

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adityasari, Anggraini. 2013. *Main Matematika Yuk*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati, Johni. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fachrurazzi, Ahmad dan Dian Puspa Dewi. 2014. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Fadlillah, Muhammad dan Lilif Mualifatu Khorida. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadhillah. 2017. *Bermainan dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Gustian, Edy. 2001. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. Depok: Puspa Swara.
- Hasan, Maimunah. 2012. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.

- Mudjito. 2007. *Permainan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Muliawan, Jasa Unggah. 2009. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyani, Yani dan Juliska Gracinia. 2010. *Mengembangkan Kemampuan Dasar Balita di Rumah: Kemampuan Fisik, Seni, dan Manajemen Diri*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Murtono, Sri dan Sri Muwardi. 2010. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta: Yudhistira.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Poerwodarminto, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Pamadhi, Hajar dkk. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Purnawanti, Lina. 2011. *Pintar Membuat Aksesoris*. Bekasi: Laskar Aksara.
- PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas dan Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyanto, S. 2005. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat Publisting.
- Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriatna, Dadang. 2012. *Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Calistung Di TK*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK dan Pendidikan Luar Biasa.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsuddin, Haeriah. 2014. *Brain Game Untuk Balita*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Edsa Mahkota.
- _____. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika.

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2014. *FORMAT PAUD Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Walujo, Djoko dan Anies Listyowati. 2017. *Kompendium PAUD*. Depok: Pranada Media Group.

Jurnal:

Rahmat. 2003. “Memanfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional”. Dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 2: 216.

Kurnia, Rita. 2012. “Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini”. *EDUCHILD*, Vol. 01, No. 1: 2, <https://media.neliti.com/media/publications/22936-ID-konsepsi-bermain-dalam-menumbuhkan-kreativitas-pada-anak-usia-dini.pdf> diakses pada tanggal 28 Agustus 2018 pukul 02.29.

Joni. 2016. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekan Baru”. Dalam *Jurnal PAUD STKIP PTT Volume*, 2, No. 1: 5, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/44> diakses pada tanggal 28 Agustus 2018 pukul 02.53.

Skripsi:

Endayanti, Ika Setia. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Meronce pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Huryah, Saadatul dkk. 2014. *Pengaruh Bermain Meronce Terhadap Pemahaman Tentang Konsep Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi. IKIP Mataram.

- Ngatinem. 2013. *Penerapan Permainan Meronce Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B TK RA Al-Iman Perumda II Gergunung Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurhanifah, Hani. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-kanak Melalui Kegiatan Meronce*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Romadhona, Mentari Rizky. 2018. *Penerapan Kegiatan Meronce Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK PKK Candi Rejo Kecamatan Way Pengubuan Kabupaten Lampung Tengah*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sudaryani, Susri. 2014. *Penerapan Tehnik Meronce untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di Kelompok B1 Raudhatul Athfal Babul Jannah Kota Bengkulu*. Skripsi. Universitas Bengkulu.

LAMPIRAN



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
 Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III B/37 Telp. (031) 5041097, Fax. 031-5042804 Surabaya 60245
 Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281183 Surabaya 60234
<http://www.unipasby.ac.id>

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Zahrotun Nayyiroh
 NIM : 159000057
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Tanggal Ujian Skripsi : 24 Januari 2019
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Meronce Terhadap Kemampuan Berhitung 1-10 Anak Kelompok A RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo.
 Penguji I : Made Ayu Anggreni, S.Pd.,M.Pd.
 Penguji II : Isabella Hasiana, S.Psi.,M.Psi.

No.	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1.	Penulisan disesuaikan dengan pedoman.	✓	✓
2.	BAB I permasalahan dipaparkan secara jelas.	✓	✓
3.	Cara pengutipan.	✓	✓
4.	BAB II referensi ditambah.	✓	✓
5.	BAB III teknik pengambilan sampel.	✓	✓
6.	Daftar Pustaka.	✓	✓

Dosen Penguji I,

Made Ayu Anggreni, S.Pd.,M.Pd.
 NIDN. 0717027803

Dosen Penguji II,

Isabella Hasiana, S.Psi.,M.Psi.
 NIDN. 0716108002



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III B/37 Telp. (031) 5041097, Fax. 031-5042804 Surabaya 60245
Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281183 Surabaya 60234

<http://www.unipasby.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Zahrotun Nayyiroh
NIM : 159000057
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Meronce Terhadap Kemampuan Berhitung 1-10 Anak Kelompok A RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo.

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing I	Pembimbing II
1.	19 Juli 2018	Pengajuan Judul		
2.	23 Juli 2018	Judul di ACC		
3.	03 Agustus 2018	Pengajuan Bab 1		
4.	08 Agustus 2018	Bab 1 ACC		
5.	15 Agustus 2018	Pengajuan Bab 2		
6.	20 Agustus 2018	Bab 2 ACC		
7.	23 Agustus 2018	Pengajuan Bab 3		
8.	27 Agustus 2018	Bab 3 ACC		
9.	05 September 2018	Pengajuan Bab 4		
10.	05 Oktober 2018	Revisi Bab 4		
11.	22 November 2018	Bab 4 ACC		
12.	28 November 2018	Pengajuan Bab 5		
13.	12 Desember 2018	Revisi Bab 5		
14.	23 Desember 2018	ACC Bab 5		

Selesai bimbingan skripsi tanggal : 02 Januari 2019

Dosen Pembimbing I,

Aisyah, S.Psi., M.Pd.
NIDN. 0705127409

Dosen Pembimbing II,

Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi.
NIDN. 0716108002

Mengetahui:
Dekan FKIP,
Dr. Suhari, S.H., M.Si
NIP. 196801031992031003





Universitas PGRI
Adi Buana Surabaya

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042904 Surabaya 60245

Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Website : <http://fkip.unipasby.ac.id>

Nomor : 484/Ak.2/FKIP/X/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

22 Oktober 2018

Yang Terhormat,
Kepala RA Darul Muttaqin
di Sidoarjo

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala RA Darul Muttaqin Sidoarjo berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Zahrotun Nayyiroh
NIM : 159000057
Program Studi : PG-PAUD
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Meronce Terhadap Kemampuan Berhitung 1-10 Anak Kelompok A RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo
Waktu penelitian : 10 September 2018 s/d 20 Oktober 2018

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Dekan,
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Dr. Sunardi, S.H., M.Si
NIP. 196801031992031003

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi



**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU BINA BAKTI
WANITA**

**PERWAKILAN KABUPATEN SIDOARJO
ROUDLOTUL ATHFAL MUSLIMAT NU 83
"DARUL MUTTAQIN"**

NSM : 101235150146

Alamat : Jln. Sadang Gg. Masjid RT. 07 RW. 02 Taman - Sidoarjo

Akta Notaris : Tatyana Indrati Hasjim, SH. No. 02 Tanggal 02 Maret 2015

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawa ini:

Nama : Faridha Churniya,S.Pd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Zahrotun Nayyiro

TTL : Gersik, 15 November 1995

NIM : 159000057

Program study: PG PAUD

Waktu :10 September 2018 s/d 20 Oktober 2018

Judul : Pengaruh Permainan Meronce Terhadap Kemampuan
Berhitung 1-10 Anak Kelompok A RA Darul Muttaqin
Sadang Taman Sidoarjo

Benar-benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di RAM DARUL MUTTAQIN Sadang Taman Sidoarjo mulai tanggal 10 September 2018 s/d 20 Oktober 2018 dengan baik, untuk memenuhi persyaratan menyusun skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Meronce Terhadap Kemampuan Berhitung 1-10 Anak Kelompok A RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo " tahun pelajaran 2018-2019.

Demikian surat pernyataan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidoarjo, 20 Oktober 2018

Kepala RA



Faridha Churniyah,S.Pd.I

No.	Nama	Usia	Jenis Kelamin
8	Rizky	4 tahun	L
9	Hanif	4 tahun	L
10	Nino	5 tahun	L
11	Alfar	4 tahun	L
12	Rendy	4 tahun	L
13	Nayla	4 tahun	P
14	Sherly	5 tahun	P
15	Alya	5 tahun	P
16	Salwa	4 tahun	P
17	Clea	4 tahun	P
18	Inaya	4 tahun	P
19	Zafran	4 tahun	L
20	Raka	4 tahun	L
21	Irfan	5 tahun	L
22	Darrent	4 tahun	L
23	Naufan	4 tahun	L
24	Alfin	5 tahun	L
25	Abid	4 tahun	L

Lampiran 6: Jadwal Penelitian**Jadwal Penelitian**

No.	Hari/Tanggal	Keterangan
1.	Senin, 10 September 2018	<i>Pre-test</i>
2.	Jumat, 14 September 2018	Pembelajaran dengan menggunakan permainan meronce
3.	Sabtu, 15 September 2018	
4.	Sabtu, 22 September 2018	
5.	Sabtu, 29 September 2018	
6.	Jumat, 05 Oktober 2018	
7.	Sabtu, 06 Oktober 2018	
8.	Sabtu, 13 Oktober 2018	<i>Post-test</i>

Lampiran 7: Lembar Checklist Pre-Test dan Post-Test

Lembar Checklist Anak

Nama : Masya
Usia/Kelompok : 4/A
Jenis Kelamin : Perempuan
Hari/Tanggal : Senin, 10 September 2018 (*Pre-test*)

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Perkembangan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.	√				1
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda.	√				1
3.	Anak meronce dengan manik-manik.	√				1
4.	Anak mampu bangga dengan hasil karyanya sendiri.		√			2
Jumlah Centangan						5

Nama : Masya
Usia/Kelompok : 4/A
Jenis Kelamin : Perempuan
Hari/Tanggal : Jumat, 14 September 2018
 (Perlakuan 1)

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Perkembangan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.	√				1
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda.	√				1
3.	Anak meronce dengan manik-manik.	√				1
4.	Anak mampu bangga dengan hasil karyanya sendiri.		√			2
Jumlah Centangan						5

Nama : Masya
Usia/Kelompok : 4/A
Jenis Kelamin : Perempuan
Hari/Tanggal : Sabtu, 15 September 2018
 (Perlakuan 2)

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Perkembangan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.		√			2
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda.		√			2
3.	Anak meronce dengan manik-manik.	√				1
4.	Anak mampu bangga dengan hasil karyanya sendiri.		√			2
Jumlah Centangan						7

Nama : Masya
Usia/Kelompok : 4/A
Jenis Kelamin : Perempuan
Hari/Tanggal : Sabtu, 22 September 2018
 (Perlakuan 3)

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Perkembangan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.		√			2
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda.		√			2
3.	Anak meronce dengan manik-manik.		√			2
4.	Anak mampu bangga dengan hasil karyanya sendiri.			√		3
Jumlah Centangan						9

Nama : Masya
Usia/Kelompok : 4/A
Jenis Kelamin : Perempuan
Hari/Tanggal : Sabtu, 29 September 2018
 (Perlakuan 4)

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Perkembangan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.			√		3
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda.		√			2
3.	Anak meronce dengan manik-manik.			√		3
4.	Anak mampu bangga dengan hasil karyanya sendiri.			√		3
Jumlah Centangan						11

Nama : Masya
Usia/Kelompok : 4/A
Jenis Kelamin : Perempuan
Hari/Tanggal : Jumat, 05 Oktober 2018
 (Perlakuan 5)

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Perkembangan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.			√		3
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda.			√		3
3.	Anak meronce dengan manik-manik.			√		3
4.	Anak mampu bangga dengan hasil karyanya sendiri.				√	4
Jumlah Centangan						13

Nama : Masya
Usia/Kelompok : 4/A
Jenis Kelamin : Perempuan
Hari/Tanggal : Sabtu, 06 Oktober 2018
 (Perlakuan 6)

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Perkembangan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.				√	4
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda.				√	4
3.	Anak meronce dengan manik-manik.			√		3
4.	Anak mampu bangga dengan hasil karyanya sendiri.				√	4
Jumlah Centangan						15

Nama : Masya
Usia/Kelompok : 4/A
Jenis Kelamin : Perempuan
Hari/Tanggal : Sabtu, 13 Oktober 2018 (*Post-test*)

No.	Aspek Yang Diamati	Pencapaian Perkembangan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.				√	4
2.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda.				√	4
3.	Anak meronce dengan manik-manik.				√	4
4.	Anak mampu bangga dengan hasil karyanya sendiri.				√	4
Jumlah Centangan						16

Lampiran 8: Hasil Penelian Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	TABEL HASIL PRE-TEST POST-TEST											
		Anak dapat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.			Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benda.			Anak dapat meronce dengan manik-manik.			Anak bangga dengan hasil karyanya sendiri.		
		<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor
1	Zulfa	1	3	2	1	4	3	1	3	2	1	4	3
2	Bella	1	3	2	1	3	2	1	4	3	1	3	2
3	Masya	1	4	3	1	4	3	1	4	3	2	4	2
4	Bilqis	1	3	2	1	4	3	1	2	1	1	3	2
5	Putri	1	3	2	1	4	3	2	4	2	1	4	3
6	Marvel	2	4	2	1	4	3	1	4	3	1	4	3
7	Abizzar	1	3	2	1	4	3	1	3	2	1	4	3
8	Rizky	1	4	3	1	4	3	1	4	3	1	4	3

No.	Nama	TABEL HASIL <i>PRE-TEST POST-TEST</i>											
		Anak dapat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.			Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benda.			Anak dapat meronce dengan manik-manik.			Anak bangga dengan hasil karyanya sendiri.		
		<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor
9	Hanif	1	4	3	1	3	2	1	3	2	1	4	3
10	Nino	2	4	2	1	4	3	1	4	3	1	4	3
11	Alfar	1	3	2	1	4	3	1	3	2	1	4	3
12	Rendy	1	4	3	1	3	2	1	4	3	1	3	2
13	Nayla	1	3	2	1	3	2	1	4	3	1	4	3
14	Sherly	1	4	3	1	4	3	1	3	2	1	4	3
15	Alya	1	4	3	1	4	3	1	4	3	1	3	2
16	Salwa	1	4	3	1	4	3	1	3	2	1	4	3
17	Clea	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	4	3
18	Inaya	1	3	2	1	4	3	1	4	3	1	4	3

No.	Nama	TABEL HASIL <i>PRE-TEST POST-TEST</i>											
		Anak dapat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.			Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benda.			Anak dapat meronce dengan manik-manik.			Anak bangga dengan hasil karyanya sendiri.		
		<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor
19	Zafran	1	3	2	1	4	3	1	3	2	1	4	3
20	Raka	1	4	3	1	4	3	1	4	3	1	3	2
21	Irfan	1	4	3	1	3	2	1	3	2	1	3	2
22	Darrent	1	4	3	1	3	2	1	3	2	1	3	2
23	Naufan	1	3	2	1	4	3	1	3	2	1	3	2
24	Alfin	1	4	3	2	4	2	1	4	3	1	4	3
25	Abid	1	4	3	1	4	3	1	3	2	1	2	1
Jumlah		27	89	62	26	93	67	26	86	60	26	90	64
Rerata		1.08	3.56	2.48	1.04	3.72	2.68	1.04	3.44	2.4	1.04	3.6	2.56
MIN		1	3	2	1	3	2	1	2	1	1	2	1

No.	Nama	TABEL HASIL <i>PRE-TEST POST-TEST</i>											
		Anak dapat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda.			Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benda.			Anak dapat meronce dengan manik-manik.			Anak bangga dengan hasil karyanya sendiri.		
		<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	Skor
MAK		2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3

Lampiran 9: RPPM dan RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPM) RA DARUL MUTTAQIN SADANG TAMAN SIDOARJO

BAHASA

- 2.13 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman. Berperilaku santun kepada orang yang lebih tua dan teman sebayanya. Berbicara sopan dengan tanpa teriak-teriak.
- 3.10-4.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menyimak cerita tentang binatang ternak. Menjawab pertanyaan dengan benar setelah mendengarkan cerita.
- 3.11-4.11 memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan secara verbal dan non verbal). Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif. Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan. Mengungkapkan keinginan saat ingin buang air.
- 3.12-4.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Menebali kata "sapi" Menulis arab kata "kambing" Mengenal huruf awal pada kata "ayam"

SOSEM

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. Memberi salam kepada guru dan teman. Berani tampil di depan tanpa disuruh.
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. Upacara. Berangkat sekolah tepat waktu. Bermain mengikuti aturan.
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. Mau mengantri saat cuci tangan. Menyelesaikan tugas dengan tuntas.

FISMOT

- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Merawat mainan yang ada di dalam kelas. Berpakaian rapi dan bersih setiap hari.
- 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Melompat menirukan gaya kelinci. Merayap pada lingkaran simpai. Meronce manic-manik
- 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Melakukan senam sehat ceria. Menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan.

BINATANG / BINATANG TERNAK

KOGNITIF

- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu. Membiasakan anak untuk mencari hal-hal yang baru.
- 3.5-4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara. Menyelesaikan masalahnya sendiri saat bertengkar dengan teman. Mencari jejak gambar binatang ternak dengan makanan dengan warna warni.
- 3.6-4.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah gambar binatang sapi. Mengurutkan jumlah gambar sapi dari angka 1-10. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah dari meronce manic-manik 1 merah 2 biru. Mencocokkan jumlah meronce manic-manik 3 hijau 2 kuning dengan lambang bilangan. Mengurutkan hasil meronce dari angka 1-8.
- 3.8-4.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.). Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh. Menyebutkan ciri-ciri binatang sapi. Mengetahui manfaat binatang sapi.

NAM

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya. Mengenal Binatang ternak sebagai ciptaan tuhan. Mensyukuri atas nikmat ciptaan tuhan melalui binatang ternak
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan. Tidak mencubit teman. Memberi makan binatang ternak yang ada di lingkungan sekitar.
- 3.1-4.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. Berdoa sebelum dan sesudah belajar. Berdoa sebelum dan sesudah makan. Membaca kalimat syahadat. Membaca asmaul husnah. Membaca surat-al-fatihah. Membaca surat al-ikhlas.

SENI

- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. Menghargai karya teman. Menjaga kerapian dalam mengerjakan tugas.
- 3.15-4.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. Mewarnai gambar sapi Kolase gambar kambing dengan kapas Mencocok gambar ayam Finger painting gambar burung. Menampilkan hasil karya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Muttaqin
 Tema / Sub Tema : Binatang/ Binatang Ternak
 Semester : I
 Hari, Tanggal : Senin, 10 September 2018
 Kelompok Usia : 4 – 5 Tahun

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan	
				Alat	Hasil
Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya. (NAM: 1.1) Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. (NAM: 3.1-4.1) Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. (FISMOT: 3.3-4.3) Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. (FISMOT: 3.4-4.4) Mengenal benda-benda di	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Upacara • Salam • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (doa sebelum belajar) • Membaca kalimat Syahadat, • Membaca Asmaul Husna • Melompat menirukan gerakan kelinci. • Materi pagi dan menyampaikan tema • Menyanyi lagu “binatang ternak” II. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sapi. • Mengurutkan jumlah gambar sapi dari angka 1-10. • Mewarnai gambar binatang • Menulis kata “Sapi” 	1. Metode bercakap-cakap 2. Pemberian tugas. 3. Tanya jawab	1. Media : Gambar binatang sapi 2. Alat : Krayon, buku penunjang siswa, kertas gambar, buku tulis, alat tulis. 3. Sumber belajar : Buku Penunjang		

<p>sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. (KOG:3.6-4.6)</p> <p>Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.).</p> <p>Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh. (KOG: 3.8-4.8)</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain (SOSEM: 2.7)</p> <p>Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal</p>	<p>II. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum dan sesudah makan • Mencuci tangan • Makan dan minum <p>V. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recalling • Menampilkan hasil karya. • Menginformasikan kegiatan esok hari • Doa sesudah belajar • Salam • Pulang 				
---	---	--	--	--	--

<p>dalam berbagai bentuk karya. (BHS: 3.12-4.12) Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SENI: 3.15-4.15)</p>					
--	--	--	--	--	--

Guru Kelas

Mengetahui,
Kepala Sekolah RA Darul Muttaqin

Mahasiswa,

Miftahul Jannah, S.Pd.

Farida Churniyah, S.Pd.

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Muttaqin
 Tema / sub tema : Binatang/ Binatang Ternak
 Semester : I
 Hari, tanggal : Jumat, 14 September 2018
 Kelompok usia : 4 – 5 Tahun

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat / Sumber Belajar	Penialain Perkembangan	
				Alat	Hasil
Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya. (NAM: 1.1) Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. (NAM: 3.1-4.1) Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. (FISMOT: 3.3-4.3) Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. (FISMOT: 3.4-4.4) Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (doa sebelum belajar) • Membaca kalimat Syahadat, • Membaca Asmaul Husna • Membaca surat al fatiha • Merayap pada lingkaran simpai. • Materi pagi dan menyampaikan tema II. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah dari meronce manik-manik 1 merah 2 biru. • Mengurutkan hasil meronce 1-5 • Kolase gambar kambing 	1. Metode bercakap -cakap, 2. Pemberian tugas, 3. Tanya jawab	1. Media : gambar binatang kambing, permainan meronce. 2. Alat : Kertas gambar, kertas lipat, buku tulis, alat tulis. 3. Sumber belajar : Buku Penunjang		

<p>dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. (KOG:3.6-4.6)</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain (SOSEM: 2.7)</p> <p>Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. (BHS: 3.12-4.12)</p> <p>Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SENI: 3.15-4.15)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis arab binatang “kambing” <p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum dan sesudah makan • Mencuci tangan • Makan dan minum <p>IV. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recalling • Menampilkna hasil karya. • Menginformasikan kegiatan esok hari • Doa sesudah belajar • Salam • Pulang 				
---	---	--	--	--	--

Guru Kelas

Mengetahui,
Kepala Sekolah RA Darul Muttaqin

Mahasiswa,

Miftahul Jannah, S.Pd.

Farida Churniyah, S.Pd.

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Muttaqin
 Tema / sub tema : Binatang/ Binatang Ternak
 Semester : I
 Hari, tanggal : Sabtu, 15 September 2018
 Kelompok usia : 4 – 5 Tahun

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat / Sumber Belajar	Penialain Perkembangan	
				Alat	Hasil
Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya. (NAM: 1.1) Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. (NAM: 3.1-4.1) Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (doa sebelum belajar) • Membaca kalimat Syahadat, • Membaca Asmaul Husna • Membaca Surat Al-Ikhlas 	1. Metode bercaka p-cakap, 2. Pemberian tugas, 3. Tanya jawab	1. Media : gambar binatang ayam, permainan meronce. 2. Alat : Kertas gambar, buku tulis, alat tulis. 3. Sumber belajar : Buku		

<p>Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. (FISMOT: 3.3-4.3)</p> <p>Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. (FISMOT: 3.4-4.4)</p> <p>Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pagi dan menyampaikan tema • Menyanyikan lagu “binatang ternak” <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan jumlah meronce manik-manik 3 hijau 2 kuning dengan lambang bilangan • Mengurutkan hasil meronce dari 1-8 • Mencari jejak gambar ayam • Menarik garis gambar ayam dengan lambang bilangan. <p>III. Istirahat</p>		<p>Penunjang</p>		
---	---	--	------------------	--	--

<p>lainnya) melalui berbagai hasil karya. (KOG:3.6-4.6) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. (KOG: 3.5-4.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain (SOSEM: 2.7) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. (BHS:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum dan sesudah makan • Mencuci tangan • Makan dan minum <p>IV. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recalling • Menampilkan hasil karya. • Menginformasikan kegiatan esok hari • Doa sesudah belajar • Salam • Pulang 				
--	---	--	--	--	--

<p>3.12-4.12) Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SENI: 3.15-4.15)</p>					
---	--	--	--	--	--

Guru Kelas

Mengetahui,
Kepala Sekolah RA Darul Muttaqin

Mahasiswa,

Miftahul Jannah, S.Pd.

Farida Churniyah, S.Pd.

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) RA DARUL MUTTAQIN SADANG TAMAN SIDOARJO

NAM

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan. Anak mampu menyayangi keluarga sebagai rasa syukur kepada tuhan. Menghormati guru dan orang tua. Tidak mengejek teman.
- 3.1-4.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Membaca kalimat syahadat. Membaca asmaul husnah. Membaca ayat kursi. Membaca surat an-nas.
- 3.2-4.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia. Mengucapkan terimakasih saat mendapatkan bantuan. Meminta tolong dengan cara yang sopan.

FISMOT

- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Mencuci tangan pada saat sebelum dan sesudah makan. Menjaga lingkungan dengan cara membuang sampah pada tempatnya.
- 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Berlari zig-zag mengikuti pola dari tali raffia. Meronce manik-manik Menjahit pola gambar baju untuk ibu. Meronce dengan manik-manik.
- 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. Menjaga diri dari benda yang berbahaya. Menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan.

KOGNITIF

- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu. Anak bertanya tentang hal-hal yang baru.
- 3.6-4.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. Mencocokkan jumlah manik-manik yang dironce 5 kuning merah dengan lambang bilangan. Mengurutkan hasil meronce dari angka 1-10. Mengelompokkan benda sesuai warna. Membandingkan ukuran gambar A dan gambar B.
- 3.7-4.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh. Mengenal nama-nama anggota keluarga. Mengenal peran ayah, ibu, adik, kakak, dll. Menceritakan tentang keluarga yang ada di dalam rumahnya.

KELUARGAKU / ANGGOTA KELUARGA

SOSEM

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. Memberi salam kepada guru dan teman. Berani tampil di depan tanpa diminta guru.
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. Upacara. Bermain mengikuti aturan. Mengingat teman saat tidak sesuai aturan.
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. Menahan diri saat marah. Mengerjakan tugas dengan tuntas.
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian. Mandiri dalam mengerjakan tugas.

BAHASA

- 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman. Berbicara santun kepada guru, orang tua, dan teman sebayanya. Berbagi makanan dengan teman.
- 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Merespon dengan cepat saat guru bercerita. Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.
- 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Menebali kata "ibu" Membaca kata "ayah" Mengenal huruf awal dari kata "nenek" dan "kakek"

SENI

- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. Menghargai karya teman Mengerjakan dengan rapi.
- 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. Membuat bingkai foto dengan stik es krim. Membuat kalung untuk ibu dari manik-manik. Menyanyikan lagu "ibu" Mewarnai gambar keluarga dengan finger painting. Menampilkan hasil karya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Muttaqin
 Tema / sub tema : Keluargaku / Anggota Keluarga
 Semester : I
 Hari, tanggal : Sabtu, 22 September 2018
 Kelompok usia : 4 – 5 Tahun

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan	
				Alat	Hasil
Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya. (NAM: 1.1) Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. (NAM: 3.1-4.1) Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. (FISMOT: 3.4-4.4)	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (doa sebelum belajar) • Membaca kalimat Syahadat, • Membaca Asmaul Husna • Membaca Ayat 	1. Metode bercakap-cakap, 2. Pemberian tugas, 3. Tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Media : gambar keluarga, permainan meronce. • Alat : Kertas gambar, stik es krim, lem, foto keluarga, alat tulis. • Sumber belajar : Buku 		

<p>Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. (KOG:3.6-4.6)</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain (SOSEM: 2.7)</p>	<p>Kursi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlari zig-zag mengikuti pola. • Materi pagi dan menyampaikan tema • Menyanyikan lagu “keluargaku” <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan jumlah manik-manik yang dironce 5 kuning 2 merah dengan lambang bilangan. • Mengurutkan hasil meronce 1-10 • Menebali kata 		<p>Penunjang</p>		
---	--	--	------------------	--	--

<p>Anak mampu memahami keaksaraan awal melalui bermain (BHS: 3.12-4.12) karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SENI: 3.15-4.15)</p>	<p>Ibu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bingkai foto dengan stik es krim <p>II. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum dan sesudah makan • Mencuci tangan • Makan dan minum <p>V. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recalling • Menampilkan hasil karya. • Menginformasikan kegiatan esok hari • Doa sesudah belajar 				
---	--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Salam• Pulang				
--	--	--	--	--	--

Guru Kelas

Mengetahui,
Kepala Sekolah RA Darul Muttaqin

Mahasiswa,

Miftahul Jannah, S.Pd.

Farida Churniyah, S.Pd.

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) RA DARUL MUTTAQIN

SADANG TAMAN SIDOARJO

NAM

- 2.13 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. Mengembalikan mainan yang bukan miliknya. Menjaga mainan yang dipinjam.
- 3.1-4-1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Membaca kalimat syahadat. Membaca asmaul husnah. Membaca ayat kursi. Membaca doa sebelum dan sesudah makan.
- 3.2-4-2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia. Berbicara santun kepada guru dan temannya. Sopan ketika berjalan di depan orang yang lebih tua. Berpakaian rapi setiap hari.

SOSEM

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. Memberi salam kepada guru dan teman sebayanya. Berani menjawab pertanyaan dengan percaya diri.
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. Mengikuti aturan main. Mengingatkan teman bila bertindak tidak sesuai aturan.
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya. Mengalah kepada teman. Mau membantu tanpa disuruh. Senang berbagi makanan.

FISMOT

- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan atau melakukan kegiatan. Merawat lingkungan dengan cara membuang sampah pada tempatnya. Membersihkan tempat belajar setelah melakukan kegiatan.
- 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Lempar tangkap bola. Estafet bola. Berjalan di papan titian. Lompat sesua warna. Meronce dengan manik-manik
- 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. Memakai toilet dengan benar tanpa bantuan. Senam sehat cerita.

KELUARGAKU / PROFESI

BAHASA

- 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman. Berbicara santun kepada guru dan teman. Menghargai teman sebayanya.
- 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menyimak cerita yang diberikan guru. Menceritakan kembali cerita.
- 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Menyusun kata "polisi" dengan kartu huruf. Membaca gambar. Menjiplak huruf fa-fi-fu-fu Mengenal huruf awal kata "polisi"

KOGNITIF

- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu. Selalu bertanya tentang hal-hal baru.
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. Mengerjakan tugas secara kreatif.
- 3.6-4.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya Meneocokkan jumlah meroncemanik-manik merah 4 hijau 4 dengan lambang bilangan. Mengurutkan hasil meronce dari angka 1-10. Mengelompokkan bentuk geometri.
- 3.7-4.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). Menanyakan berbagai tanya-tanya berdasarkan

SENI

- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. Mengerjakan dengan rapi. Tidak mencoret-coret pekerjaan teman.
- 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. Memwarnai gambar polisi. Menyanyikan lagu polisi. Membuat boneka profesi dari botol bekas. Menggambar gambarpak pos dengan cat air. Menampilkan hasil karya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Muttaqin
 Tema / sub tema : Keluargaku / Profesi
 Semester : I
 Hari, tanggal : Sabtu, 29 September 2018
 Kelompok usia : 4 – 5 Tahun

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat / Sumber Belajar	Penialain Perkembangan	
				Alat	Hasil
Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan. (NAM: 1.2) Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang tua. (NAM: 3.1-4.1) Mengenal anggota	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (doa sebelum belajar) • Membaca kalimat Syahadat, • Membaca Asmaul Husna • Kegiatan motorik lempar tangkap bola • Materi pagi dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode bercakap-cakap, • Pemberian tugas, • Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Media : gambar profesi polisi, permainan meronce. • Alat : Kertas gambar, krayon, kertas lipat, alat tulis. 		

<p>tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. (FISMOT: 3.3-4.3)</p> <p>Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. (FISMOT: 3.4-4.4)</p> <p>Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana</p>	<p>menyampaikan tema</p> <p>1. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan jumlah meronce manik-manik merah 4 hijau 4 dengan lambang bilangan. • Mengurutkan hasil meronce dari 1-10 • Mewarnai gambar polisi • Mengenali huruf awal dari kata “polisi”. <p>2. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum dan sesudah makan • Mencuci tangan • Makan dan minum <p>3. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recalling 		<ul style="list-style-type: none"> • Suber belajar : Buku Penunjang 		
---	---	--	--	--	--

<p>benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. (KOG:3.6-4.6)</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian. (SOSEM: 3.13-4.13)</p> <p>Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan secara verbal dan non verbal). Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif. (BHS: 3.11-4.11)</p> <p>Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan hasil karya. • Menginformasikan kegiatan esok hari • Doa sesudah belajar • Salam • Pulang 				
--	---	--	--	--	--

<p>Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. (BHS: 3.12-4.12)</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. (SENI:2.4)</p> <p>Mengenal berbagai karya aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SENI: 3.15-4.15)</p>					
--	--	--	--	--	--

Guru Kelas

Mengetahui,
Kepala Sekolah RA Darul Muttaqin

Mahasiswa,

Miftahul Jannah, S.Pd.

Farida Churniyah, S.Pd.

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) RA DARUL MUTTAQIN SADANG TAMAN SIDOARJO

NAM

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan. Hormat kepada orang yang lebih tua. Menyayangi teman. Menyayangi keluarga.
- 2.13 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. Jujur saat melakukan kesalahan.
- 3.1-4.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. Berdoa sebelum dan sesudah belajar. Berdoa sebelum dan sesudah makan. Membaca kalimat syahadat. Membaca asmaul husnah. Membaca ayat kursi.

FISMOT

- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Menjaga kebersihan lingkungan dengan cara membuang sampah pada tempatnya.
- 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Bermain lompat tali. Bermain ular tangga raksasa. Senam sehat ceria. Meronce manik-manik.
- 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat.

KOGNITIF

- 3.5-4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dalam berperilaku kreatif. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. Menarik garis gambar profesi dengan tugasnya.
- 3.6-4.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah manik-manik yang dironce dari angka 10-1. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah meronce manik-manik 5 biru 5 kuning.
- 3.7-4.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh. Mengenal profesi keluarga. Mengenal peran keluarga dan ciri-cirinya. Mengenal tempat-tempat bertugas setiap profesi.

KELUARGAKU / PROFESI

SOSEM

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. Memberi salam kepada guru dan teman. Memiliki sikap percaya diri dalam mengerjakan tugas. Menyampaikan keinginan dengan santun.
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. Bermain sesuai aturan. Mengingat teman jika tidak sesuai aturan. Menyelesaikan tugas dengan tuntas Upacara.
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian. Mengerjakan tugas sendiri. Membantu teman tanpa disuruh.
- 2.12 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Bertanggung jawab atas tugasnya.

BAHASA

- 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menyimak penjelasan guru. Menjawab dengan tepat setelah mendengarkan penjelasan guru. Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan.
- 3.11-4.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan secara verbal dan non verbal). Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif. Mengungkapkan keinginan dengan benar.
- 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Membaca gambar pada buku cerita. Menulis arab kata "tukang kayu" Mengenal huruf awal kata "dokter"

SENI

- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. Tidak merusak karya teman. Mengerjakan tugas dengan rapi.
- 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. Menyanyikan lagu "dokter" Tepuk profesi Menggambar bebas tentang profesi. Membuat stetoskop dari bahan bekas. Menampilkan hasil karya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Muttaqin
 Tema / sub tema : Keluargaku / Profesi
 Semester : I
 Hari, tanggal : Jumat, 05 Oktober 2018
 Kelompok usia : 4 – 5 Tahun

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat / Sumber Belajar	Penialain Perkembangan	
				Alat	Hasil
Mengenal kegiatan beribadh sehari-hari. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dngan tuntunan orang tua. (NAM: 3.1-4.1) Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (doa sebelum belajar) • Membaca kalimat Syahadat, • Membaca Asmaul Husna • Motivasi dan telling story 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode bercakap-cakap, • Pemberian tugas, • Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Media : Gambar profesi tukang kayu, permainan meronce • Alat : Kertas gambar, alat tulis. • Sumber belajar : Buku 		

<p>kasar dan halus. (FISMOT: 3.3-4.3) Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. (FISMOT: 3.4-4.4) Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. (KOG:3.6-4.6) Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pagi dan menyampaikan tema II. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah manik-manik yang dironce 6 hijau 3 biru. • Mengurutkan hasil meronce dari 10-1 • Menarik garis gambar profesi dengan tugasnya. • Menulis arab “tukang kayu” II. Istirahat <ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum dan sesudah makan • Mencuci tangan 		<p>Penunjang</p>		
--	---	--	------------------	--	--

<p>tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). Dalam bentuk ambar, bercerita, bernyanyidan gerak tubuh. (KOG: 3.7-4.7)</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. (SOSEM: 2.6)</p> <p>Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.</p> <p>Menunjukkan Kemampuan keaksaraan awal dalam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Makan dan minum • V. Kegiatan Akhir • Recalling • Menampilkan hasil karya. • Menginformasikan kegiatan esok hari • Doa sesudah belajar • Salam • Pulang 				
---	--	--	--	--	--

berbagai bentuk karya. (BHS: 3.12-4.12) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. (SENI:2.4) Mengenal berbagai karya aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SENI: 3.15-4.15)					
--	--	--	--	--	--

Guru Kelas

Mengetahui,
Kepala Sekolah RA Darul Muttaqin

Mahasiswa,

Miftahul Jannah, S.Pd.

Farida Churniyah, S.Pd.

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Muttaqin
 Tema / sub tema : Keluargaku / Profesi
 Semester : I
 Hari, tanggal : Sabtu, 06 Oktober 2018
 Kelompok usia : 4 – 5 Tahun

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat / Sumber Belajar	Penialain Perkembangan	
				Alat	Hasil
Mengenal kegiatan beribadh sehari-hari. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dngan tuntunan orang tua. (NAM: 3.1-4.1) Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (doa sebelum belajar) • Membaca kalimat Syahadat, • Membaca Asmaul Husna • Motivasi dan telling story 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode bercakap-cakap, • Pemberian tugas, • Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Media: Gambar profesi dokter, permainan meronce • Alat : Kertas gambar, alat tulis. • Sumber belajar : 		

<p>pengembangan motorik kasar dan halus. (FISMOT: 3.3-4.3) Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. (FISMOT: 3.4-4.4) Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pagi dan menyampaikan tema <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah meronce manik-manik 5 biru 5 kuning.. • Mengurutkan hasil meronce dari 10-1. • Mengurutkan gambar dari ukuran yang terbesar sampai yang terkecil. • Menggambar profesi dokter. • Mengenali huruf awal dari kata “dokter” <p>III. Istirahat</p>		<p>Buku Penunjang</p>		
--	--	--	-----------------------	--	--

<p>berbagai hasil karya. (KOG:3.6-4.6) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. (SOSEM: 2.6) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan Kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. (BHS: 3.12-4.12) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. (SENI:2.4) Mengenal berbagai karya aktifitas seni dengan menggunakan berbagai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum dan sesudah makan • Mencuci tangan • Makan dan minum <p>IV. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recalling • Menginformasikan kegiatan esok hari • Doa sesudah belajar • Salam • Pulang 				
---	---	--	--	--	--

media. (SENI: 3.15-4.15)					
--------------------------	--	--	--	--	--

Guru Kelas

Mengetahui,
Kepala Sekolah RA Darul Muttaqin

Mahasiswa,

Miftahul Jannah, S.Pd.

Farida Churniyah, S.Pd.

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) RA DARUL MUTTAQIN SIDOARJO

NAM

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan. Hormat kepada p orang yang lebih tua. Menyayangi teman. Menyayangi keluarga.
- 2.13 emiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. Jujur saat melakukan kesalahan. Mengembalikan benda yang bukan miliknya.
- 3.1-4.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan sehari-hari dengan tuntunan orang tua. Berdoa sebelum dan sesudah belajar. Berdoa sebelum san sesudah makan. Membaca doa masuk dan keluar kamar mandi. Membaca kalimat syahadat. Membaca asmaul husnah. Membaca ayat kursi.
- 3.2-4.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia. Berterima kasih ketika mendapatkan sesuatu. Menolong teman ketika jatuh atau butuh bantuan.

SOSEM

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. Memberi salam kepada guru dan teman. Memiliki sikap percaya diri dalam mengerjakan tugas. Menyampaikan keinginan dengan santun.
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. Bermain sesuai aturan. Mengingatkan teman jika tidak sesuai aturan. Menyelesaikan tugas dengan tuntas Upacara.
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian. Mengerjakan tugas sendiri. Membantu teman tanpa disuruh.
- 2.12 emiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Bertanggung jawab atas tugasnya.

FISMOT

- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Mencuci tangansebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Menjaga kebersihan lingkungan dengan cara membuang sampah pada tempatnya.
- 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Bermain cublak-cublak suweng Bermain estafet gelas berisi air. Senam sehat ceria. Meronce manik-manik.
- 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. Berpakaian rapi setiap hari. Makan makanan yang sehat. Menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan.

LINGKUNGANKU/SEKOLAHKU

BAHASA

- 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menyimak penjelasan guru. Menjawab dengan tepat setelah mendengarkan penjelasan guru. Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan.
- 3.11-4.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan secara verbal dan non verbal). Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif. Mengungkapkan keinginan dengan benar.
- 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Membaca gambar pada buku cerita. Menirukan tulisan kata "buku" Mengenal huruf awal kata "sekolahku"

KOGNITIF

- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu. Selalu ingin tahu dengan hal-hal baru. Bertanya tentang hal-hal yang baru.
- 3.6-4.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah gambar benda di sekolah dengan cara melingkari lambang bilangan. Mengurutkan angka 1-10 yang ada pada gambar. Mencentang gambar benda-benda yang ada di sekolah dan rumah.
- 3.9-4.9 Mengenal teknologi sederhana (perlatan bermain, peralatan pertukangan, dll). Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegitanannya (perlatan rumah tangga, bermain, pertukangan, dll) Mengetahui benda-benda yang ada di sekolah.. Mengetahui kegunaan benda-benda yang ada di rumah..

SENI

- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. Tidak merusak karya teman. Mengerjakan tugas dengan rapi.
- 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. Menyanyikan lagu "sekolahku" Kolase gambar sekolah dengan serbuk kayu. Menggambar bebas tentang sekolahku. Melipat bentuk buku. Mencocok gambar mainan. Menampilkan hasil karya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA Darul Muttaqin
 Tema / sub tema : Lingskuangkanku / Sekolahku
 Semester : I
 Hari, tanggal : Sabtu, 13 Oktober 2018
 Kelompok usia : 4 – 5 Tahun

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat / Sumber Belajar	Penialain Perkembangan	
				Alat	Hasil
Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dngan tuntunan orang tua. (NAM: 3.1-4.1) Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. (FISMOT: 3.3-4.3)	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (doa sebelum belajar) • Membaca kalimat Syahadat, • Membaca Asmaul Husna • Membaca Ayat Kursi 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode bercakap-cakap, • Pemberian tugas, • Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Media : Gambar benda-benda sekolah, benda konkrit yang ada di sekolah. • Alat : Kertas gambar, 		

<p>Mengetahui cara hidup sehat. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat. (FISMOT: 3.4-4.4)</p> <p>Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).</p> <p>Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. (KOG:3.6-4.6)</p> <p>Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi).</p> <p>Menyajikan berbagai karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain cublak-cublak suweng. • Doa masuk dan keluar kamar mandi • Materi pagi dan menyampaikan tema • Menyanyikan Lagu “sekolahku” <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan jumlah gambar benda sekolah dengan cara melingkari lambang bilangan 1-10 yang sesuai. • Mengurutkan angka dari 1-10 		<p>alat tulis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suber belajar : Buku Penunjang 		
---	--	--	---	--	--

<p>yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). Dalam bentuk ambar, bercerita, bernyanyidan gerak tubuh. (KOG: 3.7-4.7)</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. (SOSEM: 2.6)</p> <p>Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.</p> <p>Menunjukkan Kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. (BHS: 3.12-4.12)</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. (SENI:2.4)</p>	<p>yang ada pada gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencentang (√) gambar benda yang ada disokolah <p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum dan sesudah makan • Mencuci tangan • Makan dan minum <p>IV. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recalling • Menampilkan hasil karya. • Menceritakan kembali kegiatan yang dilakukan. • Menginformasikan kegiatan esok 				
--	---	--	--	--	--

Mengenal berbagai karya aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SENI: 3.15-4.15)	hari • Doa sesudah belajar • Salam • Pulang				
---	--	--	--	--	--

Guru Kelas

Mengetahui,
Kepala Sekolah RA Darul Muttaqin

Mahasiswa,

Miftahul Jannah, S.Pd.

Farida Churniyah, S.Pd.

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057

Lampiran 10: Foto Kegiatan Penelitian**Foto Kegiatan Pre-Test**

Anak Belum bisa mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 dengan benar.



Anak belum bisa mengurutkan angka 1-10 dengan benar.



Anak belum bisa bangga dengan hasil karyanya.

Foto Kegiatan *Treatment*



Antusias anak ketika diberi permainan meronce.



Anak-anak mulai meronce dengan sangat antusias.



Anak mencocokkan hasil meronce dengan lambang bilangan.

Foto Kegiatan *Post-Test*

Anak sudah bisa Mencocokkan bilangan dengan jumlah bilangan dengan benar tanpa bantuan.



Anak sudah mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benar tanpa bantuan.



Anak sudah mampu menampilkan hasil karyanya.

MATRIK PENELITIAN

PENGARUH PERMAINAN MERONCE TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 ANAK KELOMPOK A RA DARUL MUTTAQIN SADANG TAMAN SIDOARJO

Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Model Penelitian			Daftar Pustaka
					Populasi Sampel	Teknik Pengumpulan Data	Analisis Data	
Apakah ada pengaruh permainan meronce terhadap kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo?	<p>Meronce adalah salah satu contoh kegiatan pengembangan motorik halus di TK, kegiatan menguntai dengan membuat untaian dari bahan-bahan yang berlubang, disatukan dengan tali atau benang.</p> <p>Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-</p>	Variabel bebas (X): Permainan Meronce Variabel terikat (Y): Berhitung	<ol style="list-style-type: none"> Anak dapat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan 1-10 menggunakan benda. Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benda. Anak dapat meronce dengan 	<p>Hipotesis nol (H0): Tidak ada pengaruh permainan meronce terhadap kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo.</p> <p>Hipotesis</p>	Pada penelitian ini yang dijadikan subyek atau sasaran penelitian adalah seluruh siswa kelompok A RA Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo yang berjumlah 25 siswa.	<p>1. Tes adalah serentetan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>. <i>Pre-test</i> digunakan untuk mengukur</p>	$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$ <p>Keterangan: Md: Mean dari perbedaan pretest dengan posttest. Xd: Deviasi masing-masing</p>	Sumantri MS. (2005). <i>Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini</i> . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

	<p>hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.</p>		<p>manik-manik. 4. Anak bangga dengan hasil karyanya sendiri.</p>	<p>alternative (Ha): Ada pengaruh permainan meronce terhadap kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Darul Muttaqin Sadang Taman Sidoarjo.</p>		<p>kemampuan berhitung 1-10 sebelum dilakukan atau diberikan perlakuan (<i>treatment</i>). Sedangkan <i>post-test</i> digunakan untuk mengetahui apakah perlakuan (<i>treatment</i>) yang diberikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10. 2. Observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. 3. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan dan penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah,</p>	<p>subyek (d-Md) ΣX^2d: Jumlah kuadrat deviasi N: Subyek pada sampel Db: ditentukan dengan N-1</p>	<p>l. Depdiknas. (2007). <i>Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak</i>. Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD.</p>
--	---	--	---	--	--	---	---	---

						prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain.		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Surabaya, 16 Agustus 2018

Mengetahui
Pembimbing I,

Pembimbing II,

Mahasiswa,

Aisyah, S.Psi., M.Pd.
NIDN. 0705127403

Isabellah Hasianah, S.Psi., M.Psi.
NIDN. 0716108002

Zahrotun Nayyiroh
NIM. 159000057