Depa	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	51	4,2	=4,2/5X100% =84%
4	Gesicha	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	59	4,9	=4,9/5X100% =98%
5	Andrian h	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	40	3,3	=3,3/5X100% =66%
6	Galuh	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	58	4,8	=4,8/5X100% =96%
7	Haikal	5	5	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	46	3,8	=3,8/5X100% =76%
8	M. rifqi	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	56	4,7	=4,7/5X100% =94%
9	M. padil	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	45	3,7	=3,7/5X100% =74%
10	Mita	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	51	4,2	=4,2/5X100% =84%
11	M. AL. farizi	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	46	3,8	=3,8/5X100% =76%
12	Qori	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	54	4,5	=4,5/5X100%

																=90%
13	Qeisa	5	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	40	3,3	=3/3X100% =66%
14	Rozak	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	58	4,8	=4,8/5X100% =96%
15	Rana arya	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	53	4,4	=4,4/5X100% =88%
Jum	lah	69	71	62	63	61	62	68	70	60	61	60	64			
Rata	a - Rata	4	4,1	4,5	4,4	3,4	3,3	3,9	3,8	3,4	3,2	3,2	3,2			
Anal bela	k yang aktif jar	= <u>P</u>	<u>+Ts</u> 2	=	<u>P+Ts</u> 2		<u>+Ts</u> 2	= <u>F</u>	<u>2+Ts</u> 2	=	P+Ts 2	=	<u>P+Ts</u> 2			
		= <u>14</u>	<u>l+14</u> 2	= <u>1</u>	1+12 2	= <u>1</u>	<u>1+13</u> 2	= <u>1</u>	<u>5+15</u> 2	= <u>'</u>	12+12 2	=	<u>11+13</u> 2			
		=	<u>28</u> 2	!	= <u>23</u> 2	=	<u>14</u> 2	=	= <u>30</u> 2		= <u>24</u> 2		= <u>24</u>			
		=	14		= 12	=	12	=	15		= 12		= 12			
		P = <u>f</u> x 1 n	00%	P = <u>f</u> x 1 n	00%	P = <u>f</u> x 10 n	00%	P = <u>f</u> x 1 n	00%	P = <u>f</u> x n	100%	P = <u>f</u> x n	100%			
		P = <u>14</u> x 15	100%	P = <u>12</u> x 15	100%	P = <u>12</u> x 15	100%	P = <u>15</u> x 15	100%	P = 12 1	x 100%	P = <u>12</u> 1	x 100%			
		P=93,	,3%	P=80°	%	P=80%	<b>%</b>	P=100	0%	P=80	)%	P=80	)%			

Klasikal aktivitas	P= 93,3%+80%+80%+100%+80%+80%	
belajar anak	6	
	P= <u>513,3</u>	
	6	
	P= 85,55%	

Teman Sejawat

Manna , Desember 2013 Peneliti

Rina Apriana.S.Pd

<u>Vera Haryanti</u> Nmp:A11112068

LAMPIRAN 6

Dokumentasi kegiatan pembelajaran dengan bermain congklak
Siklus I





kegiatan pembelajaran bermain congklak pada siklus I





# SIKLUS II





Kegiatan pembelajaran bermain congklak siklus II





#### **LAMPIRAN 7**

#### Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Peneliti : 1. Vera Haryanti

2.Rina Apriani, S.Pd

Siklus : I

Tema / Sub tema : Binatang /Binatang peliharan

Hari / Tanggal : Senin, 04-11-2013

Berikan tanda (O) pada kolom yang tersedia dengan hasil pengamatan:

No	Aspek Yang Diteliti	Kre	teria
		<b>S1</b>	S2
	I.Persiapan		
1	Salam dan menciptakan susana kelas dengan penuh	5	5
	keakraban dan rasa antusias		
2	Guru menyampaikan dan menuliskan tema	5	5
	pembelajaran		
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4	5
3	Guru memberikan pertanyaan persyaratan dan	3	4
	memberikan motivasi kepada anak yang berhubungan		
	dengan kehidupan sehari – hari yang sesuai dengan		
	tema pelajaran untuk disampaikan kepada anak		
	II.Kegiatan Belajar Mengajar		
4	Guru menyajikan dan menjelaskan tema dan materi	5	4
	pembelajaran dengan jelas		
5	Guru menyampaikan materi secara berurutan dan	4	3
	sistematis		
6	Guru mengkaitkan materi dengan realitas kehidupan	3	4
7	Guru menumbuhkan partisipasi aktif anak dalam	4	4
	pembelajaran		
8	Guru merespon positif partisipasi anak	4	4
9	Guru memfasilitasi terjadinya interaksi guru anak dan	3	3
	anak – anak		
10	Guru memberikan penguatan terhadap setiap jawaban	4	4
	dari anak		
11	Guru memberikan pujian kepada setiap anak yang	3	3
	menjawab pertanyaan dengan benar untuk memotivasi		
	anak		

	III.Penutup			
12	Guru melalukan refleksi atau membuat rangkuman dalam melibatkan anak	5	5	
13	Guru bersama anak menimpuklan materi yang telah dipelajari	4	5	
14	Guru memberikan nasehat kepada anak agar selalu rajin belajar	4	4	
Jum	lah ketuntasan belajar ( 4 & 5 )	10	10	
Mea	0,78	0,71		
% k	% keberhasilan belajar			
Krite	Kriteria keberhasilan			

Kriteria penilaian	Interval
Secara klasik	Persentase
5 = Sangat baik	80% - 100%
4 = Baik	70% - 79%
3 = Cukup	60% - 69%
2 = Tidak Baik	50% - 59%
1 =Sangat Tidak	Kurang dari
Baik	50%

Ket : S1 = Peneliti S2 = Teman Sejawat

Peneliti Teman Sejawat

Vera haryanti NPM.A11112068

Rina Apriani.S,Pd

# Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Peneliti : 1.Vera Haryanti

2. Rina Apriani, S.Pd

Siklus : II

Tema / Sub tema : Tanaman / tanaman Hias

Hari / Tanggal : SENIN, 09-12-2013

Berikan tanda (O) pada kolom yang tersedia dengan hasil pengamatan:

No	Aspek Yang Diteliti	Kreteria			
	- <del>-</del>	<b>S1</b>	S2		
	I.Persiapan				
1	Salam dan menciptakan susana kelas dengan	5	5		
	penuh keakraban dan rasa antusias				
2	Guru menyampaikan dan menuliskan tema	4	5		
	pembelajaran				
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4	5		
3	Guru memberikan pertanyaan persyaratan dan	3	3		
	memberikan motivasi kepada anak yang				
	berhubungan dengan kehidupan sehari – hari				
	yang sesuai dengan tema pelajaran untuk				
	disampaikan kepada anak				
	II.Kegiatan Belajar Mengajar				
4	Guru menyajikan dan menjelaskan tema dan	5	4		
	materi pembelajaran dengan jelas	_			
5	Guru menyampaikan materi secara berurutan	3	3		
_	dan sistematis				
6	Guru mengkaitkan materi dengan realitas	4	4		
	kehidupan				
7	Guru menumbuhkan partisipasi aktif anak dalam	3	4		
	pembelajaran	4	4		
8	Guru merespon positif partisipasi anak	4	4		
9	Guru memfasilitasi terjadinya interaksi guru anak	3	3		
40	dan anak – anak	4	4		
10	Guru memberikan penguatan terhadap setiap	4	4		
44	jawaban dari anak	4	4		
11	Guru memberikan pujian kepada setiap anak	4	4		
	yang menjawab pertanyaan dengan benar untuk				
	memotivasi anak				

	III.Penutup		
12	Guru melalukan refleksi atau membuat rangkuman dalam melibatkan anak	5	5
13	Guru bersama anak menimpuklan materi yang telah dipelajari	4	4
14	Guru memberikan nasehat kepada anak agar selalu rajin belajar	4	4
Jun	nlah ketuntasan belajar ( 4 & 5 )	11	10
Mea	an/rata – rata	0,78%	0,71%
% k	eberhasilan belajar	82%	83%
Krit	eria keberhasilan	Sangat Baik	Sangat Baik

Kriteria penilaian	Interval
Secara klasik	Persentase
5 = Sangat baik	80% - 100%
4 = Baik	70% - 79%
3 = Cukup	60% - 69%
2 = Tidak Baik	50% - 59%
1 =Sangat Tidak	Kurang dari
Baik	50%

Ket : S1 = Peneliti S2 = Teman Sejawat	

Peneliti I

Teman Sejawat

Vera haryanti NPM.A11112068

Rina Apriani.S,Pd

#### **LAMPIRAN 8**

#### PERNYATAAN KESEDIAN MENJADI TEMAN SEJAWAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rina Apriani, S.Pd

Tempat : Paud Budi Mulya

Alamat Sekolah : Jl. Veteran Kecamatan Kota Manna

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi teman sejawat yang akan memberi nilai dan masukan terhadap pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Vera Haryanti

Npm : AIIII02068

Progran Studi : S1 PAUD FKIP Universitas Bengkulu

Alamat : Jl. Veteran Kecamatan Kota Manna

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagimana mestinya.

Manna, Januari 2014 Yang membuat pernyataan

Rina Apriani, S.Pd

#### **LAMPIRAN 9**

# PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) " BUDI MULYA"

JL. Veteran Padang Kapuk Kec. Kota Manna Kb.B/S

# SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: / / Paud Budi Mulya/ 12 / 2013

Saya yang bertanda tangan dibawah ini kepala Paud Budi Mulya Kecamatan Kota Manna :

Nama : Feanty Femilia.S,Pd

Nip : - Pangkat/ Golongan : -

Jabatan : Kepala Paud Budi Mulya

Menerangkan bahwa:

Nama : Vera Haryanti Npm : AIIII02068

Program studi : Pendidikan Anak usia Dini Universitas Bengkulu

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian Tindakan Kelas dengan judul " *MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK)* di Kelompok B Paud Budi Mulya Manna " dari 4 Nopember sampai dengan 9 Desember 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Manna, Januari 2014 Kepala Paud Budi Mulya

Feanty Femilia.S,Pd

#### RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Vera Haryanti, berjenis kelamin perempuan. Lahir pada tanggal 13 Febuari 1989 Dari Pasangan Zamhari dan Sri Hartini di Kota Manna Kecamatan Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, anak pertama dari empat bersaudara.

Dan mempunyai suami yang bernama Andry Tri Putra A.Md dan mempunyai seorang anak yang bernama Amanda Fitri Cahya Dewi. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN 23 kota manna, pada tahun 2001, dan menyelesaikan sekolah lanjut tingkat pertama di SLTP 4 Manna pada tahun 2004, kemudian penulis melanjutkankan Man Manna Bengkulu selatan, tamat tahun 2007. Dan penulis melanjutkan D2 PGTK di Universitas Bengkulu Pada tahun 2009 . penulis melanjutkan diterima sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,Universitas Bengkulu melalui jalur Pendidikan Guru dalam Jabatan (PGDJ) pada tahun

Penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan di Paud Budi Mulya Kecamatan kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.