

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmiah. (2019). *Perkembangan Kognitif Anak*. Banda Aceh
- Rustiyanti, D.W. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Usia dini*. Yogyakarta.
- Elfiadi. (2016). *Bermain dan permainan bagi anak usia dini*. Aceh: Malikussaleh Lhokseumawe.
- Hazfia, F. (2020). *Pengaruh media geoboard dan puzzle terhadap kemampuan geometri pada anak usia dini*. Jakarta Selatan.
- Siregar, I.Y. (2019). *Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Medan: UINSU
- Meity, H. Idris. (2018). *Karakteristik Anak Usia Dini*. Palembang
- Sit, M. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Cimanggis: Kencana.
- Khadijah. (2015, 2017). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah dan Nurul Amelia. (2020). *Pengembangan Keterampilan Prakarya Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah dan Armanila. (2017). *Permasalahan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016, 2017). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Khadijah. (2016, 2017). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.

Khadijah dan Armanila. (2017, 2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Khadijah, Nasution Dinul Akbar dan Maisarah(2022), Pengaruh Permainan Terompah Terhadap Motoric Kasar, Bahasa dan Sosial Emosional Anak. Medan.

Saragi Atika Angraini, Khadijah, (2022). Model Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi. Medan.

Khadijah, (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Penalaran Pada Materi Sudut Pusat Dan Sudut Kelilingan Lingkaran. Medan.

Maryanti, Khadijah, Sitorus Ahmad Syukri, (2022). Pengembangan Modul Pelatihan DOCI (Dongeng Cilik) Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dan Sosial anak Usia 6-8 Tahun. Medan.

Sidabutar Desi Maisura, Khadijah, Sitorus Rohani, (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kecerdasan Liguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurhayati Kecamatan Medan Tembung. Medan.

Khadijah, Amelia Nurul, (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia %-6 Tahun.

Gustina Fatma, Khadijah, Nasution Fauziah, (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Maria Motessori Terhadap Pengembangan Kedisiplinan Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Ibnu Qoyyim Kec. Medan Selayang.

- Purnamasari Desi Asih, Herfanda Esitra, (2019). Hubungan Tingkat Pendidikan Orang Tua Dengan Pendidikan Tentang Kekerasan Seksual Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Aisyah Khadijah Bangunjiwo Timur Kasihan Bantul.
- Khadijah, Arlina, Welni, Maisarah, (2022). Peran Orang Tua Menjadi Guru Pendamping Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 Desa Portibi Julu.
- Khadijah, Lestari Puput Anjar, Nis Khairun, Siregar Winda Syahputri, (2022). Urgensi Tumbuh Kembang Anak Terhadap Pembentukan Karakter.
- Ompu, S.R.J. (2012). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Kartu Domino Geometri Pada Anak*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Hana, P.P. (2017). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Rahmi, P. (2019). Pengenalan sains anak melalui permainan berbasis keterampilan proses sains dasar. UIN Ar-Raniry
- Sonnia. (2021). Meningkatkan aktivitas sains anak usia dini melalui metode berkebun: lampung.
- Mudzakir. (2016). *Studi Ilmu-ilmu Qur'an*. Bogor: Literasi Antar Nusa.
- Syafaruddin. Nurgaya Pasha dan Mahariah. (2017). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Hijri Pustaka Utama.
- Aziz, M. Siti Fatima. (2018). *Sejarah Peradaban Islam*. Medan: Febi UIN SU Press
- Usiono. (2018). *Potret Baru Pendidikan Pancasila*. Medan: Perdana Publishing.

Mesiono. (2017). *Manajemen Pendidikan Raudhatul Athfal (RA)*. Medan: Perdana Publishing.

Junaida. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Medan: Perdan Publishing.

Khadijah. Azhar. (2011). *Ulumul Hadits*. Medan: Perdana Publishing.

Hidayat, R. Miswar. Pangulu Nasution. Ramadan Lubis. (2018). *Akhlak Tasawuf*. Medan: Perdana Publishing.

Rusli, S. (2014). *Teologi Islam*. Jakarta: Kencana

Siahaan, Amiruddin. (2018). *kepemimpinan Pendidikan*. Medan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## PEDOMAN OBSERVASI

Mengumpulkan dan mencari data dari permainan sains dari pedoman observasi penelitian sebagai berikut:

- a. Tahapan dalam metode permainan sains dalam meningkatkan geometri.
- b. Cara peneliti memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan sains dalam meningkatkan geometri.
- c. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam menggunakan metode pembelajaran sains.
- d. Media yang digunakan sesuai yang dibutuhkan.

### LAMPIRAN 1

No	Pernyataan	Ket.
1	Nama Lengkap Sekolah (NLS)	RA Anugerah
2	Tahun Berdiri Sekolah	2010
3	Nomor Izin Operasional Sekolah	244/KW.02/2-e/PP.00/3/2021
4	Nomor Surat Izin Operasional (SIOP)	
5	Nomor Statistik Sekolah (NSS)	
6	Nomor Izin Operasional Dinas Dikpora Kab. Medan	
7	NPSN	69730340
8	Jumlah Anak	14
9	Alamat Sekolah	Jl. Bersama Gg. Seroja No. 4
10	Jumlah Ruang Disekolah	1
11	Jumlah Permainan	3
12	Ukuran Luas Halaman Sekolah	
13	Ukuran Luas Ruang	
14	Hari Sekolah	Senin-Sabtu
15	Akreditasi	B
16	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	a. <b>Visi</b> : " RA Anugerah sebagai RA yang islami berdisiplin unggul dan berkualitas " <b>b. Misi</b> :

		<p>1. Meningkatkan pendidikan yang didasarkan pada pendidikan agama sebagai pembimbing moral</p> <p>2. menyelenggarakan program pembelajaran yang disiplin dan berkualitas sesuai dengan kebutuhan masyarakat.</p> <p>3. menghasilkan lulusan yang siap untuk lanjut ke pendidikan sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.</p> <p><b>c. Tujuan :</b></p> <p>1. Menanamkan benih-benih keimanan dan ketaqwaan pada Allah SWT sedini mungkin dalam kepribadian anak yang terwujud dalam perkembangan kehidupan jasmaniah dan rohaniah sesuai dengan tingkat perkembangan.</p> <p>2. Mendidik anak berakhlak mulia, cakap, percaya diri dan berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.</p> <p>3. Membantu mengembangkan seluruh potensi dan kematangan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.</p>
17	Provinsi	Sumatera Utara
18	Kode Pos	
19	Telp. Sekolah	
20	Email	
21		

## LAMPIRAN 2

### LEMBAR WAWANCARA GURU

- Peneliti : Bagaimana menurut ummi kemampuan bentuk geometri anak di RA Anugerah dari pembelajaran permainan sains?
- Guru : Anak disini semua masih tahap pengenalan tahap pembelajaran, ada yang sudah tahu dan juga sebaliknya. Permainan sains sangat jarang kami adakan disekolah, dan dalam pengenalan geometri juga di RA Anugerah masih rendah, karena saya tidak khusus mengajari anak dengan materi tersebut, jadi masih banyak anak yang belum tau menau tentang bentuk geometri.
- Peneliti : Kesulitan apa saja yang dialami ummi dalam proses pembelajaran menghadapi anak?
- Guru : Pastinya ada ya ummi, kita sebagai guru harus tau dan pandai mencari tahu sumber masalah anak dan harus pandai mengatasi kesulitan tersebut.
- Peneliti : Bagaimana cara ummi menghadapi masalah yang terjadi di kelas RA Anugerah?
- Guru : Saya memberikan perhatian khusus kepada anak. contoh menanyakan anak kenapa, kita sebagai guru harus tahu masalah anak kenapa seperti itu, setelah itu guru harus mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut, biar anak gak bosan maka kita sebagai guru harus pandai mencari materi yang menarik.
- Peneliti : Apakah anak mengalami kesulitan dalam permainan sains?

Guru : Menurut saya ummi itu tergantungoleh anaknya, terkadang mereka sulit memahami yang sudah dijelaskan.

Peneliti : Kalo dari pengenalan bentuk geometri, apa kesulitan yang dialami ummi pada saat proses pembelajaran?

Guru : Masih banyak anak yang belum bisa membedakan bentuk-bentuk geometri dan ada sebagian anak juga tidak mengetahui nama bentuk geometri tersebut.

Peneliti : Penahkah ummi membuat permainan sains tapi sekalian meningkatkan geometri anak dari bahan-bahan sains?

Guru : Saya belum pernah menerapkan Pembelajaran seperti itu secara khusus, tapi kalo bermain sains dan mengajarkan bentuk geometri secara terpisah pernah.

Diketahui oleh,

Medan, 20 juli 2022

Guru

Peneliti

Fadli Yani IkhsanAMP.d

Junida Siregar  
0308183136



### LAMPIRAN 3

## LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU KETIKA MENGGUNAKAN PERMAINAN SAINS DALAM MENINGKATKAN GEOMETRI

(Siklus I)

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
K. Membuka Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menarik perhatian siswa</li> <li>2. Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Membagi dan menyusun kelompok</li> </ol>		X	X	X
L. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh.</li> <li>2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran teruru</li> <li>3. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif.</li> <li>4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien.</li> </ol>		X	X	X
M. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.</li> <li>2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa.</li> </ol>			X	X
N. Komunikasi dengan anak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat.</li> <li>2. Memberi respon atas pertanyaan siswa.</li> <li>3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.</li> </ol>		X	X	X
O. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merangkum isi pelajaran</li> <li>2. Mengevaluasi</li> </ol>			X	X

<b>JUMLAH</b>		3	10	1
---------------	--	---	----	---

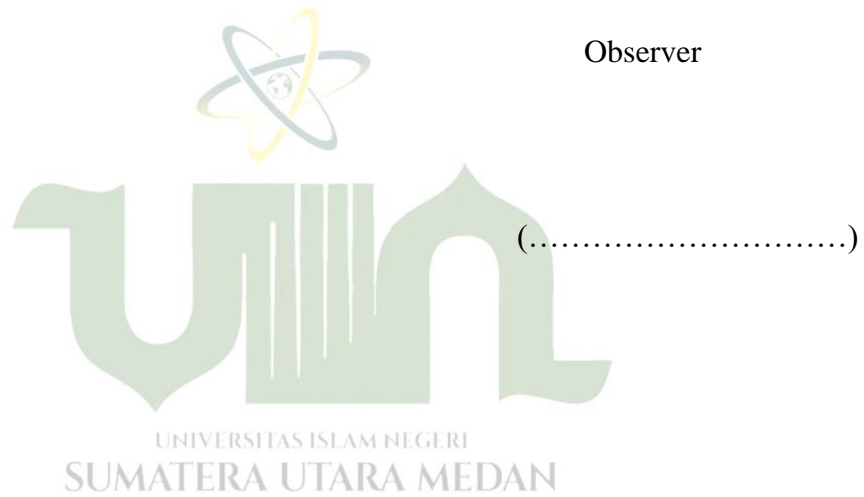
Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali

Observer



**LAMPIRAN 4**

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU KETIKA MENGGUNAKAN PERMAINAN SAINS DALAM MENINGKATKAN GEOMETRI**

**(Siklus II)**

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
K. Membuka Pelajaran	4. Menarik perhatian siswa 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran 6. Membagi dan menyusun kelompok			X  X	   X
L. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	5. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh. 6. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran teruru 7. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif. 8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien.				X  X  X
M. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	3. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. 4. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa.				X  X
N. Komunikasi dengan anak	4. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat. 5. Memberi respon atas pertanyaan siswa. 6. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.			X  X	X
O. Penutup	3. Merangkum isi pelajaran 4. Mengevaluasi				X  X
<b>JUMLAH</b>				4	10

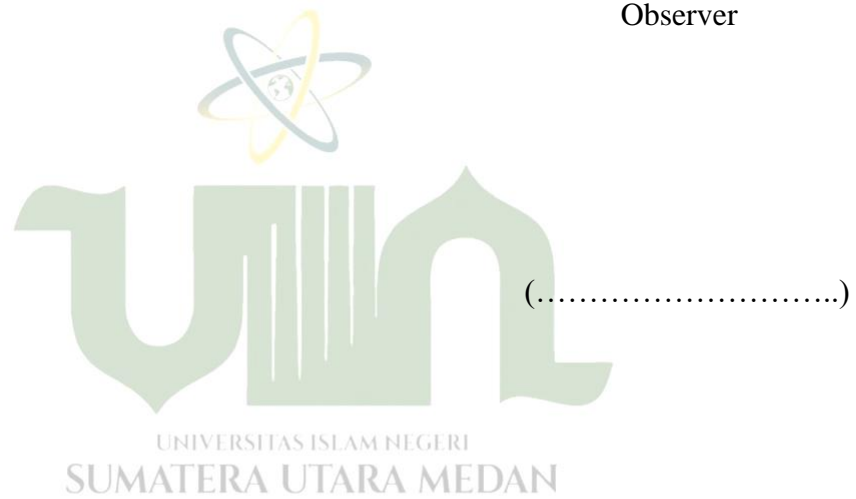
Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali

Observer



## LAMPIRAN 5

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Siklus I

Nama Sekolah : RA Anugerah

Semester/Bulan/Minggu : I/Juli/dua

Kelompok : B (5-6 tahun)

Tema/Sub Tema : Diriku/Anggota Tubuhku

#### A. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- a. Memepercayai adanyaTuhan melalui ciptaanNya
- b. Memiliki prilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- c. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- d. Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

#### B. Materi Pelajaran

1. Materi kegiatan
  - a. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit anak
  - b. Bernyanyi diriku
  - c. Menyebutkan anggota tubuh yang ada dikepala yang berbentuk lingkaran, dan persegi panjang
  - d. Menempelkan Anggota anggota tubuh bagian kepala dengan bentuk geometri

2. Materi pembiasaan
  - a. Bersyukur kepada Allah
  - b. Mengucapkan salam
  - c. Membuang sampah pada tempatnya.
  - d. Menanamkan sikap mandiri

C. Alat, Bahan, dan Sumber

- a. LKS,
- b. Gambar kepala
- c. Menempelkan bentuk geometri
- d. Kegiatan Pembelajaran

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan (30 menit)

- a. Sesuai dengan SOP Pembukaan
- b. Bernyanyi tentang Diriku
- c. Mengamati gambar anggota tubuh bagian kepala
- d. Berdiskusi apa saja yang ada di kepala
- e. Berdiskusi jumlah anggota kepala sesuai gambar
- f. Memiliki sikap kreatif
- g. Memiliki sikap mandiri

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran dan persegi panjang yang terdapat pada gambar
- b. Bernyanyi lagu Diriku
- c. Menghitung anggota tubuh bagian kepala yang berbentuk lingkaran dan persegi panjang.
- d. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran dan Persegi panjang.

3. Recalling (15)

- a. Merapihkan mainan
- b. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
- c. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
- d. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
- e. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

4. Istirahat (30 menit)

- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
- b. Bermain dengan menggunakan APE luar

5. Penutup (30 menit)

- a. Evaluasi
- b. Informasi kegiatan besok hari
- c. Doa setelah belajar

E. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa manusia ciptaan Allah
2. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki.
3. Kognitif	3.6.4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.
4. Bahasa	3.12.4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran dan persegi panjang.
5. Sosial	2.10	Menghargai alam ciptaan Allah

Emosional		
6. Seni	3.15.4.15	a. Anak bernyanyi b. Mewarnai kepala

2. Teknik Penilaian

- a. Catatan hasil karya
- b. Observasi/ Pengamatan
- c. Skala pencapaian perkembangan



Medan, 26 Juli 2022

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Peneliti**



**Siti Aminah Matondang S.Pd**

**Junida Siregar**  
**0308183136**



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

Nama Sekolah : RA Anugerah

Semester/Bulan/Minggu : I/Juli/dua

Kelompok : B (5-6 tahun)

Tema/Sub Tema : Diriku/Lingkunganku

Pendekatan : Kelompok

**F. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar**

- e. Memepercayai adanyaTuhan melalui ciptaanNya
- f. Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- g. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- h. Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

**G. Materi Pelajaran**

- 3. Materi kegiatan
  - e. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit anak
  - f. Bernyanyi diriku
  - g. Menyebutkan anggota tubuh yang ada dikepala yang berbentuk lingkaran, dan persegi panjang
  - h. Mewarnai gambar geometri

4. Materi pembiasaan
- e. Bersyukur kepada Allah
- f. Mengucapkan salam
- g. Membuang sampah pada tempatnya.
- h. Menanamkan sikap mandiri

#### H. Alat, Bahan, dan Sumber

- e. LKS,
- f. Telor, air, gelas putih, sendok makan, dan garam
- g. Kegiatan Pembelajaran membedakan tenggelam, mengapung, melayang.

#### I. Kegiatan Pembelajaran

##### 6. Pembukaan (30 menit)

- h. Sesuai dengan SOP Pembukaan
- i. Bernyanyi tentang diriku
- j. Mengamati air dan telur
- k. Berdiskusi apa saja yang mirip dengan bentuk geometri
- l. Berdiskusi jumlah bentuk geometri pada bahan sains
- m. Memiliki sikap kreatif
- n. Memiliki sikap mandiri

##### 7. Kegiatan Inti (60 menit)

- e. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran dan persegi panjang yang terdapat pada gambar
- f. Bernyanyi lagu Diriku
- g. Menghitung benda dalam permainan sains berbentuk lingkaran dan persegi panjang.
- h. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran dan persegi panjang.

8. Recalling (15)

- f. Merapihkan mainan
- g. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
- h. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
- i. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
- j. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

9. Istirahat (30 menit)

- c. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
- d. Bermain dengan menggunakan APE luar

10. Penutup (30 menit)

- d. Evaluasi
- e. Informasi kegiatan besok hari
- f. Doa setelah belajar

J. Rencana Penilaian

3. Indikator Penilaian

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
7. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa manusia ciptaan Allah
8. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki.
9. Kognitif	3.6.4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.
10. Bahasa	3.12.4.12	a. Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran dan persegi

		panjang.
11. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Allah
12. Seni	3.15.4.15	c. Anak bernyanyi d. Dapat membedakan tenggelam, melayang, dan mengapung. e. Dari bahan dan alat mengetahui bentuk geometri apa.

4. Teknik Penilaian

- d. Catatan hasil karya
- e. Observasi/ Pengamatan
- f. Skala pencapaian perkembangan

Medan, 27 Juli 2022

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Peneliti**

**Siti Aminah Matondang S.Pd**

**Junida Siregar**  
**0308183136**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**(RPPH)**

**Siklus II**

K. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- i. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- j. Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- k. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- l. Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

L. Materi Pelajaran

5. Materi kegiatan
  - i. Tanya jawab tentang anggota tubuh anak
  - j. Bernyanyi diriku
  - k. Menyebutkan anggota tubuh yang ada dikepala yang berbentuk lingkaran dan persegi panjang
  - l. Mewarnai gambar geometri
  
6. Materi pembiasaan
  - i. Bersyukur kepada Allah
  - j. Mengucapkan salam
  - k. Membuang sampah pada tempatnya.
  - l. Menanamkan sikap mandiri

M. Alat, Bahan, dan Sumber

- h. LKS,
- i. Crayon, Pensil, penghapus, Sketsa bentuk geometri.
- j. Kegiatan Pembelajaran mewarnai bentuk geometri.

N. Kegiatan Pembelajaran

11. Pembukaan (30 menit)

- o. Sesuai dengan SOP Pembukaan
- p. Bernyanyi tentang diriku
- q. Mewarnai sesuai keinginan hati anak
- r. Berdiskusi apa saja yang mirip dengan bentuk geometri
- s. Berdiskusi jumlah bentuk geometri pada sketsa
- t. Memiliki sikap kreatif
- u. Memiliki sikap mandiri

12. Kegiatan Inti (60 menit)

- b. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran dan persegi panjang yang terdapat pada gambar
- c. Bernyanyi lagu Diriku
- d. Menghitung benda yang ada dilingkungan sekolah berbentuk lingkaran, persegi panjang.
- e. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, Persegi panjang.

13. Recalling (15)

- k. Merapihkan mainan
- l. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
- m. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
- n. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
- o. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

14. Istirahat (30 menit)

- e. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
  - f. Bermain dengan menggunakan APE luar
15. Penutup (30 menit)
- g. Evaluasi
  - h. Informasi kegiatan besok hari
  - i. Doa setelah belajar

O. Rencana Penilaian

5. Indikator Penilaian

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
13. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa manusia ciptaan Allah
14. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki.
15. Kognitif	3.6.4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat mewarnai benda sesuai dengan keinginannya.
16. Bahasa	3.12.4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran dan persegi panjang.
17. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Allah
18. Seni	3.15.4.15	f. Anak bernyanyi g. Dapat membedakan lingkaran dan persegi panjang.

6. Teknik Penilaian
  - g. Catatan hasil karya
  - h. Observasi/ Pengamatan
  - i. Skala pencapaian perkembangan

Medan, 29 Juli 2022

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Peneliti**

**Siti Aminah Matondang S.Pd**

**Junida Siregar**  
**0308183136**





No	Nama	Prasiklus			Siklus I						Siklus II		
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan I		
		Kemampuan			Kemampuan			Kemampuan			Kemampuan		
		Memahami	Menerapkan	Mengetahui	Memahami	Menerapkan	Mengetahui	Memahami	Menerapkan	Mengetahui	Memahami	Menerapkan	Mengetahui
1	MAR	2,5	5,5	4,0	4,0	7,7	5,0	7,0	8,0	7,0	8,5	10,0	9,5
2	SDP	2,0	7,7	4,2	3,0	8,0	4,5	5,0	8,0	6,5	7,9	10,0	9,0
3	AFM	3,0	5,0	3,0	4,0	8,0	4,0	7,2	8,5	6,0	8,0	10,0	9,0
4	B	4,0	3,2	2,5	6,0	4,0	3,8	8,0	7,0	5,0	10,0	8,9	8,0
5	NCA	3,5	3,2	2,5	5,0	4,0	4,0	7,5	7,0	6,5	8,6	8,9	8,7
6	AZR	2,5	3,2	5,0	4,0	5,0	5,5	7,3	7,5	7,4	8,5	10,0	8,0
7	ANJ	2,0	3,2	1,0	3,0	4,0	3,0	5,0	6,0	5,0	7,8	8,0	7,3
8	SRL	2,5	5,0	3,0	4,0	6,0	4,0	7,5	7,5	6,9	9,0	8,5	8,0
9	AZ	5,0	3,5	3,0	5,0	5,0	4,0	7,5	7,0	6,9	9,5	8,0	8,2
10	RAB	8,0	2,5	4,0	4,0	4,0	4,0	7,1	6,0	7,0	9,0	7,0	9,0
11	MF	7,5	3,0	8,0	7,5	4,5	8,0	10,0	7,4	10,0	10,0	8,6	10,0
12	DHA	4,0	2,5	7,5	8,0	4,0	7,7	10,0	7,0	8,9	10,0	9,0	10,0
13	KY	3,0	2,5	1,0	7,0	5,0	3,0	9,5	7,3	5,5	10,0	9,5	8,0
	<b>Jmlh nilai</b>	49,5	50,0	48,7	64,5	69,2	60,5	98,6	94,2	88,6	116,8	116,4	112,7
	<b>Jmlh Maks</b>	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0
	<b>Rata-rata</b>	3,80	3,84	3,74	4,96	5,32	4,65	7,58	7,24	6,81	8,98	8,95	8,66
	<b>Persentasi (%)</b>	38,00%	38,44%	37,44%	49,66%	53,22%	46,55%	75,88%	72,44%	68,11%	89,88%	89,55%	86,66%
	<b>Nilai maks</b>	8,0	7,7	8,0	8,0	8,0	8,0	10,0	8,5	10,0	10,0	10,0	10,0
	<b>Nilai min</b>	2,0	2,5	1,0	3,0	4,0	3,0	5,0	6,0	5,0	7,8	7,0	7,3
	<b>Kriteria</b>	Kurang	Kurang	Kurang	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik



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-9118 /ITK IV.8/ITK.V.3/PP.00.9/07/2022

25 Juli 2022

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

**Yth. Bapak/Ibu Kepala Kepala sekolah RA Anugrah**

*Assalamualaikum 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 : Junida Siregar  
NIM : 0308183136  
Tempat/Tanggal Lahir : Sidongdong, 01 Februari 2000  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : VIII (Delapan)  
Alamat : DESA SIDONGDONG Kelurahan SIDONGDONG Kecamatan BARUMUN TENGAH

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jln Bersama gg seroja no 4, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

***Pelaksanaan Permainan Sains Dalam Meningkatkan Geometrik Anak Usia 5-6 Tahun***

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

Medan, 25 Juli 2022  
a.n. DEKAN  
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak  
Usia Dini



*Digitally Signed*

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



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM  
RA ANUGERAH MEDAN**



JL. BERSAMA GG. SEROJA NO. 4 MEDAN HP. 0853 6126 5884

Hal : Balasan Riset

Kepada Yth :  
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Bapak Dr. Muhammad Basri, MA  
Di Tempat.

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

*Dengan hormat,*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Aminah Matondang, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Junida Siregar  
NIM : 0308183136  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Universitas : UIN Sumatera Utara

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di RA Anugerah Medan dengan permasalahan dan judul :

**Pelaksanaan Permainan Sains Dalam Meningkatkan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Anugerah.**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerja samanya kami mengucapkan terima kasih.

Medan, 16 Agustus 2022  
Kepala Sekolah RA Anugerah  
Siti Aminah Matondang, S.Pd



