

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. (2011). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka di TK Samudera Satu Atap Pariaman. *Judul Pesona PAUD*, 1(1).
- Azwar, S. (2005). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ali N, dkk. (2015). *Pedoman Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Anak Usia*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Paud.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyo, A. N. (2015). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. . Yogyakarta: Flashbooks.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadlillah. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media ssssssGroup.
- Fariz F. (2018). *Dahsyatnya Akibat Menonton Film Serta Penawarnya*. Kota Bengkulu: Elmarkazi.
- Fitri, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Kelompok B3. *Skripsi UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Hartati, S. (2015). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol 09 No 1.
- Irawati, R. M. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. *Jurnal Pesona PAUD*, 9.
- Izzati, R. E. (2017). *Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Khadijah. (2017). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2017). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2017). *Permasalahan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masganti. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana.

- Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Mukhlis. (2015). Pembelajaran Matematika Realistik untuk Materi Pokok Perbandingan di Kelas VII SMPN Pallangga. *Tesis, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 69.*
- Nurhayati, S. (2014). Kemampuan Berhitung Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire Pada Siswa RA. *Skripsi UIN Alauddin Makassar.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Undang-Undang No. 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Lampiran. h. 26.*
- Sanafiah Faisal. ( 2007). *Penelitian Tindakan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Salim. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas* . Medan: Perdana Publishing.
- Semiawan, C. (2017). *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana.
- Situmorang, B. (2013). *Penelitian Pendidikan Konsep Dan Implikasi*. Medan: Unimed Press.
- Smith, A. R. (2011). *An- Nur Kitab Al- Qur'an Asy- Asyifa*. Jakarta: Susunan Perwajahan.
- Sriningsih. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudirman, I. N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Bandung: Nilacakra.
- Sufiwidias. (2012). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menjepit Biji Biji dengan Pinset. *Skripsi.*
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Syahrum. (2012). *Metodologi Penulisan Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka.
- Tanjung, I. Penggunaan Permainan Balok dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Kausar. 105-115.
- Taslaman, C. (2001). *Miracle of Qur'an*. Bandung: Mizan.
- Tedjasaputra, M. S. (2010). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia.
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wulan, R. (2011). *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (Bayi-Pra Sekolah)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wulansari, D. (2017). Analisis Aktivitas Siswa dan Guru dalam Proses Pembelajaran IPA. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional MPIPA III*, <http://www.conference.unsyiah.ac.id/SN-MIPA>, 73.

Yusianti. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun Ke-5.*, 899.



## LAMPIRAN 1: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371  
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683**

Nomor : B-17820/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/08/2021  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Riset**

24 Agustus 2021

**Yth. Bapak/Ibu Kepala RA UMMUL QURO WIJAYA**

*Assalamulaikum Wr. Wb.*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama	: Naidatol Khaira
NIM	: <a href="#">0308171033</a>
Tempat/Tanggal Lahir	: Kota Fajar, 06 Desember 1998
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: Kota Fajar Kelurahan Kota Fajar Kecamatan Kluet Utara

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl. Sidomulyo tembung pasar IX gg. Gelatik, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

***MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN MENJEMUR ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI RA UMMUL QURO WIJAYA DESA TEMBUNG TAHUN AJARAN 2020/2021***


Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 24 Agustus 2021  
a.n. DEKAN  
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



*Digitally Signed*  
**Dr. Muhammad Basri, MA**  
NIP. 197704262005011004

**LAMPIRAN 2: Surat Balasan dari RA Ummul Quro Wijaya Desa Tembung**



**RAUDHAFUL ATHFAL  
(RA)  
UMMUL QURO WIJAYA**

Alamat : Jl. Sidomulyo Psr IX Gg. Gelatik Dusun XIII Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan HP. 0812 6975 6910 KP. 20371

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 04/SK/RA-UQW/KI/08/2021

Lampiran : -

Perihal : Rekomendasi/Izin Riset

Kepada

Yth

Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan dengan Surat Permohonan Nomor :B-17820/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/08/2021 Tanggal 24 Agustus 2021 Hal Izin Riset, kepada mahasiswa:

Nama : Naidatol Khaira

Nim : 0308171033

Tempat/Tanggal Lahir : Kota Fajar, 06 Desember 1998

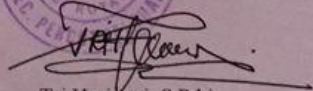
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Semester : VIII (Delapan)

Benar telah melaksanakan Riset di RA. Ummul Quro Wijaya dengan judul Penelitian **“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Anak Kelompok A di RA Ummul Quro Wijaya Desa Tembung Tahun Ajaran 2020/2021”**.

Demikian Surat ini dibuat, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasi.

Tembung, 28 Agustus 2021  
Kepala RA Ummul Quro Wijaya






Tri Hariyani, S.Pd.i

**LAMPIRAN 3****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)****SIKLUS I**

Semester/ Minggu : I/ III  
 Kelompok : A  
 Tema : Tanaman  
 Sub Tema/Sub-sub tema : Buah-buahan/ Belimbing, Jeruk, Apel, Tomat,  
 Wortel

<b>BIDANG PENGEMBANGAN/KD</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>RENCANA KEGIATAN</b>
1. NAM 1.1, 1.2, 3.1, 4.1  2. SOSEM 2.9, 2.7, 2.8  3. FISIK MOTORIK 2.1, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4  4. BAHASA 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12  5. KOGNITIF 2.2, 3.8, 4.8, 3.6, 4.6  6. SENI 3.15, 4.15, 2.4	1. Ciptaan Tuhan 2. Rasa Syukur 3. Menghargai makanan 4. Berdoa sebelum dan sesudah makan 5. Menjemur angka buah-buahan 6. Hidup sehat 7. Bahasa Keaksaraan 8. Manfaat benda 9. Konsep bilangan 10. Karya Anak	Hari Ke 1  Kegiatan : a. Anak memperhatikan baju bergambar buah belimbing berbentuk bintang b. Anak berhitung jumlah buah belimbing berbentuk bintang anak mengurutkan jumlah buah belimbing dalam gambar sesuai dengan urutannya. c. Anak menjemur baju dengan penjepit di tali jemuran. d. Jumlah belimbing yang ada di jemuran dihitung oleh anak secara keseluruhan oleh anak

		<p>e. Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar belimbing</p>
		<p>Hari Ke 2</p> <p>Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Baju bergambar jeruk diperhatikan oleh anak</li> <li>Jeruk yang ada pada gambar dihitung oleh anak.</li> <li>Gambar jeruk diperhatikan oleh anak guru menjelaskan buah-bauhan gambar pada baju</li> <li>Anak mengurutkan jumlah jeruk berurutan</li> <li>Baju dijemur oleh anak di tali dengan jepitan</li> <li>Gambar yang telah dijemurnya yang merupakan gambar jeruk dihitung oleh anak secara keseluruhan.</li> <li>Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang</li> </ol>

		bergambar jeruk
		<p>Hari ke 3.</p> <p>Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Anak memperhatikan baju bergambar apel</li> <li>b. Jumlah apel pada gambar tersebut diperhatikan oleh anak.</li> <li>c. Saat guru menerangkan, gambar apel diperhatikan oleh anak</li> <li>d. Apel diurutkan sesuai urutan oleh anak</li> <li>e. Baju dijemur anak di tali dengan penjepit</li> <li>f. Apel yang anak jemur ia hitung</li> <li>g. Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar apel</li> </ol>





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### SIKLUS II

Semester/ Minggu : I/ III  
 Kelompok : A  
 Tema : Tanaman  
 Sub Tema/Sub-sub tema : Buah-buahan/ Belimbing, Jeruk, Apel, Tomat, Wortel

BIDANG PENGEMBANGAN/KD	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
1. NAM 1.1, 1.2, 3.1, 4.1  2. SOSEM 2.9, 2.7, 2.8  3. FISIK MOTORIK 2.1, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4  4. BAHASA 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12  5. KOGNITIF 2.2, 3.8, 4.8, 3.6, 4.6  6. SENI 3.15, 4.15, 2.4	1. Ciptaan Tuhan 2. Rasa Syukur 3. Menghargai makanan 4. Berdoa sebelum dan sesudah makan 5. Menjemur angka buah-buahan 6. Hidup sehat 7. Bahasa Keaksaraan 8. Manfaat benda 9. Konsep bilangan 10. Karya Anak	Hari ke 1  a. Anak memperhatikan baju bergambar tomat b. Anak menghitung jumlah tomat yang ada pada gambar c. Anak memperhatikan gambar tomat saat guru menerangkan sayuran gambar pada baju d. Tomat diurutkan sesuai urutan oleh anak e. Anak menjemur baju dengan penjepit di tali jemuran f. Secara keseluruhan jumlah tomat dihitung oleh anak pada gambar yang dijemur g. Anak mengenalkan

		bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar tomat
		<p>Hari Ke 2</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Alat permainan diamati anak</li><li>b. Anak didorong untuk menanyakan alat menjemur angka</li><li>c. Berdiskusi atas kegiatan apa yang sedang dilakukan.</li><li>d. Kegiatan :<ol style="list-style-type: none"><li>a) Gambar wartel pada baju diperhatikan anak</li><li>b) Wortel pada gambar dihitung oleh anak</li><li>c) Saat guru menerangkan anak memperhatikan gambar wortel</li><li>d) Jumlah wartel</li></ol></li></ol>

		<p>Sesuai dengan gambar diurutkan anak</p> <p>e) Baju dijemur anak dengan cara dijepit di tali</p> <p>f) Wartel yang telah dijemur si anak dihitung secara keseluruhan.</p> <p>g) Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar wartel</p>
--	---	--

#### Lampiran 4

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA UMMUL QURO WIJAYA TAHUN AJARAN 2020/2021

SUMATERA BARAT MEDAN  
SIKLUS I

Semester/Bulan/Minggu ke : I / Agustus 2021 / I

Hari/tgl : Rabu / 18

Kelompok Usia/Kelas : A 4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Tanaman / Macam-Macam Buah / Buah Belimbing

Program Pengembangan	KD	Indikator
SPRITUAL	1.1 1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanaman buah dipercayai sebagai ciptaan tuhan.</li> <li>• Menunjukkan rasa syukur kepada tuhan dengan cara menghargai lingkungan, orang lain, dan diri sendiri</li> </ul>
FISIK MOTORIK	3.3 4.3 3.4 4.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan tangan untuk menjepit jemuran angka bergambar buah belimbing</li> <li>• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum makan</li> </ul>
KOGNITIF	3.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terlibat dalam kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang objek dengan mengkategorikan beragam item di lingkungan mereka, seperti belimbing, berdasarkan bentuk, warna, tekstur, dan atribut lainnya.</li> </ul>

	4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan konsep pohon buah-buahan untuk melakukan kegiatan yang menunjukkan kepada anak-anak pengetahuan mereka tentang benda-benda dengan mengikatnya bersama-sama dalam angka pengeringan.</li> <li>• menggunakan berbagai kegiatan (seperti mencocokkan, menjiplak, dan meniru) dalam aksi menjemur angka melalui tanaman buah untuk menunjukkan kepada anak-anak bahwa mereka dapat mengenali objek dengan mengaitkan nama-nama objek dengan tulisan sederhana..</li> <li>• Lakukan kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang ban yak besar dan kecil, kecil, rendah tinggi, berat ringan, pendek panjang dengan mengukur menggunakan alat pengukur yang tidak konvensional melalui angka pengeringan dengan fokus pada tanaman buah-buahan.</li> </ul>
BAHASA	2.14 3.10 4,10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki perilaku sopan santun terhadap orang tua dan guru</li> <li>• Anak memahami aturan bermain dalam menjemur angka</li> </ul>
SENI	3.15 4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagu bintang kecil dinyanyikan oleh anak</li> </ul>

### Tujuan Pembelajaran

1. Buah belimbing mampu diketahui anak sebagai ciptaan tuhan
2. Variasi tanaman buah dapat disebutkan anak
3. Karakteristik buah belimbing dapat disebutkan anak

**Media** : Baju bergambar buah belimbing berbentuk bintang, tali jemuran dan jepitan kain

### Motode Pembelajaran

- a. Metode bernyanyi
- b. Tanya jawab

**Sumber Belajar** : Buku Bacaan dan Guru

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
<b>Pembukaan</b>  (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bersama-sama membaca doa dan memberi salam</li> <li>b. Anak-anak ditanyakan kabarnya</li> <li>c. Berasama guru dan murid bernyanyi</li> <li>d. Surah pendek dibaca bersama</li> <li>e. Pengetahuan anak sebelumnya dihubungkan dengan tema yang akan dipelajari</li> <li>f. Anak didorong guru agar bertanya</li> <li>g. Aturan main menjemur angka dijelaskan guru.</li> <li>h. Cara memainkan menjemur angka diberitahukan guru</li> </ol>
<b>Kegiatan Inti</b>  (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>f. Anak mengamati alat permainan menjemur angka</li> <li>g. Anak didorong agar bertanya</li> </ol>

	<p>Mengenai permainan menjemur angka</p> <p>h. Berdiskusi mengenai kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>i. Kegiatan :</p> <p>a) Baju bergambar buah belimbing diperhatikan anak</p> <p>b) Anak berhitung jumlah buah belimbing berbentuk bintang anak mengurutkan jumlah buah belimbing dalam gambar berurutan.</p> <p>c) Pakaian dijemur anak dengan cara dijepit di tali</p> <p>d) Belimbing secara keseluruhan dihitung oleh anak</p> <p>e) Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar belimbing</p>
<p><b>Istirahat dan Makan</b></p> <p>(30 Menit)</p>	<p>a. Saat akan makan dan saat sudah selesai makan berdoa</p> <p>b. Sebelum makan tangan dicuci, begitu juga sesudah makan tangan dicuci</p> <p>c. Bermain bersama</p>
<p><b>Penutup</b></p>	<p>a. Menyanyikan bintang kecil</p> <p>b. Pelajaran yang diajarkan guru diingatkan kembali kepada siswa</p>

(30 Menit)	c. Pesan dan doa menjadi penutup oleh guru
------------	--

Medan, 18 Agustus 2021

Mengetahui,

Mengetahui,

Peneliti

Kepala RA Ummul Quro Wijaya



Naidatol Khaira



Tri Hariyani, S. Pd.i

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**RA UMMUL QURO WIJAYA TAHUN AJARAN 2020/2021**

Semester/Bulan/Minggu ke : I / Agustus 2021 / I

Hari/tgl : Kamis / 19

Kelompok Usia/Kelas : A 4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Tanaman / Macam-Macam Buah / Buah Jeruk

<b>Program Pengembangan</b>	<b>KD</b>	<b>Indikator</b>
SPRITUAL	1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanaman buah dipercayai sebagai ciptaan tuhan.</li> </ul>
	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan rasa syukur kepada tuhan dengan cara menghargai lingkungan, orang lain, dan diri sendiri</li> </ul>
FISIK MOTORIK	3.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan tangan untuk menjepit jemuran angka bergambar buah belimbing</li> </ul>
	4.3	
	3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa mencuci tangan sebelum makan</li> </ul>
	4.4	
KOGNITIF	3.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terlibat dalam kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang objek dengan mengkategorikan beragam item di lingkungan mereka, seperti belimbing, berdasarkan bentuk, warna, tekstur, dan atribut lainnya.</li> </ul>

	4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan konsep pohon buah-buahan untuk melakukan kegiatan yang menunjukkan kepada anak-anak pengetahuan mereka tentang benda-benda dengan mengikatnya bersama-sama dalam angka pengeringan.</li> <li>• menggunakan berbagai kegiatan (seperti mencocokkan, menjiplak, dan meniru) dalam aksi menjemur angka melalui tanaman buah untuk menunjukkan kepada anak-anak bahwa mereka dapat mengenali objek dengan mengaitkan nama-nama objek dengan tulisan sederhana..</li> <li>• Lakukan kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang ban yak besar dan kecil, kecil, rendah tinggi, ringan berat, pendek panjang dengan mengukur menggunakan alat pengukur yang tidak konvensional melalui angka pengeringan dengan fokus pada tanaman buah-buahan.</li> </ul>
BAHASA	2.14 3.10 4,10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki perilaku sopan santun terhadap orang tua dan guru</li> <li>• Anak memahami aturan bermain dalam menjemur angka</li> </ul>
SENI	3.15 4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagu bintang kecil dinyanyikan oleh anak</li> </ul>

### Tujuan Pembelajaran

1. Buah jeruk yang merupakan ciptaan tuhan dapat dikenali oleh anak
2. Variasi dari tanaman buah dapat disebut anak
3. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri buah jeruk

**Media** : Baju bergambar jeruk, tali jemuran dan jepitan kain

**Motode Pembelajaran**

- a. Metode bernyanyi
- b. Tanya jawab

**Sumber Belajar** : Buku Bacaan dan Guru

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
<p><b>Pembukaan</b></p> <p>(60 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bersama-sama membaca doa dan memberi salam</li> <li>b. Anak-anak ditanyakan kabarnya</li> <li>c. Berasama guru dan murid bernyanyi</li> <li>d. Surah pendek dibaca bersama</li> <li>e. Pengetahuan anak sebelumnya dihubungkan dengan tema yang akan dipelajari</li> <li>f. Anak didorong guru agar bertanya</li> <li>g. Aturan main menjemur angka dijelaskan guru.</li> </ol> <p>Cara memainkan menjemur angka diberitahukan guru</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>(60 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Instrumen permainan menjemur angka diperhatikan oleh anak</li> <li>b. Anak didorong agar bertanya Mengenai permainan menjemur angka</li> <li>c. Berdiskusi mengenai kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>d. Kegiatan :</li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Baju bergambar buah jeruk diperhatikan anak</li> <li>b) Jeruk yang ada digambar dihitung anak</li> <li>c) Gambar jeruk diperhatikan anak pada guru yang menjelaskan buah pada baju</li> <li>d) Gambar jeruk secara berurut diurutkan anak</li> <li>e) Baju dijemur anak dengan jepitan di tali</li> <li>f) Gambar jeruk yang telah dijemur anak dihitung jumlahnya</li> <li>g) Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar jeruk</li> </ul>
<p><b>Istirahat dan Makan</b></p> <p>(30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berdoalah sebelum dan sesudah makan</li> <li>b. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>c. Bermain bersama</li> </ul>
<p><b>Penutup</b></p> <p>(30 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyanyikan “Satu-Satu Aku Sayang Ibu”</li> <li>b. Pelajaran hari ini kembali diingatkan oleh guru kepada siswa</li> </ul>

	c. Doa dan pesan-pesan guru menjadi penutup pelajaran
--	---

Medan, 19 Agustus 2021

Mengetahui,

Peneliti



Naidatol Khaira

Mengetahui,

Kepala RA Ummul Quro Wijaya



Tri Hariyani, S. Pd.i



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### RA UMMUL QURO WIJAYA TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu ke : I / Agustus 2021 / I

Hari/tgl : Jum'at / 20

Kelompok Usia/Kelas : A 4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Tanaman / Macam-Macam Buah / Buah Apel

Program Pengembangan	KD	Indikator
SPRITUAL	1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanaman buah dipercayai sebagai ciptaan tuhan.</li> </ul>
	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan rasa syukur kepada tuhan dengan cara menghargai lingkungan, orang lain, dan diri sendiri</li> </ul>
FISIK MOTORIK	3.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan tangan untuk menjepit jemuran angka bergambar buah belimbing</li> </ul>
	4.3	
	3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa mencuci tangan sebelum makan</li> </ul>
	4.4	
KOGNITIF	3.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terlibat dalam kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang objek dengan mengkategorikan beragam item di lingkungan mereka, seperti belimbing, berdasarkan bentuk, warna, tekstur, dan atribut lainnya.</li> </ul>

	4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan konsep pohon buah-buahan untuk melakukan kegiatan yang menunjukkan kepada anak-anak pengetahuan mereka tentang benda-benda dengan mengikatnya bersama-sama dalam angka pengeringan.</li> <li>• menggunakan berbagai kegiatan (seperti mencocokkan, menjiplak, dan meniru) dalam aksi menjemur angka melalui tanaman buah untuk menunjukkan kepada anak-anak bahwa mereka dapat mengenali objek dengan mengaitkan nama-nama objek dengan tulisan sederhana..</li> <li>• Lakukan kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang ban yak besar dan kecil, kecil, rendah tinggi, pendek panjang dengan mengukur menggunakan alat pengukur yang tidak konvensional melalui angka pengeringan dengan fokus pada tanaman buah-buahan.</li> </ul>
BAHASA	2.14 3.10 4,10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki perilaku sopan santun terhadap orang tua dan guru</li> <li>• Anak memahami aturan bermain dalam menjemur angka</li> </ul>
SENI	3.15 4.15	Lagu bintang kecil dinyanyikan bersama

### Tujuan Pembelajaran

1. Buah apel yang merupakan ciptaan tuhan dapat dikenali oleh siswa
2. Tanaman buah dapat disebutkan oleh anak bermacam-macam
3. Ciri dari buah apel dapat disebutkan anak

**Media** : Baju bergambar apel , tali jemuran dan jepitan kain

**Motode Pembelajaran**

- a. Metode bernyanyi
- b. Tanya jawab

**Sumber Belajar** : Buku Bacaan dan Guru

<b>Waktu</b>	<b>Langkah-langkah Kegiatan</b>
<p><b>Pembukaan</b></p> <p>(60 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bersama-sama membaca doa dan memberi salam</li> <li>b. Anak-anak ditanyakan kabarnya</li> <li>c. Berasama guru dan murid bernyanyi</li> <li>d. Surah pendek dibaca bersama</li> <li>e. Pengetahuan anak sebelumnya dihubungkan dengan tema yang akan dipelajari</li> <li>f. Anak didorong guru agar bertanya</li> <li>g. Aturan main menjemur angka dijelaskan guru.</li> </ol> <p>Cara memainkan menjemur angka diberitahukan guru</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>(60 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Anak mengamati alat permainan menjemur angka</li> <li>b. Anak didorong agar rasa ingin tahu bangkit mengenai alat permainan</li> </ol>



	<p>c. Berdiskusi mengenai kegiatan.</p> <p>d. Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Baju bergambar apel diperhatikan anak</li> <li>b) Apel pada gambar dihitung anak</li> <li>c) Anak memperhatikan gambar apel saat guru menerangkan buah-bauhan gambar pada baju</li> <li>d) Anak mengurutkan jumlah apel dalam gambar sesuai berurutan</li> <li>e) Baju dijemur anak dengan penjepit di tali</li> <li>f) Jumlah apel keseluruhan dihitung anak</li> <li>g) Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar apel</li> </ol>
<p><b>Istirahat dan Makan</b></p> <p>(30 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebelum makan berdoa</li> <li>b. Tangan dicuci sebelum dan sesudah makan</li> <li>c. Bermain bersama</li> </ol>
<p><b>Penutup</b></p> <p>(30 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menyanyikan “ Kalau Hati Senang”</li> <li>b. Recalling, kegiatan hari ini kembali diingatkan guru</li> </ol>

	c. Guru berdoa dan menyampaikan pesan-pesan
--	---



Medan, 20 Agustus 2021

Mengetahui,

Peneliti

Mengetahui,

Kepala RA Ummul Quro Wijaya

Naidatol Khaira

Tri Hariyani, S. Pd.i

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**RA UMMUL QURO WIJAYA TAHUN AJARAN 2020/2021**

**SIKLUS II**

Semester/Bulan/Minggu ke : I / Agustus 2021 / I

Hari/tgl : Rabu / 25

Kelompok Usia/Kelas : A 4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayuran / Tomat

<b>Program Pengembangan</b>	<b>KD</b>	<b>Indikator</b>
SPRITUAL	1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanaman buah dipercayai sebagai ciptaan tuhan.</li> </ul>
	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan rasa syukur kepada tuhan dengan cara menghargai lingkungan, orang lain, dan diri sendiri</li> </ul>
FISIK MOTORIK	3.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan tangan untuk menjepit jemuran angka bergambar buah belimbing</li> </ul>
	4.3	
	3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum makan</li> </ul>
	4.4	
KOGNITIF	3.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terlibat dalam kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang objek dengan mengkategorikan beragam item di lingkungan mereka, seperti belimbing, berdasarkan bentuk, warna, tekstur, dan atribut lainnya.</li> </ul>

	4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan konsep pohon buah-buahan untuk melakukan kegiatan yang menunjukkan kepada anak-anak pengetahuan mereka tentang benda-benda dengan mengikatnya bersama-sama dalam angka pengeringan.</li> <li>• menggunakan berbagai kegiatan (seperti mencocokkan, menjiplak, dan meniru) dalam aksi menjemur angka melalui tanaman buah untuk menunjukkan kepada anak-anak bahwa mereka dapat mengenali objek dengan mengaitkan nama-nama objek dengan tulisan sederhana..</li> <li>• Lakukan kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang ban yak besar dan kecil, kecil, rendah tinggi, ringan berat, pendek panjang dengan mengukur menggunakan alat pengukur yang tidak konvensional melalui angka pengeringan dengan fokus pada tanaman buah-buahan.</li> </ul>
BAHASA	2.14 3.10 4,10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki perilaku sopan santun terhadap orang tua dan guru</li> <li>• Anak memahami aturan bermain dalam menjemur angka</li> </ul>
SENI	3.15 4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagu bintang kecil dinyanyikan bersama</li> </ul>

### Tujuan Pembelajaran

1. Tomat yang merupakan ciptaan tuhan dapat dikenali oleh anak
2. Variasi tanaman dan buah dapat disebutkan anak
3. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri tomat

**Media** : Baju bergambar tomat, tali jemuran dan jepitan kain

**Motode Pembelajaran**

- a. Metode bernyanyi
- b. Tanya jawab

**Sumber Belajar** : Buku Bacaan dan Guru

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
<p><b>Pembukaan</b></p> <p>(60 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bersama-sama membaca doa dan memberi salam</li> <li>b. Anak-anak ditanyakan kabarnya</li> <li>c. Berasama guru dan murid bernyanyi</li> <li>d. Surah pendek dibaca bersama</li> <li>e. Pengetahuan anak sebelumnya dihubungkan dengan tema yang akan dipelajari</li> <li>f. Anak didorong guru agar bertanya</li> <li>g. Aturan main menjemur angka dijelaskan guru.</li> </ol> <p>Cara memainkan menjemur angka diberitahukan guru</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>(60 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>h. Instrument permainan diperhatikan</li> <li>i. Instrument permainan diketahui anak</li> <li>j. Mendiskusikan kegiatan.</li> </ol>

	<p>k. Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Baju tomat diperhatikan anak</li> <li>b) Tomat pada gambar dihitung anak</li> <li>c) Saat guru menerangkan sayuran pada anak, anak memperhatikan</li> <li>d) Anak mengurutkan jumlah tomat dalam gambar berurutan</li> <li>e) Baju dijemur anak dengan cara dijepit di tali</li> <li>f) Tomat yang dijemur anak dihitung jumlahnya</li> <li>g) Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar tomat</li> </ol>
<p><b>Istirahat dan Makan</b> (30 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebelum makan anak diminta untuk berdoa. Sesudah makan anak juga harus berdoa</li> <li>b. Cuci tangan saat hendak makan, dan cuci lagi setelah selesai</li> <li>c. Bermain bersama</li> </ol>
<p><b>Penutup</b> (30 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menyanyikan “Potong Bebek Angsa”</li> <li>b. Guru mengajak siswa untuk mereview pelajaran hari ini</li> </ol>

	c. Pesan dan doa disampaikan guru pertanda kelas berakhir
--	---

Medan, 25 Agustus 2021

Mengetahui,

Peneliti



Naidatol Khaira

Mengetahui,

Kepala RA Ummul Quro Wijaya



Tri Hariyani, S. Pd.i



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### RA UMMUL QURO WIJAYA TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu ke : I / Agustus 2021 / I

Hari/tgl : Kamis / 26

Kelompok Usia/Kelas : A 4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayuran / Wartel

<b>Program Pengembangan</b>	<b>KD</b>	<b>Indikator</b>
SPRITUAL	1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanaman buah dipercayai sebagai ciptaan tuhan.</li> </ul>
	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan rasa syukur kepada tuhan dengan cara menghargai lingkungan, orang lain, dan diri sendiri</li> </ul>
FISIK MOTORIK	3.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan tangan untuk menjepit jemuran angka bergambar buah belimbing</li> </ul>
	4.3	
	3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa mencuci tangan sebelum makan</li> </ul>
	4.4	
KOGNITIF	3.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terlibat dalam kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang objek dengan mengkategorikan beragam item di lingkungan mereka, seperti belimbing, berdasarkan bentuk, warna, tekstur, dan atribut lainnya.</li> </ul>



	4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan konsep pohon buah-buahan untuk melakukan kegiatan yang menunjukkan kepada anak-anak pengetahuan mereka tentang benda-benda dengan mengikatnya bersama-sama dalam angka pengeringan.</li> <li>• menggunakan berbagai kegiatan (seperti mencocokkan, menjiplak, dan meniru) dalam aksi menjemur angka melalui tanaman buah untuk menunjukkan kepada anak-anak bahwa mereka dapat mengenali objek dengan mengaitkan nama-nama objek dengan tulisan sederhana..</li> <li>• Lakukan kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar tentang ban yak besar dan kecil, kecil, rendah tinggi, ringan berat, pendek panjang dengan mengukur menggunakan alat pengukur yang tidak konvensional melalui angka pengeringan dengan fokus pada tanaman buah-buahan.</li> </ul>
BAHASA	2.14 3.10 4,10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki perilaku sopan santun terhadap orang tua dan guru</li> <li>• Anak memahami aturan bermain dalam menjemur angka</li> </ul>
SENI	3.15 4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagu bintang kecil dinyanyikan bersama</li> </ul>

### Tujuan Pembelajaran

1. Tomat tanaman ciptaan tuhan dapat dikenali oleh siswa
2. Variasi tanaman buah dapat disebut oleh anak
3. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri tomat

**Media** : Baju bergambar tomat, tali jemuran dan jepitan kain

**Motode Pembelajaran**

- a. Metode bernyanyi
- b. Tanya jawab

**Sumber Belajar** : Buku Bacaan dan Guru

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
<p><b>Pembukaan</b></p> <p>(60 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bersama-sama membaca doa dan memberi salam</li> <li>b. Anak-anak ditanyakan kabarnya</li> <li>c. Berasama guru dan murid bernyanyi</li> <li>d. Surah pendek dibaca bersama</li> <li>e. Pengetahuan anak sebelumnya dihubungkan dengan tema yang akan dipelajari</li> <li>f. Anak didorong guru agar bertanya</li> <li>g. Aturan main menjemur angka dijelaskan guru.</li> </ol> <p>Cara memainkan menjemur angka diberitahukan guru</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>(60 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>e. Instrumen menjemur angka dilihat oleh anak</li> <li>f. Anak didorong agat bertanya mengenai alat yang dipakai pada permainan menjemur angka</li> <li>g. Berdiskusi tentang kegiatan</li> </ol>

	<p>yang akan dilakukan.</p> <p>h. Kegiatan :</p> <p>h) Baju bergambar wartel diperhatikan anak</p> <p>i) Wortel pada gambar dihitung anak</p> <p>j) Anak memperhatikan gambar wartel saat guru menerangkan sayuran gambar pada baju</p> <p>k) Anak mengurutkan jumlah wartel dalam gambar berurut</p> <p>l) Baju dijemur anak dengan cara dijepit di tali</p> <p>m) Wartel yang dijemur secara keseluruhan dihitung kembali oleh anak</p> <p>n) Anak mengenalkan bilangan ganjil dan genap dengan cara menjemur baju yang bergambar wartel</p>
<p><b>Istirahat dan Makan</b></p> <p>(30 Menit)</p>	<p>a. Sebelum makan dan sesudah makan anak diminta berdoa</p> <p>b. Cuci tangan dilakukan sesaat makan dan sesudahnya</p> <p>c. Bermain bersama</p>
<p><b>Penutup</b></p> <p>(30 Menit)</p>	<p>a. Menyanyikan “ Balon Ku Ada 5”</p> <p>b. Guru mengajak siswa untuk membahas kembali pelajaran dan aktivitas hari ini</p>

	c. Doa menjadi penutup oleh guru dan pesan-pesan
--	--

Medan, 26 Agustus 2021

Mengetahui,

Peneliti



Naidatol Khaira

Mengetahui,

Kepala RA Ummul Quro Wijaya



Tri Hariyani, S. Pd.i



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## LAMPIRAN 5

### Lembar Observasi Tentang Kemampuan Berhitung Anak

#### Pada Anak Kelompok A Di RA Ummul Quro Wijaya

Petunjuk : Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak,

Ket :

- 1 = BB : Belum Berkembang  
 2 = MB : Mulai Berkembang  
 3 = BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 4 = BSB : Berkembang Sangat Baik

No	Indikator	Deskriptor Aspek yang Dinilai			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Dalam permainan menjemur angka anak dapat menyebut angka 1-0	Bahkan dengan bantuan guru, anak-anak telah berjuang untuk menyebutkan angka 1-10 dalam permainan pengeringan angka.	Dengan bantuan guru, anak itu sudah bisa menyebutkan angka 1 sampai 10 saat memainkan permainan pengeringan angka.	Tanpa bantuan guru, anak itu sudah bisa menyebutkan angka 1 sampai 10 dalam permainan pengeringan.	Anak-anak sudah cukup mahir menamai angka 1 sampai 10 dalam permainan pengeringan angka tanpa bantuan guru.
2	Melalui menjemur angka anak dapat	Terlepas dari bantuan guru, anak masih belum dapat	Pemahaman itu dapat diwujudkan walau tanpa bantuan guru tentang	Anak mampu walau dibantu guru untuk	Anak mampu walau dibantu guru untuk

	mengetahui konsep bilangan angka	memahami gagasan angka melalui permainan pengeringan angka.	pengertian angka melalui permainan pengeringan angka.	memahami pengertian angka melalui permainan pengeringan angka.	memahami pengertian angka melalui permainan pengeringan angka.
	Anak-anak dapat memanggil simbol untuk angka 1-10 dalam permainan pengeringan angka.	Bahkan dengan bantuan guru, anak-anak tidak dapat mengatakan simbol 1-10 dalam permainan pengeringan angka.	Dengan bantuan guru, anak sudah dapat mengidentifikasi angka 1 hingga 10 dalam permainan angka pengeringan.	Saat memainkan permainan pengeringan bantuan guru, anak itu mampu menyebutkan angka 1 hingga 10.	Anak sudah dapat mengidentifikasi angka 1 hingga 10 dalam permainan pengeringan angka tanpa banyak bantuan dari guru. Bagus
4	Anak dapat mencocokkan angka dengan meletakkan jarinya pada simbol angka pada angka pengeringan kemeja permainan.	Bahkan dengan bantuan guru, anak itu belum dapat mencocokkan angka-angka dengan menggunakan	Anak itu sudah bisa mencocokkan angka-angka dalam permainan dengan menggunakan simbol di tangannya untuk mencocokkan angka-angka	Anak sudah bisa mencocokkan angka-angka dalam permainan dengan menggunakan simbol di tangannya untuk	Anak sudah bisa mencocokkan angka dengan menggunakan jari-jarinya untuk

		<p>jari-jari di tangannya dengan simbol-simbol yang telah tertulis pada pakaian dalam permainan untuk mengeringkan angka-angka tersebut.</p>	<p>yang sudah tertulis di pakaiannya. Dengan bantuan guru, dia juga bisa mengeringkan angka-angka itu.</p>	<p>mencocokkan angka-angka yang sudah tertulis di pakaian. Ini dapat dilakukan tanpa bantuan guru.</p>	<p>menyentuh tanda pada pakaian dalam game dan mencocokkan angka tanpa bantuan guru.</p>
5	<p>Bilangan ganjil (13579) mampu dikenali oleh anak</p>	<p>Bahkan dengan bantuan guru, anak-anak tidak dapat mengidentifikasi angka ganjil 13579 dalam permainan angka pengeringan.</p>	<p>Dalam permainan pengeringan angka, anak-anak mungkin sudah mengidentifikasi angka ganjil 13579 dengan membantu guru.</p>	<p>Tanpa bantuan guru, anak itu sudah dapat mengidentifikasi angka ganjil 13579 dalam permainan angka pengeringan.</p>	<p>Saat memainkan permainan mengeringkan angka tanpa bantuan guru, anak sudah dapat mengidentifikasi angka ganjil 13579 dengan Sangat Baik.</p>

6	Bilangan genap mampu dikelani oleh anak (246810)	Terlepas dari bantuan guru, anak itu tidak dapat mengenali nomor 246810 dari permainan pengeringan.	Dengan bantuan instruktur, anak-anak sudah dapat mengenali angka 246810 dalam permainan angka pengeringan.	Tanpa bantuan guru, anak-anak sudah bisa mengenali angka 246810 dalam permainan angka pengeringan.	Tanpa bantuan dari guru, anak-anak sudah cukup mahir mengenali angka 246810 dalam permainan angka pengeringan.
---	--	---	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN



No	Nama Anak	Siklus I Indikator																								Skor	Jumlah
		Anak dapat memanggil angka 1-0 dalam permainan nomor pengeringan.				Anak-anak dapat mempelajari pengertian angka dengan mengeringkan angka- angka.				Anak-anak dapat memanggil simbol untuk angka 1-10 dalam permainan pengeringan angka.				Anak dapat mencocokkan angka dengan meletakkan jarinya pada simbol angka pada angka pengeringan kemeja permainan.				Anak-anak mampu mengenali angka ganjil (13579).				Bilangan genap mampu dikelani oleh anak (246810)					
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B		
1	AHA			√			√				√							√					√			13	54,1
2	ANPH		√				√				√								√					√		12	50
3	AZM			√			√				√								√					√		13	54,1
4	HR		√				√				√								√					√		11	45,8
5	NAS			√			√				√								√					√		12	50
6	NP			√			√				√								√					√		12	50

7	RR	√			√			√		√			√			√			10	41,6
8	R	√			√			√		√			√			√			9	37,5
9	SP		√		√			√		√			√			√			13	54,1
10	SA	√			√			√		√			√			√			12	50
11	SH		√				√	√		√			√			√			14	58,3
12	VA		√			√		√		√			√			√			13	54,1
13	ZAR		√			√		√		√			√			√			13	54,1

Medan, 20 Agustus 2021

Observasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

Tri Hariyani, S. Pd.i

No	Nama Anak	Siklus II Indikator																								Skor	Jumlah	
		Anak dapat memanggil angka 1-0 dalam permainan nomor pengeringan.				Anak-anak dapat mempelajari pengertian angka dengan mengeringkan angka- angka.				Anak-anak dapat memanggil simbol untuk angka 1-10 dalam permainan pengeringan angka.				Anak dapat mencocokkan angka dengan meletakkan jarinya pada simbol angka pada angka pengeringan kemeja permainan.				Bilangan ganjil (13579) mampu dikenali oleh anak				Bilangan genap mampu dikelani oleh anak (246810)						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	BS H 3	BS B 4	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	AHA				√				√				√			√			√				√				21	87,5
2	ANPH				√				√				√			√			√				√				20	83,3
3	AZM				√				√				√			√			√				√				21	87,5
4	HR				√				√				√			√			√				√				19	79,1
5	NAS				√				√				√			√			√				√				20	83,3
6	NP				√				√				√			√			√				√				20	83,3

7	RR			√				√			√			√			√			17	70,8
8	R			√				√			√			√			√			16	66,6
9	SP				√			√			√			√				√		21	87,5
10	SA				√			√			√			√			√			20	83,3
11	SH				√			√			√			√			√			23	95,8
12	VA				√			√			√			√			√			22	91,6
13	ZAR				√			√			√			√			√			22	91,6

Medan, 26 Agustus 2021

Observasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

Tri Hariyani, S. Pd.i

**LAMPIRAN 6****HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI SIKLUS I**

Nama Sekolah : RA Ummul Quro Wijaya

Tema : Tanaman Buah

Kelas/Semester : A/ Ganjil

Tahun Ajaran : 2020/2021

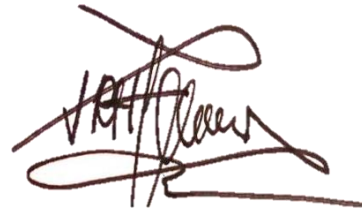
Petunjuk : Berilah tanda silang (√) sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut :

1 = Ya Melakukan    0 = Tidak Melakukan

No	Aspek yang diamati	Kegiatan yang Diamati	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	√	
2	Pelajaran dimulai dengan memberi salam.	√	
3	Sebelum kelas dimulai guru memimpin doa pagi	√	
4	mendistribusikan materi pendidikan hari ini	√	
5	menyampaikan isi pelajaran sesuai dengan tema	√	
6	Membantu kesulitan yang dihadapi anak	√	
7	Kinerja anak yang baik diamati	√	
8	Saat pelajaran selesai, doa dipimpin	√	
9	Melakukan pengamatan setelah pelajaran anak selesai dan anak pulang		

Medan, 18 Agustus 2021

Observasi



Tri Hariyani, S. Pd.i



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI SIKLUS II

Nama Sekolah : RA Ummul Quro Wijaya

Tema : Tanaman Sayuran

Kelas/Semester : A/ Ganjil

Tahun Ajaran : 2020/2021

Petunjuk : Berilah tanda silang (√) sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut :

1 = Ya Melakukan    0 = Tidak Melakukan

No	Aspek yang diamati	Kegiatan yang Diamati	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	√	
2	Pelajaran dimulai dengan memberi salam.	√	
3	Sebelum kelas dimulai guru memimpin doa pagi	√	
4	mendistribusikan materi pendidikan hari ini	√	
5	menyampaikan isi pelajaran sesuai dengan tema	√	
6	Membantu kesulitan yang dihadapi anak	√	
7	Kinerja anak yang baik diamati	√	
8	Saat pelajaran selesai, doa dipimpin	√	

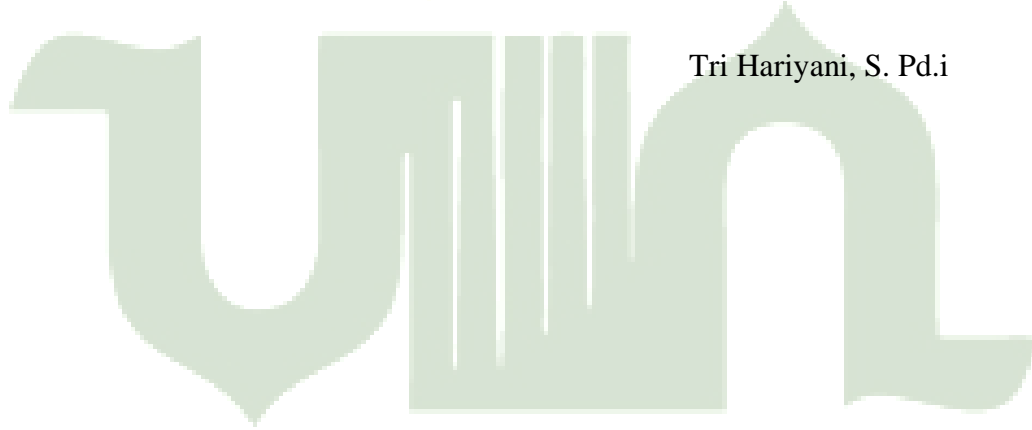
9	Melakukan pengamatan setelah pelajaran anak selesai dan anak pulang	√	
---	---	---	--

Medan, 25 Agustus 2021

Observasi



Tri Hariyani, S. Pd.i



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN



## LAMPIRAN 7

## DOKUMENTASI

## Siklus I



Sebelum belajar dimulai anak berdoa terlebih dahulu



Topik pelajaran diperkenalkan peneliti kepada anak dan hubungannya dengan yang anak ketahui



Baju dijemur anak dengan cara dijepit di tali



Kegiatan menjemur angka dan gambar baju dihitung



**Siklus II**

Topik pelajaran diperkenalkan peneliti kepada anak dan menghubungkannya dengan apa yang anak ketahui





Kegiatan menjemur angka lalu gambar dalam baju dihitung



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. DATA PRIBADI

Nama : Naidatol Khaira  
 Tempat / Tanggal Lahir : Kota Fajar, 06  
 Desember 1998 Nim : 0308171033  
 Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan  
 Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Nama Ayah : Yusbar  
 Nama Ibu : Hanifah  
 Alamat Rumah : Lr. Taqwa, Desa. Kota Wajar,  
 Kec. Kluet Utara, Kab. Aceh  
 Selatan

### B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 1 Kota Fajar
2. SMP Jabal Nur Jadid
3. SMA Jabal Nur Jadid
4. UINSU Medan, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
 Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Medan, Oktober 2021 Penulis,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SUMATERA UTARA



**Naidatol Khaira**

**0308171033**