



**TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GARHUFANG  
DAN JUNGSTAR TERHADAP PENINGKATAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA ANAK  
TAMAN KANAK-KANAK KELOMPOK B**



**UNIVERSITAS TERBUKA**

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

**Disusun Oleh :**

**PUPUK RAHAYU**

**NIM. 500648897**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS TERBUKA**

**JAKARTA**

**2018**

**UNIVERSITAS TERBUKA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

**PERNYATAAN**

TAPM yang berjudul Pengaruh Penggunaan media Garhufang dan Jungsetar terhadap peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Anak Taman Kanak-kanak kelompok B.

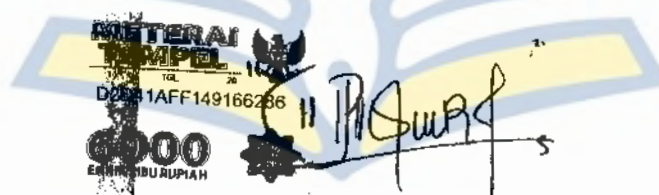
Adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun

dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik

Kediri, 9 April 21018

Yang Menyatakan



(PUPIUK RAHAYU)

NIM 500648897

## ABSTRAK

Pupuk Rahayu “Pengaruh Penggunaan Media Garhufang Dan Jungsetar Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B”, Tesis, Program Pascasarjana, Pendidikan Dasar Universitas Terbuka 2018.

Kata kunci : *media garhufang dan jungsetar, Motivasi, Hasil belajar kognitif.*

Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa sering dikaitkan dengan keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan sedang selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan baik, serta membandingkan hasilnya dengan orang lain. Media Garhufang dan media Jungsetar merupakan media yang efektif digunakan guru dalam pengembangan kemampuan kognitif untuk mengenalkan Pembelajaran kognitif anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media garhufang dan jungsetar terhadap peningkatan Motivasi dan hasil belajar kognitif Pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B serta membantu guru untuk menciptakan ruangan kelas yang atraktif disertai media peraga yang cukup sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat berjalannya proses belajar mengajar.

Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan desain *non equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa TK Dharmawanita Semen Semester II Pelajaran 2016/2017, dengan sampel siswa kelompok BI yang berjumlah 20 anak dan BII 20 anak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t sampel bebas (*independent t test*).

Hasil penelitian ini adalah : 1) Kondisi Awal Hasil Belajar Kognitif Anak Sebelum Menggunakan Media Garhufang Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (1,171) < t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian 0.260 > 5%. 2) Kondisi Awal Hasil Belajar Kognitif Anak Sebelum Menggunakan Media Jungsetar. Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (1,171) < t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian 0.260 > 5%. 3) Ada Pengaruh Penggunaan Media Garhufang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak. Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (8,739) > t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian 0.006 < 5%. 4) Ada Pengaruh Penggunaan Media Jungsetar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak. Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (15,692) > t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian 0.000 < 5%. 5) Pengaruh Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah Terhadap Hasil Belajar Anak Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (2,255) > t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian 0.000 < 5%.

Berdasarkan hasil penelitian yang didiskusikan, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut: 1. Ada pengaruh penggunaan media garhufang

terhadap peningkatan Motivasi belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen.2. Ada pengaruh penggunaan media jungsetar terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen.3. Ada pengaruh penggunaan media garhufang terhadap peningkatan Hasil belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen.4. Ada pengaruh penggunaan media jungsetar terhadap peningkatan Hasil belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen. 5. Ada perbedaan motivasi belajar anak yang menggunakan media garhufang dan media Jungsetar terhadap Hasil belajar pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharmawanita. Maka dari itu agar dapat digunakan oleh guru Taman Kanak-kanak khususnya dan Guru PAUD pada umumnya sehingga penggunaan media garhufang dan jungsetar sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi dan hasil belajar anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Semen.



## ABSTRACT

Rahayu, Pupuk "The Effect Of Garhufang And Jungsetar Media Usage On Improving The Motivation And Learning Outcomes Of Cognitive In Child Kindergarten Group B", Thesis, Graduate Program, Open University Basic Education. 2018.

**Keywords:** media garhufang and jungsetar, Motivation, cognitive learning outcomes.

High and low speed of student learning with students or students in learning. Students who have high learning motivation and are doing a good job, and compare with others. Media Garhufang and Jungsetar media is a very helpful medium in the development of cognitive ability to introduce children's cognitive learning. The purpose of this study is to determine the use of media and education to improve the ability and the results of cognitive learning. In Kindergarten Children Group B and help teachers to create a better class of media that suits their learning needs during the teaching and learning process.

This research method is quasi experiment, with non equivalent description Control Group Design. The population in this study are the students of TK Dharmawanita Semen II Semester Lesson 2016/2017, with a sample of BI group students who numbered 20 children and BII 20 children. Data analysis technique used in this research is t free sample test (independent t test).

The result of this research are: 1) Initial Condition of Learning Result of Child Cognitive Before Using Garhufang Media Based on the data analysis it can be seen that the error rate 5% and df 38, t-count (1,171) <t-table 5% (1.686) so significant. In the probability value of error in the study 0.260 > 5%. 2) Initial Conditions of Child Learning Cognitive Results Before Using Jungsetar Media. Based on the results of analysis datadapat known that the error rate 5% and df 38, t-count (1.171) <t-table 5% (1.686) so significant. In the probability value of error in research 0.260 > 5%. 3) There is Influence Garhufang Media Use Against Learning Results Kognitif Children. Based on the analysis result, it can be seen that the error rate of 5% and df 38, t-count (8,739) > t-table 5% (1,686) is significant. In the error probability value in the study 0.006 <5% 4) There is Influence of Jungsetar Media Usage To The Learning Outcomes Of Child Cognitive. Based on the results of data analysis can be seen that the error rate 5% and df 38, t-count (15,692) > t-table 5% (1.686) so significant. In the error probability value in the study 0.000 <5% .5) The Effect of High Learning Motivation and Low Learning Motivation on Child Learning Outcomes Based on the data analysis results can be seen that the error rate of 5% and df 38, t-count (2.255) > t-table 5% (1.686) so that significant. In the error probability value in the study 0.000 <5%.

Based on the results of the research discussed, it can be drawn conclusions as follows: 1. There is influence of media use garhufang on improving learning Motivation in children Group B2 Kindergarten Dharma Wanita Desa Semen.2. There is influence of media use jungsetar to increase motivation learn in child

group B2 Kindergarten Dharma Wanita Desa Semen.3. There is influence of media usage of garhufang on improvement of learning outcomes in children Group B2 Kindergarten Dharma Wanita Desa Cement.4. There is an influence of media use of jungsetar on improving learning outcomes in children group B2 Kindergarten Dharma Wanita Desa Semen. 5. There are differences in learning motivation of children who use media Garhufang and Jungsetar media to the results of learning in children group B2 Kindergarten Dharmawanita. Therefore, in order to be used by kindergarten teachers in particular and PAUD teachers in general so that the use of media Garhufang and jungsetar as an alternative media learning to improve the Motivation and learning outcomes of children Group B Kindergarten Dharmawanita Semen.



**PERSETUJUAN TAPM**

Judul TAPM : Pengaruh Penggunaan Media Garhufang Dan Jungsetar Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada anak Taman Kanak-kanak Kelompok B

Penyusun TAPM : Pupuk Rahayu

NIM : 500648897

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Hari / Tanggal : Sabtu, 7 April 2018

Menyetujui,

Pembimbing II

Pembimbing I

Drs. Liestyodono B Irianto, Msi.  
NIP, 195812151986011009

Prof. Dr. Heri Suwignyo, MPd.  
NIP, 195905211988021001

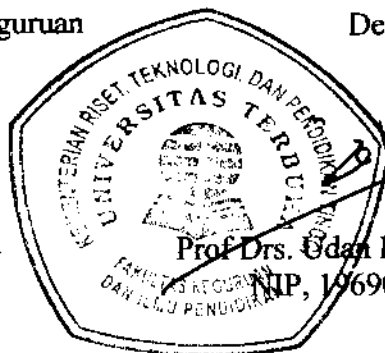
Penguji Ahli

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M. Pd.  
NIP, 19600612198702001

Mengetahui,  
Ketua Pascasarjana Pendidikan Keguruan

Dekan PKIP

Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.  
NIP, 196008211986012001



Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A.Ph.D.  
NIP, 196904051994031002

**UNIVERSITAS TERBUKA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**  
**PENGESAHAN**

NAMA : PUPUK RAHAYU

NIM : 500648897

PROGRAM STUDI : MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

JUDUL TAPM : **"Pengaruh Penggunaan media Garhufang dan Jungstar terhadap peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Anak Taman Kanak-kanak kelompok B".**

Telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM)..... Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada:

Hari/tanggal : Sabtu, 7 April 2018

Waktu : 16.30-18.00

dan telah dinyatakan LULUS

Panitia Penguji TAPM

Ketua Komisi Penguji :

Nama : Kusnadi, S.Pd M.Si.

Penguji Ahli :

Nama : Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.

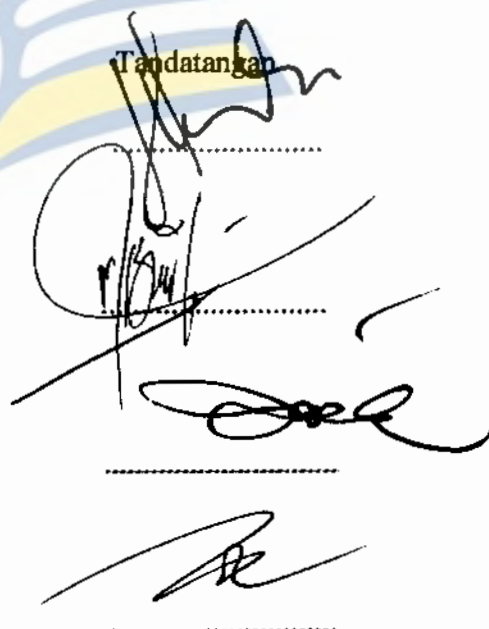
Pembimbing I :

Nama : Prof.Dr.Heri Suwignyo, M.Pd.

Pembimbing II :

Nama : Drs. Liestyodono B Irianto, Msi.

Tandatangan



.....

.....

.....



## KATA PEGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahNya kepada kita semua, sehingga makalah ini dapat terselesaikan dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Garhufang dan Jungsetar Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif pada anak Taman Kanak-kanak Kelompok B.*

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan wadah yang memberikan kesempatan mengembangkan potensial usia Taman Kanak-kanak. Pengembangan potensi tersebut banyak dilakukan dalam proses belajar mengajar yang menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Anak usia Taman Kanak-kanak pada umumnya adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, dan mempunyai imajinasi.

Dalam penulisan tesis ini tidak lupa saya sampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga atas segala bantuan dan dukungannya, terutama kepada :

1. Bapak Drs. Sunaryo, MPd. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Kediri
2. Bapak Dr. Dwi Rojab, MPd. Sebagai Pembimbing Pembuatan Proposal Penelitian.
3. Bapak Prof. Dr. Heri Suwignyo, M.Pd. Sebagai Pembimbing I Pembuatan Tesis.
4. Bapak Drs. Liestyodono B Irianto MSi Sebagai pembimbing II Pembuatan Tesis.
5. Bapak / Ibu Guru rekan sejawat yang telah membantu Pembuatan Tesis.
6. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya TAPM ini.

Saya merasa bersyukur apabila ada kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kebaikan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi guru-guru TK.

Kediri, 07 April 2018

Penulis

**UNIVERSITAS TERBUKA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

**BIODATA**

NAMA : PUPUK RAHAYU  
NIM : 500648897  
TEMPAT DAN TANGGAL LAHIR : KEDIRI, 26-06-1964  
REGISTRASI PERTAMA :  
RIWAYAT PENDIDIKAN : SDN BUJEL I / 1971-1976  
SMPN IV KEDIRI / 1977-1981  
SPGN KEDIRI / 1981-1984  
PROGRAM KHUSUS /1984  
SARJANA / 1998-2002  
RIWAYAT PEKERJAAN : GURU / PNS  
ALAMAT TETAP : RT 07 RW 02 KEL TAMANAN KEC.  
MOJOROTOKOTA KEDIRI  
TELP/HP : 085649679437

KEDIRI, 07-04-2018

NAMA

  
(PUPUK RAHAYU)

NIM : 500648897

## BIODATA PENULIS

**PUPUK RAHAYU**, Lahir pada hari Selasa, tanggal 26 Juni 1965 di Kediri. Jenjang pendidikan



yang pernah diraih. Menamatkan pendidikan SD di desa Bujel tahun 1976 dan tamat dari SMPN IV Kediri tahun 1980. Lulus SPGN Kediri tahun 1983 dan mengikuti Program Khusus Taman Kanak-Kanak selama dua bulan ditempat yang sama tahun 1984, serta meraih gelar Sarjana di IKIP PGRI Kediri tahun 2002.

Melanjutkan pendidikan Program Pasca Sarjana Pendidikan Dasar (PenDas) di UT Malang.

Penulis mengawali karier sebagai guru honorer di SDI Bujel Kediri tahun 1983, pindah sebagai guru honorer di TK Dharmawanita Semen tahun 1984, dan mulai diangkat menjadi CPNS pada tahun 1986 di TK Dharmawanita desa Bulu dan pindah sebagai kepala TK di TK Dharmawanita desa Titik Kecamatan Semen Kabupaten Kediri serta dipindah tugaskan di TK Dharmawanita desa Sem sampai sekarang.

Adapun prestasi yang pernah diraih selama menjadi guru

1. Juara II Guru TK Teladan tingkat Kabupaten tahun 1995
2. Juara II Guru TK Berprestasi tingkat Kabupaten tahun 2002
3. Juara II Guru TK Berprestasi tingkat Kabupaten tahun 2003
4. Juara I Lomba cerita bergambar tingkat Kabupaten tahun 2003
5. Juara I Guru TK Berprestasi tingkat Kabupaten tahun 2005
6. Juara II Kepala TK Berprestasi tingkat Kecamatan tahun 2009
7. Juara I Kepala TK Berprestasi tingkat Kecamatan tahun 2011.
8. Juara II Kepala TK Berprestasi tingkat Kabupaten tahun 2011.
9. Juara I Membina Lomba Kreativitas Guru Tk Kabupaten 2012.
10. Juara I Membina Lomba 3 M Guru Tk Kecamatan 2012
11. Juara I Kepala TK Berprestasi tingkat Kecamatan tahun 2013.
12. Juara I Kepala TK Berprestasi tingkat Kabupaten tahun 2013.
13. Juara I Pembuatan APE tingkat kecamatan tahun 2015.

Penulis juga aktif mengikuti kegiatan KKG, seminar dan diklat-diklat kependidikan antara lain

1. Peserta Semiloka mencipta lagu di asrama haji sukolilo
2. Peserta Semiloka Teknik Pembuatan Gambar Seri di asrama haji sukolilo

## MOTTO

**JADIKAN ILMU SEBAGAI “LENTERA”  
DALAM PERJALANAN KEHIDUPANMU BAIK  
UNTUK DUNIA MAUPUN AKHERAT**

## PERSEMBAHAN

*Karya Tulis ini kupersembahkan kepada:*

- 1. Ibuku.... Ya Ibuku yang selama ini telah mengasuhku dan membimbingku hingga aku menjadi orang.*
- 2. Seluruh keluargaku tercinta suami dan kedua buah batiku yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan serta semangat.*
- 3. Kepada para dosen pembimbing yang ilmunya sangat bermanfaat dalam menyelesaikan Tugas Akhir Program Magister ( TAPM).*

*Dan untuk :*

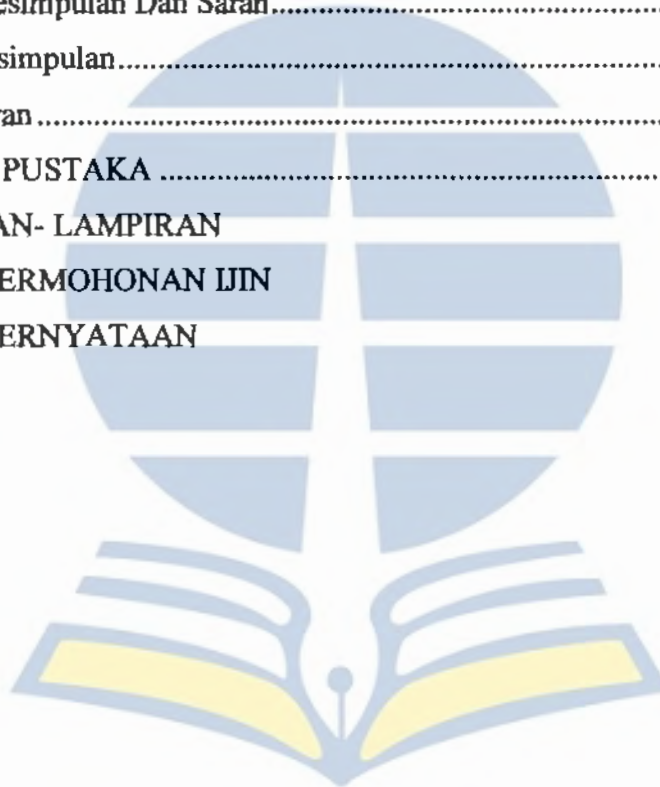
**“ MUSTAFA NOOR ABDULLAH ”**



## DAFTAR ISI

|  | Halaman   |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL.....                             | i         |
| LEMBAR PENGESAHAN.....                         | ii        |
| KATA PENGANTAR.....                            | iii       |
| ABSTRAK .....                                  | iv        |
| ABSTRACT.....                                  | v         |
| DAFTAR ISI.....                                | vi        |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                 | <b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....                | 1         |
| 1.2 Perumusan Masalah.....                     | 7         |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                    | 8         |
| 1.4 Kegunaan penelitian.....                   | 9         |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>           | <b>12</b> |
| 2.1 Kajian Teori.....                          | 12        |
| 2.2 Kriteria pemilihan Media pembelajaran..... | 17        |
| 2.3 Peran Media Pembelajaran.....              | 19        |
| 2.4 Pengertian Media Garhufang.....            | 22        |
| 2.5 Pengertian Media Jungsetar.....            | 25        |
| 2.6 Pengertian Motivasi Belajar.....           | 28        |
| 2.7 Pengertian Hasil Belajar.....              | 32        |
| 2.8 Bidang Pengembangan Kognitif.....          | 35        |
| 2.9 Kerangka Berpikir .....                    | 41        |
| 2.10 Hipotesis.....                            | 44        |
| 2.11 Kajian Penelitian Terdahulu.....          | 45        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>         | <b>49</b> |
| 3.1 Desain Penelitian.....                     | 49        |
| 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....          | 53        |
| 3.3 Populasi dan Sampel .....                  | 54        |
| 3.4 Instrumen Penelitian. ....                 | 54        |
| 3.5 Variabel dan Definisi Operasional .....    | 56        |

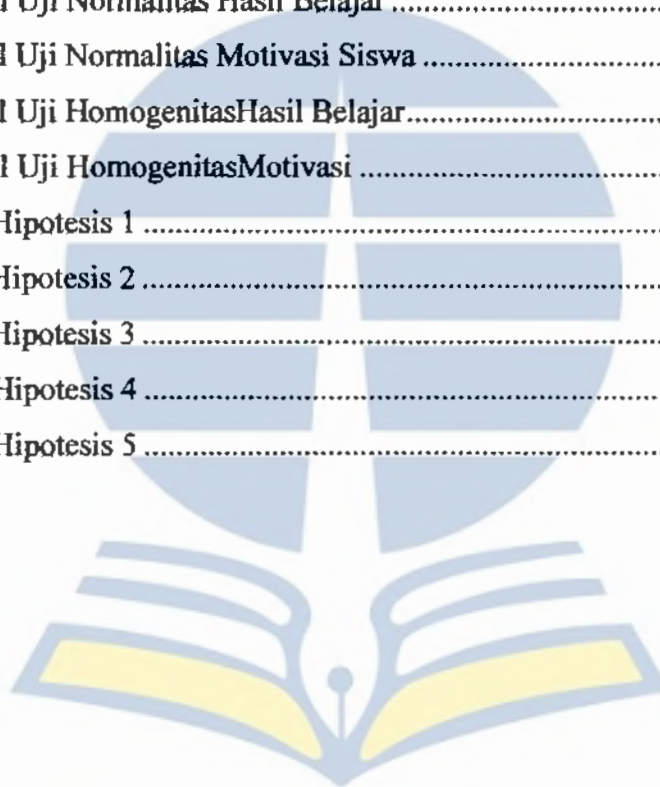
|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 3.6                                      | Prosedur Pengumpulan Data .....            | 57        |
| 3.7                                      | Faliditas dan Reliabilitas Instrumen ..... | 60        |
| 3.8                                      | Teknik Analisis Data .....                 | 63        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> |  | <b>66</b> |
| 4.1                                      | Hasil Pengujian.....                       | 66        |
| 4.2                                      | Uji Pra Syarat Analisis Data.....          | 81        |
| 4.3                                      | Uji Homogenitas.....                       | 83        |
| 4.4                                      | Uji Hipotesis.....                         | 85        |
| 4.5                                      | Pembahasan .....                           | 89        |
| <b>BAB V Kesimpulan Dan Saran.....</b>   |  | <b>95</b> |
| 5.1                                      | Kesimpulan.....                            | 95        |
| 5.2                                      | Saran .....                                | 96        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>              |  | <b>98</b> |
| <b>LAMPIRAN- LAMPIRAN</b>                |  |           |
| <b>SURAT PERMOHONAN IJIN</b>             |  |           |
| <b>SURAT PERNYATAAN</b>                  |  |           |



## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel</b> |  | <b>Halaman</b> |
|--------------|--|----------------|
| 2.1          | Langkah-langkah penggunaan Media Garhufang.....                  | 24             |
| 2.2          | Langkah-langkah menggunakan media Jungsetar .....                | 26             |
| 2.3          | Teori Bermain Piaget .....                                       | 40             |
| 2.4          | Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak .....                       | 40             |
| 3.1          | Desain Penelitian .....  | 49             |
| 3.2          | Hasil Belajar dan Motivasi anak .....                            | 50             |
| 3.3          | Hasil Observasi Motivasi klas kontrol.....                       | 50             |
| 3.4          | Hasil Observasi Hasil Belajar klas kontrol .....                 | 51             |
| 3.5          | Hasil Observasi Motivasi Klas Garhufang .....                    | 51             |
| 3.6          | Hasil Observasi Hasil Belajar klas Garhufang.....                | 52             |
| 3.7          | Hasil Obsevasi Motivasi kls Jungsetar .....                      | 52             |
| 3.8          | Hasil Observasi Hasil Belajar klas Jungsetar.....                | 53             |
| 3.9          | Kisi- kisi Tes Kognitif pada anak TK .....                       | 58             |
| 3.10         | Kisi – Kisi Observasi motivasi siswa dalam kelompok .....        | 60             |
| 3.11         | Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....                          | 61             |
| 3.12         | Hasil Analisis Statistik Reliabilitas.....                       | 62             |
| 4.1          | Observasi motivasi siswa pada kelas kontrol 1 .....              | 66             |
| 4.2          | Hasil belajar siswa kelas kontrol 1 .....                        | 66             |
| 4.3          | Observasi motivasi siswa pada kelas kontrol 2 .....              | 67             |
| 4.4          | Hasil belajar siswa kelas kontrol 2 .....                        | 67             |
| 4.5          | Observasi motivasi siswa pada kelas kontrol 3 .....              | 68             |
| 4.6          | Hasil belajar siswa kelas kontrol 3 .....                        | 68             |
| 4.7          | Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Garhufang 1 ..... | 69             |
| 4.8          | Hasil belajar siswa kelas eksperimen Garhufang 1 .....           | 69             |
| 4.9          | Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Garhufang 2 ..... | 70             |
| 4.10         | Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen Garhufang 2 .....      | 70             |
| 4.11         | Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Garhufang 3 ..... | 71             |
| 4.12         | Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen Garhufang 3 .....      | 71             |
| 4.13         | Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 1 ..... | 72             |
| 4.14         | Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 1 .....      | 72             |

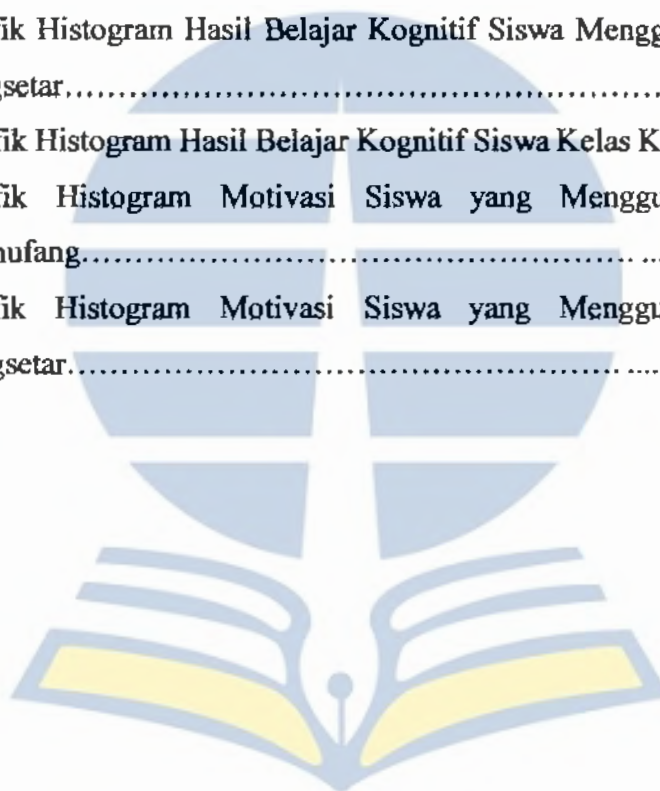
|      |   |    |
|------|---|----|
| 4.15 | Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 2 .....    | 73 |
| 4.16 | Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 2 .....         | 73 |
| 4.17 | Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 3 .....    | 74 |
| 4.18 | Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 3 .....         | 74 |
| 4.19 | Hasil Belajar Kognitif Siswa yang Menggunakan Media Garhufang ....  | 75 |
| 4.20 | Hasil Belajar Kognitif Siswa yang Menggunakan Media Jungsetar ..... | 76 |
| 4.21 | Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Kontrol.....                     | 77 |
| 4.22 | Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Garhufang .....               | 78 |
| 4.23 | Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Jungsetar .....               | 79 |
| 4.24 | Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar .....                            | 80 |
| 4.25 | Hasil Uji Normalitas Motivasi Siswa .....                           | 82 |
| 4.26 | Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....                            | 83 |
| 4.27 | Hasil Uji Homogenitas Motivasi .....                                | 84 |
| 4.28 | Uji Hipotesis 1 .....   | 85 |
| 4.29 | Uji Hipotesis 2 .....   | 86 |
| 4.30 | Uji Hipotesis 3 .....   | 87 |
| 4.31 | Uji Hipotesis 4 .....   | 88 |
| 4.32 | Uji Hipotesis 5 .....   | 89 |





## DAFTAR GAMBAR

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 2.1 | Media Garhufang.....   | 27 |
| 2.2 | Media Garhufang.....   | 28 |
| 2.3 | Media Jungsetar.....   | 30 |
| 2.4 | Kerangka berfikir Motivasi belajar.....  | 47 |
| 2.5 | Kerangka berfikir hasil belajar.....   | 49 |
| 4.1 | Grafik Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Media Garhufang..... | 76 |
| 4.2 | Grafik Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Media Jungsetar..... | 77 |
| 4.3 | Grafik Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Kontrol.....               | 79 |
| 4.4 | Grafik Histogram Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Garhufang.....          | 80 |
| 4.5 | Grafik Histogram Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Jungsetar.....          | 81 |



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak ia lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam rangka menghadapi era globalisasi, program pendidikan harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk memiliki daya saing yang tinggi dan tangguh.

Daya saing yang tangguh dapat terwujud jika peserta didik memiliki kreativitas, kemandirian, kemampuan dasar dan mudah menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Pembelajaran persiapan dasar berhitung di TK diberikan secara integrasi pada program dasar pengembangan kemampuan dasar sesuai dengan SE Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional nomor: 6205/C/DS/1999 tanggal 27 Juli 1999, ketrampilan membaca, menulis, berhitung bukan merupakan tujuan utama dan dilakukan dengan bermain. Bagaimana cara terbaik untuk melakukan hal itu? Guru harus mampu menandai anak telah siap untuk menerima pengajaran dan kemampuan yang lebih tinggi dan mampu memberikan bimbingan yang bersifat individual atau kelompok kecil. Karena tidak semua anak di kelas tersebut mampu menerima kegiatan pembelajaran yang lebih tinggi. Artinya melatih ketrampilan berhitung tidak diberikan secara klasikal, karena tidak semua anak mengalami tingkat

perkembangan kognitif yang sama. Bila hal ini dilakukan berarti melakukan pemaksaan kepada anak yang pada gilirannya akan merugikan anak selanjutnya.

Usia anak Taman Kanak-kanak (TK) sering disebut dengan usia emas (*golden age*). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada usia ini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermanaknaan bagi si anak melalui pengalaman nyata (Nurani, 2003:1). Melalui pengalaman nyata itu akan memungkinkan anak untuk melanjutkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal dan menempatkan posisi guru sebagai pendamping, pembimbing, serta fasilitator bagi anak. Proses pendidikan seperti ini dapat menghindari bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru dominan.

Anak yang dimaksud adalah kelompok anak usia 4-6 tahun yang sedang masa pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis. Pada hakikatnya anak adalah seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan tertentu dan kebutuhan yang berbeda dengan orang dewasa. Sedangkan ahli psikologi menganggap bahwa anak sebagai manusia kecil yang memiliki potensi, tingkah laku dan karakteristik tertentu dengan has yang tidak sama dengan orang dewasa dan harus dikembangkan sehingga ia nanti akan berkembang menjadi manusia dewasa yang mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, keluarga dan masyarakat dimana ia berada.

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun memasuki pendidikan dasar (*Undang-Undang No. 20 tahun 2003*). Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50%

menjadi 80%. Selain itu berdasarkan penelitian/ kajian yang dilakukan pusat Kurikulum, Balitbang Diknas tahun 1999 menunjukkan hampir pada seluruh aspek perkembangan anak yang masuk Taman Kanak-Kanak mempunyai kemampuan lebih tinggi daripada anak yang tidak masuk Taman Kanak-Kanak dikelas 1 Sekolah Dasar.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, kedisiplinan, kemandirian, seni moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Istilah pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki makna yang berbeda. Tumbuh berarti bertambah dalam ukuran. Tumbuh dapat berarti sel tubuh bertambah banyak, sel tubuh bertambah banyak, sel tumbuh dalam ukuran. Perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya (*Padmonodewo, Soemiarti 2000:20*).

Program pembelajaran dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak/ Raudhatul Athfal memadukan aspek-aspek perkembangan anak didik secara utuh, yang mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar (*Depdiknas, 2006:4*). Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus yang baik. Sedangkan bidang kemampuan dasar merupakan kegiatan yang baik. Sedangkan bidang

kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bidang pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi aspek perkembangan berbahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Dalam mengembangkan diri anak didik di Taman Kanak-Kanak tersebut diperlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana seperti alat peraga/ alat permainan, perabot kelas, ruang kegiatan/ bermain, program-program pengembangan yang memadai serta suasana pendidikan yang menunjang. Idealnya berbagai fasilitas, sarana dan prasarana perlu tersedia secara lengkap di Taman Kanak-Kanak, agar penyelenggaraan pelayanan pendidikan bagi anak didik di Taman Kanak-Kanak yang bersangkutan dapat benar-benar berjalan dengan baik. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak didik dapat tercapai secara baik dan benar.

Pergeseran tanggung jawab pengembangan kemampuan skolastik (*akademik*) dari Sekolah Dasar ke Taman Kanak-Kanak terjadi dimana-mana baik secara terang-terangan maupun terselubung. Banyak sekolah dasar sering kali mengajukan persyaratan atau mengadakan tes dengan menggunakan konsep akademik, terutama tes berhitung. Lembaga pendidikan dasar seperti itu sering dianggap sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas dan bonafid.

Gejala-gejala atau praktek pendidikan seperti itu mendorong lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak maupun orang tua berlomba-lomba mengajarkan kemampuan akademik dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di Sekolah Dasar. Akibatnya tidak jarang pendidikan Taman Kanak-Kanak tidak lagi menjadi taman yang paling indah, tempat bermain dan berkawan banyak, tetapi beralih

fungsi menjadi “ sekolah TK ” dalam makna menyekolahkan secara dini pada anak-anak. Tanda-tandanya terlihat pada penargetan kemampuan akademik, proses belajar mengajar mengadopsi sekolah dasar dan bentuk penugasan pekerjaan rumah pada anak. Kondisi ini justru diperparah desakan orang tua agar bisa memasukkan anaknya ke Sekolah Dasar bonafid atau favorit.

Sejalan dengan hal ini, maka faktor guru dalam proses pembelajaran sangatlah menentukan. Dalam hal pemilihan metode mengajar misalnya, guru harus mempertimbangkan karakteristik anak Taman Kanak-Kanak. Anak Taman Kanak-Kanak memiliki dorongan yang kuat untuk mengenal lingkungan alam sekitar dan alam sosialnya lebih baik. Anak ingin memahami segala sesuatu yang dilihat dan didengar ( *Hildebrand, dalam Moeslichatoen, 1999 : 11* ). Rasa ingin tahu anak juga mendorongnya untuk menemukan sendiri jawaban yang berkaitan dengan upaya memahami manusia yang berada dilingkungannya, yaitu tentang bagaimana cara bergaul dengan teman, memahami perasaan teman, dan sebagainya.

Salah satu faktor yang perlu diperhatikan oleh guru adalah mengenai alat peraga bermain/ media sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi anak dalam kreativitas dan kemandirian belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurani (2003:16) yang menyatakan bahwa dalam setiap kegiatan bermain sambil belajar atau kegiatan stimulasi pada anak perlu menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang bervariasi dan dilihat kemanfaatannya (*efektifitas dan efesiensi*), antara lain pemanfaatan alam sekitar bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh guru.

Aktifitas belajar sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai, disamping menumbuhkan kreatifitas dan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran, sering kali rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena siswa memiliki beban belajar yang banyak. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa sering dikaitkan dengan keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan sedang selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan baik, serta membandingkan hasilnya dengan orang lain. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah karakteristik mata pelajaran yang dipelajari. Dalam hal ini dapat diduga bahwa motivasi belajar siswa merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas, khususnya kelas/ kelompok B TK Dharma Wanita Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri, bahwa anak kurang berminat untuk mempelajari huruf dan angka disebabkan guru masih menggunakan metode tanya jawab, pemberian tugas. Media yang digunakan hanya berupa gambar yang kurang menarik bagi anak untuk belajar.

Orang tua berharap anaknya dimasukkan ke Taman Kanak-Kanak tuntutannya agar anak memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dari alasan tersebut di atas peneliti mencoba menggunakan media yang bisa memberikan pengaruh perkembangan Kognitif anak yang memiliki motivasi yang berbeda. Media yang digunakan adalah media Garhufang dan Jungsetar. Usaha tersebut sejalan dengan penerapan Pembelajaran Aktif Kreatif Inovatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) yang diterapkan di TK Dharma Wanita Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

Media Garhufang dan media Jungsetar adalah merupakan media yang diduga efektif digunakan guru dari pada media gambar saja yang lain. Karena media Garhufang dan media Jungsetar merupakan media yang menggabungkan antara permainan, gambar, kartu angka dan huruf yang dikemas dalam sebuah permainan kognitif yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti (Depdiknas, 2006:5) Menurut Hidayani (2006:9,9) setelah masa bayi dan balita, anak memasuki masa awal kanak-kanak (*early childhood*). Anak-anak ini berada pada rentang 3-6 tahun. Pada masa ini intelektual anak berkembang amat pesat. Pendapat lain menyatakan perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan (Padmonodewo, S, 200:27).

Permasalahan pokok yang akan diteliti adalah penggunaan media dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak, yaitu penggunaan media Garhufang dan Jungsetar terhadap motivasi dan hasil belajar pada anak taman kanak-kanak kelompok B.

### **1.2 Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dijelaskan di atas, masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut:



1. Adakah pengaruh penggunaan media garhufang terhadap peningkatan Motivasi belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
2. Adakah pengaruh penggunaan media jungsetar terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
3. Adakah pengaruh penggunaan media garhufang terhadap peningkatan Hasil belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
4. Adakah pengaruh penggunaan media jungsetar terhadap peningkatan Hasil belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
5. Adakah pengaruh perbedaan motivasi belajar dengan anak yang menggunakan media garhufang dan media Jungsetar terhadap Hasil belajar kognitif pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharmawanita Semen?

### **1.3 Tujuan Penelitian.**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media garhufang terhadap peningkatan Motivasi belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?

- 1.3.2 Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media jungsetar terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
- 1.3.3 Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media garhufang terhadap peningkatan Hasil belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
- 1.3.4 Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media jungsetar terhadap peningkatan Hasil belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
- 1.3.5 Untuk mengetahui pengaruh ada tidaknya perbedaan motivasi belajar anak yang menggunakan media garhufang dan media Jungsetar terhadap Hasil belajar pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharmawanita Semen?

#### **1.4 Kegunaan Penelitian.**

Penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal antara lain;

- 1.4.1 Hasil penelitian ini untuk mengetahui sampai sejauh mana efektivitas media Garhufang dan Jungsetar terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen karena anak usia 4-6 tahun merupakan

masa peka bagi perkembangan anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak dalam pematangan fungsi- fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

- 1.4.2 Hasil penelitian ini dapat membantu dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, untuk menciptakan ruangan kelas yang atraktif disertai media peraga yang cukup sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat berjalannya proses belajar mengajar. Media sangatlah penting dalam setiap pembelajaran, oleh karena itu guru Taman Kanak-kanak dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat atau menciptakan media peraga / bermain yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan memperhatikan tahap perkembangan anak didik dengan memperhatikan tema- tema yang dipakai pada waktu pembelajaran.

Selain kegunaan penelitian diatas, Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil dan manfaat antara lain:

- 1.1.1.1 Bagi Peneliti. a. Sebagai kegiatan belajar untuk menerapkan teori- teori atau ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan dan juga melatih mengkaji permasalahan secara mendalam dalam

proses pembelajaran. b. Untuk melatih kemandirian menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran secara obyektif rasional dan ilmiah serta berhasil guna.c. Dapat digunakan sebagai dasar acuan untuk melakukan dan mengembangkan peningkatan profesionalisme lebih lanjut baik didalam maupun diluar proses kegiatan pembelajaran.

1.1.1.2 Bagi Profesi Kependidikan. Sebagai bahan informasi untuk mengevaluasi ketepatan metode dalam proses pembelajaran serta mempertimbangkan minat, bakat dan kemampuan siswa yang intelektualnya berbeda.

1.1.1.3 Bagi Lembaga Pendidikan.a. Sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan layanan perlakuan dalam proses pembelajaran sehingga sesuai minat, bakat dan kemampuan siswa.b. Sebagai bahan informasi untuk penyediaan sarana dan prasarana sumber belajar yang lebih baik dalam rangka meningkatkan disiplin belajar terhadap hasil belajar.c. Sebagai bahan untuk meningkatkan potensi yang ada baik tenaga pendidik itu sendiri maupun peserta didik di lingkup lembaga pendidikan yang bersangkutan.

1.1.1.4 Bagi masyarakat. Sebagai bahan informasi untuk pertimbangan memberikan partisipasi masyarakat dan layanan di dunia pendidikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan berbasis sekolah.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang artinya “antara”. Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara dalam penyampaian informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dalam konteks sekolah, sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar pada siswa. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak. Beberapa contoh media yang biasa digunakan dalam pendidikan misalnya media proyeksi atau non proyeksi, media audio, film, pengajaran dengan memakai bantuan komputer (*computer assisted instruction*), multimedia yang berdasarkan komputer dan hypermedia, internet, media komunikasi massa seperti radio dan televisi yang dipakai untuk pengajaran jarak jauh. Kesemuanya ini dianggap sebagai media intruksional jika media tersebut membawa pesan untuk mencapai suatu tujuan instruksional (Yuliani, Nurani, S., 2005:8)

Sadiman, dkk (2008:6) menyatakan bahwa “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Media adalah persamaan dari komunikasi dan sumber informasi, “perantara” tempat penghubung sesuatu yang membawa informasi diantara sumber dan penerima. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan

tidak sekedar menjadi pelengkap dalam pembelajaran, akan tetapi diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran yang memiliki arti sangat erat dengan tujuan pembelajaran (Hamalik, 2003:6).

Suprayekti (2004:9) menyatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang mengantarkan pesan dari sumber kepada penerima. Dalam konteks interaksi belajar mengajar guru harus terampil untuk menggunakan atau memanfaatkan baik itu sebagai alat bantu mengajar atau sebagai media pembelajaran”.

Menurut Fleming dalam Arsyad (2009:3) “Disamping sebagai system penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya”. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Rossi dan Breidle (1996) dalam Sanjaya (2006:161) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Hamalik (2003:202-203) “Media pembelajaran adalah media belajar siswa yang memiliki kemampuan mengetengahkan bagian tertentu yang dianggap penting dari suatu kesatuan atau benda, memberikan pengganti pengalaman langsung, mendekatkan obyek yang sulit atau berbahaya,

memberikan keseragaman segi pengamatan siswa, menyajikan perbedaan (*misalnya warna*) secara visual, menyajikan informasi yang berupa gerakan, suatu proses atau kegiatan”.

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2000:3) mengatakan bahwa;

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta pembelajaran. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Jadi media dalam pembelajaran tidak boleh sekedar diartikan sebagai alat yang tidak penting kehadirannya dalam pembelajaran. Media ini memiliki tujuan agar siswa lebih jelas dan mudah dalam menangkap materi yang diajarkan.

Dalam hal ini perlu juga diperhatikan manfaat dari media antara lain:

a. Media dalam pembelajaran sebagai alat komunikasi.

Yang menghasilkan pengaruh sosial dan psikologis pada anak. Yang dimaksud media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) menjelaskan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar agar dapat menjadikan pembelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan kognitif.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

b. Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1953:3-4) dalam Arsyad (2009:21) sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku,
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik,
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat,
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan,
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan,
- 7) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

c. Manfaat media dalam pembelajaran menurut Harjanto (1997:243) adalah:



- 1) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik
- 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain
- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.

Sementara itu manfaat atau faedah media pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah membantu guru dalam memberikan penjelasan konsep, merumuskan atau membentuk konsep, memberikan penguatan konsep kepada siswa (*reinforcement*), melatih siswa dalam pemecahan masalah, mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitik, mendorong siswa untuk melakukan pengamatan terhadap suatu obyek secara mandiri, melatih siswa untuk belajar menemukan suatu ide-ide baru dan relasinya dengan konsep-konsep yang telah diketahui, melatih siswa dalam melakukan pengukuran (*Suherman, Irman, dan Winataputra, 1992:274*).

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media

pembelajaran merupakan wahana dari pesan atau informasi yang oleh sumber pesan atau guru ingin diteruskan kepada penerima pesan atau siswa. Pesan yang disampaikan adalah pesan atau materi pembelajaran.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan lingkungannya, dan melatih kemandirian anak didik. Tujuan yang dicapai adalah proses belajar pada diri anak didik.

## 2.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Tujuan pendidikan menggunakan media yang utama adalah kemahiran berfikir secara kritikal dalam konteks penyelesaian masalah. Perancangan, perekaan, penganalisaan adalah sebagian upaya yang dipupuk dalam masalah pembelajaran bermedia. Anak didik juga perlu menggunakan berbagai sumber belajar termasuk penggunaan komputer dan memilih sumber yang paling sesuai. Dengan kebiasaan anak didik menggunakan berbagai media, akan tumbuh menjadi budaya kreatif dalam mencari sumber belajar.

a. Menurut Hamalik (2003:202) ada dua pendekatan dalam memilih media pengajaran, yaitu:

- 1) Dengan cara membeli media yang telah tersedia dipasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini membutuhkan biaya besar, lagi pula belum tentu media itu cocok dengan kegiatan belajar atau materi yang disampaikan.
- 2) Memilih berdasarkan kebutuhan nyata, yaitu berdasarkan tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara khusus dalam bahan pelajaran.

b. Menurut Djamarah (2002:143) hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih dan menentukan jenis media pembelajaran adalah:

- 1) Tujuan: Setiap media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajarnya harus berdasarkan tujuan intruksional yang telah disusun.
- 2) Materi pengajaran: Tidak semua konsep atau topik memerlukan media pembelajaran
- 3) Metode dan pendekatan: Dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat memilih metode pengajaran dan pendekatan yang sesuai dengan topik yang diajarkan. Jadi media pembelajaran yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar harus sesuai dengan metode pengajaran dan metode yang digunakan.
  - a) Kondisi kelas: Keadaan atau kondisi kelas juga harus menjadi perhatian guru di saat akan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan diantaranya adalah ruangan, tempat duduk, banyak murid dan waktu yang tersedia.
  - b) Tahap berpikir siswa: Media pembelajaran harus dapat dipergunakan untuk menstimulasi siswa dalam belajar. Dengan demikian media pembelajaran yang ditampilkan harus menarik perhatian siswa, sehingga siswa senang mengutak-atik dan ingin menelaah konsep lebih jauh mengenai media pembelajaran tersebut.

Perlu kemahiran yang terlatih dalam hal menggunakan media pembelajaran. Guru harus pandai menentukan media pembelajaran apa yang tepat untuk sebuah topik tertentu, karena tidak semua topik dapat dijelaskan dengan media pembelajaran,

dan tidak semua media pembelajaran mampu memperjelas sebuah konsep. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kemampuan media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain kesesuaian dengan tujuan, juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan karakteristik anak didik.

### **2.3 Fungsi Media Pembelajaran.**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke anak didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga perhatian, minat, perasaan anak didik timbul dan meningkat. Salah satu hal yang berperan dalam strategi pembelajaran adalah peran media pembelajaran. Sadiman, dkk (2003:17) secara umum menjelaskan kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.
- d. Dengan sikap yang unik pada setiap anak didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap anak didik, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri.

Apalagi latar belakang lingkungan guru dengan anak didiknya juga berbeda. Masalah ini diatasi dengan media pembelajaran yaitu kemampuannya dalam:

- a. Memberikan perangsang yang sama.
- b. Menyamakan pengalaman.

c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Senada dengan hal di atas, Arsyad (2003:15) menegaskan jika dalam suatu proses belajar mengajar dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan agar anak didik dapat menguasainya setelah pembelajaran berlangsung, konteks pembelajaran termasuk karakteristik anak didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sbb :

- a. Penyampaian materi pelajaran menjadi baku
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi materi pengajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh anak didik
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f. Pembelajaran diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

g. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

#### **2.4 Pengertian Media Garhufang.**

Bagi anak- anak usia Taman Kanak-kanak, bermain merupakan bagian yang tidak terlepasakan dari keseharian mereka, termasuk saat proses belajar di sekolah. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak (Padmonodewo, 2001: 103). Berdasarkan pendapat tersebut, karena bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari- hari anak, maka sebagai guru Taman Kanak-kanak mempunyai kewajiban untuk menciptakan media yang mempermudah anak belajar seraya bermain adalah hal yang sangat dibutuhkan. Karya inovatif guru dalam pembelajaran sangat membantu anak untuk mengatasi verbalistis pada anak. Untuk itu semua maka saya mencoba membuat media yang bernama Garhufang yang disesuaikan dengan perilaku dan tuntutan serta kebutuhan bagi perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak.

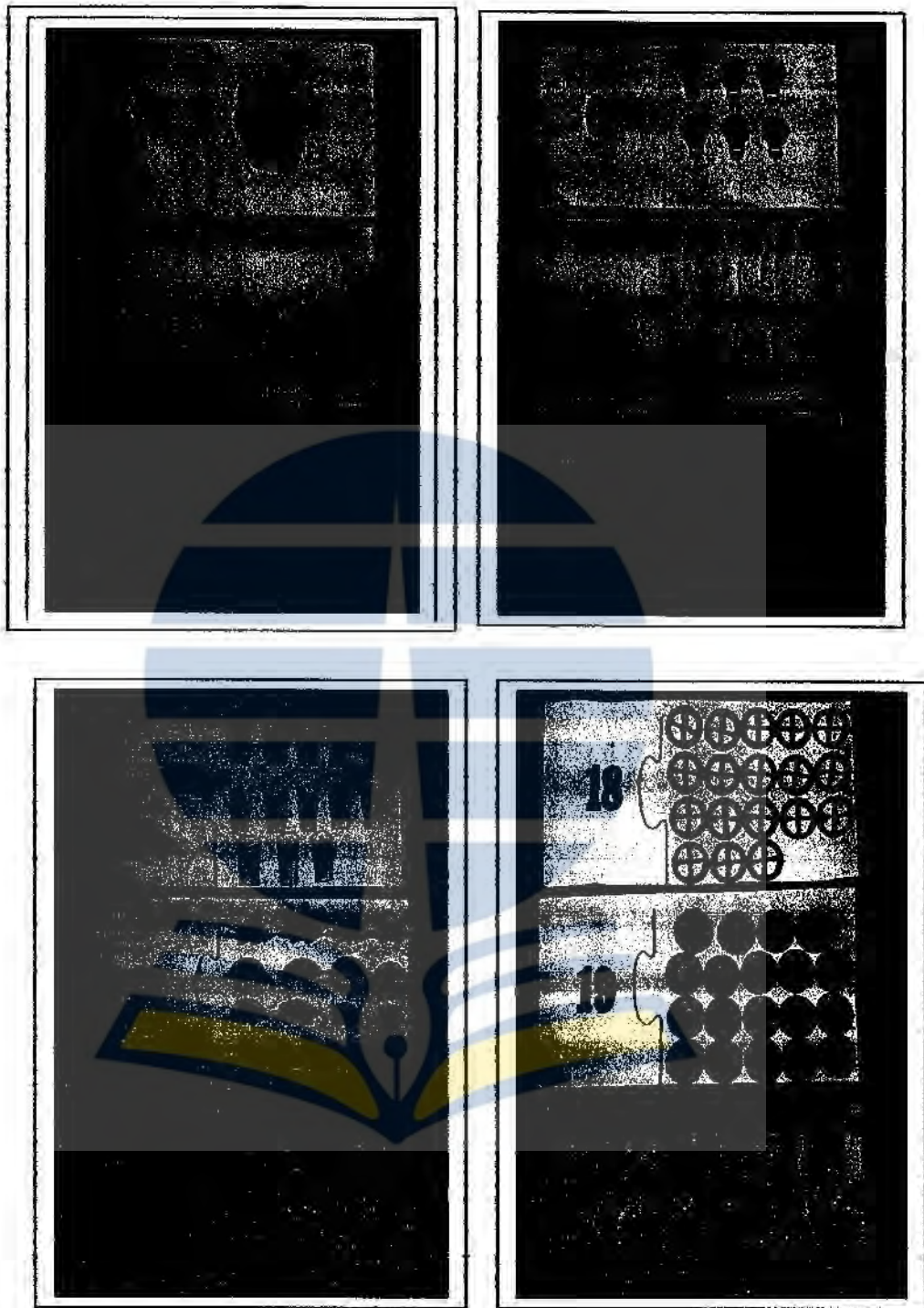
Media Garhufang adalah suatu media yang berupa kertas ukuran 7x10cm yang berisi gambar , huruf dann angka-angka yang dapat digunakan sebagai media dalam memperkenalkan anak mengenal, memahami dan mengekspresikannya sesuai dengan perkembangan dan lingkungan anak serta disesuaikan dengan tema yang ada yang berlaku pada waktu yang sudah dijadwalkan.

Dalam hal ini diharapkan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan serta mengenal huruf-huruf (Depdiknas, 2007:15).

Berdasarkan hal-hal tersebut maka media Garhufang harus memenuhi syarat- syarat yaitu berpenampilan menarik dan menyenangkan baik warna maupun bentuknya serta tidak membahayakan bagi anak baik digunakan secara pribadi maupun secara berkelompok.

Hal ini sama dengan pembelajaran Make – A Match mencari pasangan menurut Lorna Curran, 1994.Sedangkan langkah- langkah yang ditempuh adalah :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep sesuai tema yaitu satu bagian kartu soal dan satu bagian lain kartu jawaban.
2. Siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru
3. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
4. Setiap siswa diberi kesempatan memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang.
5. Siswa mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru.
6. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya ( soal jawaban).
7. Siswa juga bisa melakukan kegiatan dengan anggota kelompoknya.
8. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi koin.
9. Siswa dapat menunjukkan hasil kegiatan belajarnya,
10. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya demikian seterusnya.
11. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan.
12. Siswa diberi kesempatan menanggapi pertanyaan guru.



Gambar 2.1  
Media Garhufang





Gambar 2.2  
Media Garhufang

Terkait penggunaan media Garhufang, maka bisa diambil beberapa langkah sebagai berikut:

Tabel 2.1  
Langkah-langkah Penggunaan Media Garhufang

| Fase  | Aktivitas Guru  | Aktivitas Siswa   |
|---|---|---|
| 1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan pembelajaran mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan tema Air, Udara, Api</li> </ul>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan penjelasan guru</li> </ul>      |
| 2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mendemonstrasikan menunjukkan gambar-gambar dan angka-angka serta kata-kata yang berhubungan dengan tema Air, Udara, Api</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Memperhatikan demonstrasikan guru</li> </ul> |
| 3. Pembimbingan                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi petunjuk tentang cara pengerjaan lembar kerja yang akan dibagikan</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Memperhatikan guru</li> </ul>                |

|   |   |  |
|---|---|--|
| 4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagikan lembar kegiatan anak dengan menggunakan media Garhufang</li> </ul>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan semua petunjuk guru</li> </ul>                  |
| 5. Mengevaluasi hasil kegiatan yang dilakukan anak              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru melaksanakan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan anak setelah menggunakan media Garhufang</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru</li> </ul> |
| 6. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan latihan lanjutan dengan pelatihan khusus</li> </ul>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak melanjutkan kegiatan lanjutan</li> </ul>               |

### 2.5 Pengertian Media "Jungsetar"

Media Jungsetar adalah salah satu media yang efektif karena bisa digunakan untuk membantu mengembangkan berbagai kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik, nilai agama, moral, sosial emosional dan pendidikan karakter.

Yang dimaksudkan Media Jungsetar disini adalah Jung yang berasal dari kata jungkitan yang terbuat dari kayu yang dimodifikasi seperti timbangan/ seperti jungkitan yang dapat menarik perhatian anak serta dapat digunakan oleh anak untuk bermain baik secara pribadi maupun kelompok. Media ini juga dilengkapi dengan sarana yang lain seperti kotak dari kertas yang warna warni dan beraneka media lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran terutama Perkembangan kognitif dan juga Motorik halus anak serta bisa menjadikan SETAR yang berasal dari kata Sehat dan pinTAR.

Dengan media ini diharapkan agar dapat dibuat suatu permainan yang dapat menyehatkan anak dan sekaligus bisa mengasah otak anak menjadi pintar.



Gambar 2.3  
Media Jungsetar

Adapun langkah- langkah yang diambil dalam menggunakan media Jungsetar adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

| Fase  | Aktivitas Guru   | Aktivitas Siswa   |
|---|--|---|
| 1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan pembelajaran mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan tema Air, Udara, Api</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan penjelasan guru</li> </ul>      |
| 2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mendemonstrasikan cara-cara bermain dengan menggunakan</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Memperhatikan demonstrasikan guru</li> </ul> |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   | media Jung Star yang berhubungan dengan tema   |   |
| 3. Pembimbingan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi petunjuk tentang cara bermain dengan menggunakan media Jung Star yang dilakukan dalam kelompoknya</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mempermainkan media tersebut bersama teman dalam kelompoknya.</li> </ul> |
| 4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagikan lembar kegiatan anak</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan semua petunjuk guru</li> </ul>                               |
| 5. Mengevaluasi hasil kegiatan yang dilakukan anak              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru melaksanakan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan anak</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru</li> </ul>              |
| 6. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan latihan lanjutan dengan pelatihan khusus</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak melanjutkan kegiatan lanjutan</li> </ul>                            |

Teknik lain juga dapat digunakan untuk pembelajaran Jungsetar yaitu :

a. Teknik bermain

Dalam permainan ini biasanya diikuti oleh 6-8 anak secara berkelompok 4 anak memegang jaring dari kain dan yang lainnya berjaga-jaga di luar jaring itu, 1 anak meletakkan benda di atas keranjang jungkitan dimana benda itu berisi tugas-tugas yang sesuai tema saat itu, 1 anak bertugas menekan atau menghentakkan jungkitan secara memukul ujung jungkitan itu dengan keras sehingga benda yang ada di dalam keranjang bisa terlempar jauh dan selanjutnya 4 anak yang memegang jaring itu akan mengangkatnya setelah itu

anak yang berjaga di luar bertugas membuka isi benda dan melaksanakan perintah yang ada di dalam benda itu.

b. Nilai yang terkandung didalam permainan dengan media “Jungsetar”

Kerjasama, tolong menolong, kasih sayang, kesabaran, tenggang rasa, sosial, semangat juang, dan musyawarah.

c. Pembiasaan perilaku senang bermain dengan teman dan saling membantu sesama teman tanpa membeda-bedakan.

Dasar penelitian JUNGSETAR mengacu pada permainan tradisional yaitu bentik, gatrik dan antrik. Permainan ini disebut dengan tak kadal, dilakukan oleh dua kelompok dan satu kelompok terdiri dari 2 orang. Alat-alat yang dibutuhkan untuk memainkan permainan ini ada dua potongan bambu yang pertama bambu dengan ukuran kecil dan satunya lagi berukuran 30 cm setelah itu bambu yang besar diletakkan diantara dua batu atau tanah yang dilubangi lalu dipukul dengan bambu yang kecil. Jika ada pemain yang tidak bisa memukul bambu dengan benar maka dengan mendapatkan hukuman biasanya hukumannya menggendong orang yang kalah. ([www.porosbumi.com/www.teraswarta.com](http://www.porosbumi.com/www.teraswarta.com))

### **2.6 Pengertian Motivasi Belajar.**

Adalah suatu usaha yang disadari atau tidak berguna untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan.

Berdasarkan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, teori X dan teori Y Douglas McGregor maupun teori Motivasi Kontemporer, motivasi adalah alasan yang mendasari sebuah perbuatan yang dilakukan oleh seorang individu. Seseorang dikatakan memiliki motivasi tinggi dapat diartikan orang tersebut

memiliki alasan yang sangat kuat untuk mencapai apa yang diinginkannya dengan mengerjakan pekerjaannya yang sekarang. Berbeda dengan motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat yang seringkali disamakan dengan semangat.

Pada dasarnya motivasi merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong seseorang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau di cita-citakan. Motivasi adalah suatu usaha yang disadari atau tidak berguna untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan atau keinginan yang sudah dicita-citakannya. Motivasi belajar juga berarti sebagai keseluruhan daya penggerak, pendorong, dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang diwujudkan dalam bentuk adanya kebutuhan, dorongan dan usaha siswa dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan yang diinginkannya.

Menurut Hamalik (2005:158) ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, yaitu:

- a. Motivasi dipandang sebagai suatu proses, pengetahuan tentang proses akan membantu menjelaskan kekuatan yang diamati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada seseorang.
- b. Menentukan karakter dari proses dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah laku

Menurut Mc. Donald (*dalam Oemar Hamalik, 2005: 158*) *motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi)

seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Komponen utama motivasi ada tiga, yaitu:

- a. **Kebutuhan:** Kebutuhan muncul apabila terjadi tidak seimbangnya antara yang dimiliki dengan yang diharapkan
- b. **Dorongan:** Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan.
- c. **Tujuan:** Tujuan dalam hal ini adalah sebagai pemberi arahan pada perilaku manusia termasuk di dalamnya perilaku membaca pemahaman

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Fungsi dari motivasi meliputi:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan besar kecilnya hasil suatu pekerjaan

Dalam kegiatan pembelajaran, menurut Oemar Hamalik (2005:161) motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut :

- a. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan perbuatan belajar murid. Tanpa adanya motivasi untuk belajar kiranya akan sulit bagi murid atau siswa untuk berhasil
- b. Pembelajaran yang bermotivasi pada hakekatnya adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada siswa

- c. Pembelajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.
- d. Berhasil atau gagalnya dalam menggunakan motivasi dalam pembelajaran erat kaitannya dengan pengaturan disiplin kelas
- e. Penggunaan motivasi dalam mengajar bukan saja melengkapi prosedur pengajaran, tetapi juga menjadi faktor yang menentukan pengajaran yang lebih efektif lagi.

Dilihat dari sifatnya, motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (*J. Gino, dkk, 2006:113*). Motivasi intrinsik adalah tindakan yang digerakkan oleh suatu sebab yang datang dari dalam individu yang menjadi aktif karena dari dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motif intrinsik dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.

Siswa memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan atau ahli dalam bidang tertentu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar, untuk itu motif ekstrinsik dikatakan sebagai bentuk motivasi, yang didalamnya ada aktivitas belajar Calistung yang dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar itu sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari atau tidak berguna untuk menggerakkan,



mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan. Motivasi terbagi menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik datang dari dalam diri sendiri sedangkan motivasi ekstrinsik ada karena terdapat rangsangan dari luar. Bentuk motivasi itu antara lain :

1. Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru.
2. Mengerjakan kegiatan.
3. Bekerja dengan anggota kelompok.
4. Menunjukkan hasil belajar.
5. Menanggapi pertanyaan Guru.

### **2.7 Pengertian Hasil Belajar.**

Maksud dari hasil belajar disini adalah sejauh mana siswa telah dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan disetiap pembelajaran. Gambaran prestasi siswa bias dinyatakan dengan angka ( 0 s/d 20) (Suharsimi Arikunto, 1988). Hasil Belajar merupakan hasil usaha, kemampuan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal di bidang pendidikan. Kehadiran hasil belajar dalam kehidupan manusia pada tingkat dan jenis tertentu yang berada di bangku sekolah. Belajar itu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku, atau memakai sesuatu yang diperoleh, akan tetapi apabila kita bicara tentang hasil belajar, maka hal itu merupakan hasil yang telah dicapai oleh si pembelajar.

Istilah hasil belajar mempunyai hubungan yang erat kaitannya dengan prestasi belajar. ada yang berpendapat bahwa pengertian hasil belajar hasil belajar dianggap sama dengan pengertian prestasi belajar. Akan tetapi lebih dahulu sebaiknya kita simak pendapat yang mengatakan bahwa hasil belajar berbeda

secara prinsipil dengan prestasi belajar. Hasil belajar menunjukkan kualitas jangka waktu yang lebih panjang, misalnya satu cawu, satu semester dan sebagainya. Sedangkan prestasi belajar menunjukkan kualitas yang lebih pendek, misalnya satu pokok bahasan, satu kali ulangan harian dan sebagainya.

Menurut Nawawi (1981:100), mengemukakan pengertian hasil belajar adalah sebagai berikut: Keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil test mengenai sejumlah pelajaran tertentu dan berdasarkan tujuannya, hasil belajar dibagi menjadi 3 macam:

- a. Hasil belajar yang berupa kemampuan ketrampilan atau kecakapan didalam melakukan atau mengerjakan suatu tugas, termasuk didalamnya ketrampilan menggunakan alat.
- b. Hasil belajar yang berupa kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan tentang apa yang dikerjakan.
- c. Hasil belajar yang berupa perubahan sikap dan tingkah laku.

Menurut Ruhmini, dkk (2008:61) hasil belajar siswa merupakan kapasitas manusia yang nampak dalam tingkah laku. Tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku siswa yang ditampilkan yang berkaitan dengan hasil belajar dengan memberikan gambaran yang lebih nyata, hal ini tentunya berkaitan dengan hasil dan proses belajar di sekolah. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2006:22) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Menurut Bloom yang dikutip oleh Ruhmini (2008: 47) hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif secara garis besar dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengetahui, yaitu mengenali kembali hal-hal umum dan khas, mengenali kembali model dan proses, mengenali kembali pula struktur dan perangkat
- b. Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- c. Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstraksi di dalam situasi-situasi konkret.
- d. Menganalisis, adalah menjabarkan sesuatu ke dalam unsur-unsur atau bagian-bagian.
- e. Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatakan sesuatu ke dalam unsur-unsur atau bagian-bagian.
- f. Mengevaluasi, merupakan kemampuan untuk menerapkan nilai, harga dari suatu bahan dan model komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Faktor efektif (*budi pekerti*) secara garis besar meliputi: menerima, atau memperhatikan, merespon (mereaksi perangsang atau gejala tertentu), menghargai (bahwa suatu hal, gejala atau tingkah laku mempunyai harga atau nilai tertentu), mengorganisasikan nilai dan bersifat. Sedangkan faktor psikomotor meliputi: mengindera, menyiapkan diri, bertindak secara terampil, bertindak secara mekanik, bertindak secara kompleks.

Menurut Ruhmini, dkk (2008:61) hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari individu yang sedang belajar, dan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor yang terdapat di dalam individu dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor psikis dan faktor fisik. Faktor lain

yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari luar diri individu dan faktor yang berasal dari dalam diri individu. Salah satu faktor yang berasal dari luar individu adalah guru dalam mengelola pembelajaran di kelas seperti menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibahas, serta dengan mempertimbangkan konsep pengembangan jiwa peserta didik.

Menurut Slamet (2001:30) tes hasil belajar merupakan sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan dan kemampuan belajar siswa. Hasil tes ini berupa data kuantitatif.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa dapat di tampilkan dari tingkah laku dengan memberikan gambaran yang lebih nyata yang bertujuan untuk mengukur kemajuan belajar siswa. Hasil tes belajar siswa berupa data kuantitatif.

### **2.8 Bidang Pengembangan Kognitif.**

Pengertian kognitif yang diadaptasi dari pendapat Kurrien (2004 : 8) adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Pernyataan diatas relevan dengan pendapat dari Patmonodewo (1994: 39), yang mengemukakan bahwa, kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk

menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir.

Kemampuan anak untuk Mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dapat dipergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan. Konsep dasar kemampuan kognitif pada istilah anak, meliputi konsep tentang warna, bentuk, ukuran, tekstur, bau. Pada saat yang sama aktivitas- aktivitas tersebut dirancang untuk membantu anak mengembangkan lima proses mental atau ketrampilan berpikir, yaitu :

- a. Menjodohkan;
- b. Mengklasifikasikan / mengelompokkan.
- c. Memahami pola,
- d. Pemecahan masalah.

Kemampuan- kemampuan tersebut tidak hanya membentuk dan memperbaiki konsep- konsep yang pernah diperoleh sebelumnya, tetapi juga sebagai dasar yang sangat berharga untuk membangun kemampuan- kemampuan mental yang akan dibutuhkan nanti di Sekolah Dasar dan dan sekolah yang lebih tinggi (Kurrien, 2004:11). Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan perkembangannya, agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam- macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan logika matematika dan persiapan pengembangan berpikir teliti.

- a. Aspek utama dalam pengembangan kognitif Pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer dari:

- Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
  - Kemampuan mengingat (*memory*)
  - Kemampuan nalar / berpikir logis
  - Kemampuan titikan ruang (*spacial factor*)
  - Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
  - Kemampuan menggunakan kata – kata (*word fluency*)
  - Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)
- b. Ciri – ciri perilaku kognitif
- Berpikir lancar yaitu menghasilkan banyak gagasan / jawaban yang relevan dan arus pemikirannya lancar.
  - Berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan yang beragam, mampu mengubah cara / pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda – beda.
  - Berpikir orisinal yaitu memberikan jawaban yang lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain.
  - Berpikir terperinci (*elaborasi*) yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail – detail dan memperluas suatu gagasan.
- c. Klasifikasi pengembangan kognitif yang dimaksud, sebagaimana yang tercantum pada modul yang diterbitkan dari Diknas (2007: 6), adalah cara untuk mempermudah gurudalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga tercapai optimalisasi potensi pada masing- masing anak. Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:
- Pengembangan Auditory (PA) berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak.

- Pengembangan Aritmatika ( PAR) Kemampuan ini yang berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan dengan nilai bilangan, dan mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan, dengan menggunakan konsep dari kongkrit ke abstrak.
- Pengembangan Geometri. Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk bangun geometri.

#### d. Tahapan perkembangan kognitif

Piaget membagi 4 tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan kemampuan (kognitif) yaitu tahapan sensorik motorik, pra operasional kongkrit, operasional kongkrit, dan operasional formal. Anak TK dikatakan berada pada tahapan pra operasional (2 – 7 tahun). Dikatakan pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Secara lebih lanjut tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pada tahap ini mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan – gerakan dan tindakan – tindakan fisik. Dalam kenyataannya pra operasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari suatu kejadian dalam kejadian yang lain. Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan anak untuk berfikir dan menyimpulkan ekstensi sebuah benda / kejadian walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran / jangkauan tangannya. Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain. Misalnya : dua buah bola yang berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk dituangi air dengan jumlah yang sama maka anak akan cenderung menebak isi gelas yang tinggi lebih banyak dari isi gelas yang pendek, karena anak hanya mampu melihat ketinggian pada gelas air yang tinggi tanpa perhitungan kuantitas / volume yang sama pada gelas yang pendek tetapi besar. Pada tahap ini anak memiliki angan – angan karena ia berfikir secara intuitif yakni berfikir dengan berdasarkan ilham.

Menurut Jean Piaget dalam Hildayani (2007:4,5) menyatakan bahwa perkembangan kognitif berlangsung melampaui tahapan- tahapan tertentu, sampai pada akhirnya proses berpikir anak akan menyamai orang dewasa. Dalam bermain anak akan melakukan aktifitas yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif yang sedang dijalannya. Teori bermain Jean Piaget digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2.3  
Teori Bermain Piaget

| Usia Anak      | Status Perkembangan Kognitif | Type Bermain Dominan                                   |
|----------------|------------------------------|--|
| Lahir- 2 tahun | Sensorimotor                 | <i>Practice play</i>                                   |
| 2-7 tahun      | Pra Operasional              | Bermain Simbolik                                       |
| 7- 11 tahun    | Konkrit Operasional          | Permainan dengan aturan<br>( <i>games with rules</i> ) |

Sumber: Johnson (dalam Hildayani, 2007:4,5)

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standart isi tentang pencapaian perkembangan anak Bidang kemampuan dasar berstandar kompetensi pada aspek kognitif untuk kelompok B diprogramkan melalui beberapa indikator yaitu:

Tabel 2.4  
Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

| Lingkup perkembangan                            | Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak  |
|---|---|
|   | Usia 5-6 tahun  |
| I. Kognitif<br>a. Belajar dan pemecahan masalah | a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik ( seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)<br>b) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.<br>c) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam |



|                      |  |
|----------------------|--|
|                      | <p>konteks yang baru</p> <p>d) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide gagasan di luar kebiasaan)</p>   |
| b. Berfikir logis    | <p>a) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”</p> <p>b) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung).</p> <p>c) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>d) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah.)</p> <p>e) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)</p> <p>f) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.</p> <p>g) Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>h) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p> |
| c. Berfikir Simbolik | <p>a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>d) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p> <p>e) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).</p>   |

#### e. Pengertian Motivasi Belajar.

Pada dasarnya motivasi merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong seseorang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau di cita-citakan. Motivasi adalah suatu usaha yang disadari atau tidak berguna untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan atau keinginan yang sudah dicita-citakannya. Motivasi belajar juga berarti sebagai keseluruhan daya penggerak, pendorong, dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang diwujudkan dalam bentuk adanya kebutuhan, dorongan dan usaha siswa dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan yang diinginkannya.

Menurut Hamalik (2005:158) ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, yaitu:

- a. Motivasi dipandang sebagai suatu proses, pengetahuan tentang proses akan membantu menjelaskan kekuatan yang diamati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada seseorang.
- b. Menentukan karakter dari proses dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah laku

Menurut Mc. Donald (dalam Oemar Hamalik, 2005: 158) *motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Komponen utama motivasi ada tiga, yaitu:

- a. Kebutuhan: Kebutuhan muncul apabila terjadi tidak seimbang antara yang dimiliki dengan yang diharapkan
- b. Dorongan: Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan.
- c. Tujuan: Tujuan dalam hal ini adalah sebagai pemberi arahan pada perilaku manusia termasuk di dalamnya perilaku membaca pemahaman

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Fungsi dari motivasi meliputi:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan besar kecilnya hasil suatu pekerjaan

Dalam kegiatan pembelajaran, menurut Oemar Hamalik (2005:161) motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut :

- a. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan perbuatan belajar murid. Tanpa adanya motivasi untuk belajar kiranya akan sulit bagi murid atau siswa untuk berhasil
- b. Pembelajaran yang bermotivasi pada hakekatnya adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada siswa
- c. Pembelajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.
- d. Berhasil atau gagalnya dalam menggunakan motivasi dalam pembelajaran erat kaitannya dengan pengaturan disiplin kelas
- e. Penggunaan motivasi dalam mengajar bukan saja melengkapi prosedur pengajaran, tetapi juga menjadi faktor yang menentukan pengajaran yang lebih efektif lagi.

Dilihat dari sifatnya, motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (J. Gino, dkk, 2006:113). Motivasi instrinsik adalah tindakan yang digerakkan oleh suatu sebab yang datang dari dalam individu yang menjadi aktif karena dari dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motif intrinsik dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.

Siswa memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan atau ahli dalam bidang tertentu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar, untuk itu motif ekstrinsik dikatakan sebagai bentuk

motivasi, yang didalamnya ada aktivitas belajar Calistung yang dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar itu sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari atau tidak berguna untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan. Motivasi terbagi menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik datang dari dalam diri sendiri sedangkan motivasi ekstrinsik ada karena terdapat rangsangan dari luar

## **B. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian.**

Dalam penelitian ini dapat diidentifikasi variabel-variabel sebagai berikut:

- a. Variabel bebas adalah variabel yang sengaja dimanipulasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel tergantung/ terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media permainan Garufang dan Jungstar.
- b. Variabel terikat adalah variabel respon atau output yaitu variabel yang muncul sebagai akibat dari variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif.
- c. Variabel moderator adalah variabel antar, yang diduga turut berpengaruh terhadap output. Variabel moderator adalah motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah.

### **2. Definisi Operasional Variabel.**

Agar pengertian masing-masing variabel definitif dan tidak bias, perlu didefinisikan secara jelas.

#### **a. Media Garufang dan Jungstar**

Adalah penggunaan media permainan Garufang (Gambar, kartu huruf dan angka) dan Jungstar (Jungkitan sehat dan pintar) dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

#### **b. Hasil belajar Kognitif.**

Adalah hasil dalam mengembangkan kemampuan berpikir, menemukan alternatif pemecahan masalah, logika matematika, kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

c. Motivasi

Adalah suatu usaha yang disadari atau tidak berguna untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan.

### C. Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu dan relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Muhtarotul Mardhiyah (2004) dengan judul “Eksperimentasi Pembelajaran Calistung Dengan Media Puzzel ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Kelompok B TK DW Tengger kidul Terhadap Kemampuan Membaca” Mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca antara siswa dengan motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah dengan penerapan media puzzel persamaan penelitian Muhatarotul Mardhiyah dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media permainan, sedang perbedaannya adalah jika pada penelitian muhatarotul Mardiyah menggunakan motivasi belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca saja sedang dalam penelitian ini digunakan untuk peningkatan perkembangan kognitif anak
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukarmi (2013) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Smart Card dan Tembak Serbaguna Terhadap hasil Belajar Calistung pada Anak Kelompok A TK Dharmawanita Sidomulyo dan TK Dharmawanita Pohrubuh I Yang Memiliki Motivasi Belajar yang Berbeda. Menyimpulkan bahwa terdapat persamaan yaitu keduanya menggunakan media permainan akan tetapi beda alat yang dipakai jika di penelitian Sukarmi menggunakan Smart Card dan Tembak serbaguna sedang di penelitian ini menggunakan media Garufang dan JungStar persamaannya adalah Keduanya untuk meningkatkan hasil belajar baik Calistung maupun Kognitif. Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis diperoleh nilai Fhitung antar media sebesar 577,888, dengan taraf signifikasi

(Sign)= 0,000, berarti signifikan; antar tingkat minat baca sebesar 10,120, dengan taraf signifikansi (Sign)=0,003, berarti signifikan; dan interaksi antara penggunaan media dengan tingkat minat baca sebesar 2,549, dengan taraf signifikansi (Sign)=0,46, berarti signifikan.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rini Nurhayati (2014) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Perkembangan Kemampuan Kognitif anak Kelompok A TK Yang memiliki Tingkat Kemandirian Belajar Yang Berbeda". Menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti menggunakan media permainan kartu angka dan puzzle angka dan tujuan penelitian ini untuk mengukur kemandirian belajar tinggi dan kemandirian belajar rendah. sedang dipenelitian ini menggunakan media Garufang dan Media Jung star dan persamaannya keduanya mempunyai tujuan meningkatkan Kognitif anak

Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis diperoleh nilai F hitung antar media permainan sebesar 557,888, dengan taraf signifikansi (Sign) =0,000, berarti signifikan; antar tingkat kemandirian sebesar 10,120, dengan taraf signifikansi (Sign) = 0,003, berarti signifikan; dan interaksi antara penggunaan media permainan dengan tingkat kemandirian sebesar 2,549, dengan taraf signifikansi (Sign)=0,46 berarti signifikan.

4. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Siti Kholifah (2014) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Puzzel Huruf Dan Buku Bacaan Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B Yang Memiliki Minat Baca Yang Berbeda. Menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti menggunakan media puzzel huruf dan buku bacaan serta yang diukur adalah minat anak, Sedang dalam penelitian ini menggunakan media Garufang dan media Jung Star yang ditampilkan adalah motivasi yang berbeda.

Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis diperoleh nilai Fhitung antar media sebesar 537,878, dengan taraf signifikansi (Sign)= 0,000, berarti signifikan; antar tingkat minat baca sebesar 10,110, dengan taraf signifikansi (Sign)=0,003, berarti signifikan; dan interaksi antara penggunaan media

dengan tingkat minat baca sebesar 2,529, dengan taraf signifikansi (Sign)=0,46, berarti signifikan.

### **C. Kerangka Berpikir**

#### **a. Pengaruh Penggunaan Media Garufang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak**

Pada anak usia 4-6 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka ditemui di mana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan pada kue ulang tahun. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari. Permainan dengan media Garufang dapat digunakan untuk menumbuhkembangkan keterampilan mengenal konsep bilangan serta konsep bacaan yang sangat berguna bagi pengembangan kemampuan Kognitif anak. Selain itu Media Garufang juga diperlukan untuk membantu sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada anak.

Agar tujuan-tujuan tersebut diatas dapat dicapai, maka guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa belajar mengenal konsep bilangan/ Kognitif bukan sesuatu yang sulit. Guru sebagaimana yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mengembangkan hasil belajar dilakukan menggunakan bantuan media Garufang dan Jung Star. Melalui media Garufang dan Jung Star, anak akan merasa senang.

#### **b. Pengaruh Penggunaan Media Jung Star Terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak**

Permainan media Jungstar merupakan media yang dapat dipergunakan untuk menumbuhkembangkan keterampilan mengenal konsep bilangan serta konsep bacaan yang sangat berguna bagi pengembangan kemampuan Kognitif anak. Selain itu Media Jungstar juga diperlukan untuk membantu sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada anak.

Agar tujuan-tujuan tersebut diatas dapat dicapai, maka guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa belajar mengenal konsep bilangan/ Kognitif bukan sesuatu yang sulit. Guru sebagaimana yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mengembangkan hasil belajar dilakukan menggunakan

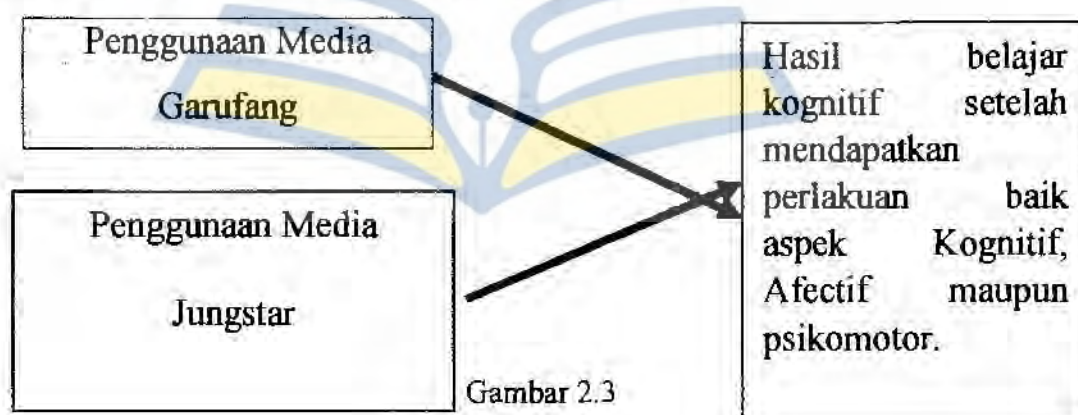
bantuan media Jung Star. Melalui media Jung Star, diharapkan anak akan merasa senang.

### c. Pengaruh Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah Terhadap Hasil Belajar Anak

Belajar yang didasarkan pada kemampuan keras, gigih dalam berusaha dan melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain akan mendorong tercapainya perkembangan kemampuan kognitif dengan baik, siswa yang menunjukkan usaha yang kuat selalu dapat menyelesaikan setiap perbuatan yang dihadapinya dengan tuntas dan cenderung untuk selalu berhasil dengan baik dalam menyelesaikan tugasnya.

Dengan motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar akan meningkat, prestasi belajar juga akan meningkat. Dengan motivasi yang kuat akan mampu bertanggungjawab, berani menghadapi masalah, dengan bertanggungjawab diharapkan hasil belajar dapat dicapai dengan sebaik-baiknya. Jika guru dalam menyampaikan materi pengajaran memberikan kebebasan untuk belajar dengan fasilitas yang diperlukan siswa dan siswa sudah berani untuk mengerjakan sendiri tanpa harus ditunggu orang tua atau pengantar, maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar terutama Kognitif anak

Dan dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut



Gambar 2.3

Kerangka berfikir

### D.Hipotesis

Rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- a. Adapengaruh penggunaan media Garufang terhadap hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen.



- b. pengaruh penggunaan media Jungstar terhadap peningkatan hasil belajar Kognitif pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen.
- c. Ada perbedaan hasil belajar kognitif anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Maka kategori atau jenis metode penelitian ini adalah quasi eksperimen. Pengertian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Non equivalent Control Group Design* (*rancangan test awal- test akhir kelompok kontrol tidak dengan sampel acak*). Dikatakan quasi eksperimen karena dalam penggunaan subjeknya yaitu kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen tidak dilakukan secara random tetapi menggunakan kelas yang telah ada. Menurut Sugiyono (2014:79) desain ini dapat dituangkan ke dalam skema sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Desain Penelitian

| Group     | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|-----------|---------|-----------|----------|
| Ekperimen | Y1      | X1, X2    | Y2       |
| Kontrol   | Y1      | -         | Y2       |

Keterangan :

- Y1 = Test awal
- Y2 = Test akhir
- X1 = Media Garhufang
- X2 = Media Jungsetar
- = Tanpa media

Sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi tes awal atau pre test untuk mengukur kondisi awal (Y1). Dengan menggunakan rancangan Faktorial 2X2, seluruh hipotesis yaitu secara parsial dan interaksi antara kedua variable tersebut akan dapat diuji sekaligus.

Tabel 3.2  
Hasil Belajar dan Motivasi anak

| No | Kelas control |       | No | Kelas Eksperimen |       |
|----|---------------|-------|----|------------------|-------|
|    | Nama          | Nilai |    | Nama             | Nilai |
| 1. | Bikha         | 1     | 1. | Naya             | 1     |
| 2. | Fadil         | 1     | 2. | Aswa             | 1     |
| 3. | Cheril        | 1     | 3. | Deka             | 1     |
| 4. | Ahsin         | 1     | 4. | Aknia            | 1     |
| 5. | Ahsan         | 1     | 5. | Aprilia          | 1     |
| 6. | Aurel         | 1     | 6. | Abim             | 1     |
| 7. | Davien        | 1     | 7. | Delisto          | 1     |
| 8. | Yaya          | 1     | 8. | Farah            | 1     |
| 9. | Rara          | 1     |    |                  |       |

Tabel 3.3  
Observasi motivasi siswa pada kelas kontrol 1

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         |            | √         |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 3.4  
Hasil belajar siswa kelas kontrol 1 sebagai berikut:

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor  |       |        |        |
|----|---|-------|-------|--------|--------|
|    |   | BB(1) | MB(2) | BSH(3) | BSB(4) |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | -     | 13    | 7      | -      |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | -     | 16    | 4      | -      |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | 2     | 12    | 6      | -      |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | 6     | 7     | 7      | -      |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                               | 1     | 11    | 8      | -      |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -     | 10    | 10     | -      |

Tabel 3.5  
Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Garhufang 1

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 3.6  
Hasil belajar siswa kelas eksperimen garhufang 1

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | 5    | 8  | 5   | 2   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | 1    | 9  | 10  | -   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | 6  | 9   | 5   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | 2    | 8  | 8   | 2   |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               | -    | 10 | 8   | 2   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -    | 10 | 8   | 2   |

Tabel 3.7  
Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 1

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 3.8  
Hasil belajar siswa kelas eksperimen Jungsetar 1

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | -    | 11 | 9   | -   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | -    | 10 | 10  | -   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | 2  | 14  | 4   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | 2    | 14 | 3   | 1   |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               | 6    | 8  | 6   | -   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -    | 11 | 9   | -   |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skor 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skor 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skor 4

### 3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

#### 3.2.2. Waktu Penelitian.

Waktu penelitian ini diperkirakan akan dilaksanakan pada bulan Pebruari sampai dengan bulan Mei 2017.

### **3.3. Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1. Populasi**

Pengertian populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 1987:102). Di dalam *Encyklopedou of Evaluation* tertulis : *A population is a set (or collection) of all elements processing one or more atribut of interest* (dalam Arikunto, 1987:103). Sedangkan dalam Sutrisno Hadi (1986:70) pengertian populasi adalah semua individu untuk siapa kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari sampel itu hendak digeneralisasikan disebut populasi atau universe. Berdasarkan pendapat tersebut maka yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa TK Dharma Wanita Semen Semester II Pelajaran 2016/2017, dengan jumlah 87 anak .

#### **3.3.2. Sampel**

Menurut Arikunto (2010: 174) bahwa “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kep BI yang berjumlah 20 anak dan BII yang berjumlah 20 anak dari 87 anak TK Dharma Wanita Semen yang dilaksanakan pada tahun pelajaran 2016/2017 semester II bulan Maret – April 2017. Adapun peneliti memilih kelompok tersebut dengan pertimbangan berdasarkan karakteristik siswa, kondisi lingkungan kelas, dan faktor- faktor lain yang mendukung untuk dilakukan penelitian terhadap jumlah tersebut. Sedang tema yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Tema/ sub Tema : Air, Udara, api / Guna Udara pada semester II, kelompok B minggu ke 12 hari II,III, dan IV.

#### **3.4. Instrumen Penelitian.**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media Garhufang dan media Jungsetar dalam meningkatkan hasil belajar kognitif serta motivasi belajar yang berbeda pada kelompok B TK Dharmawanita desa Semen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Menurut Arikunto (2006: 118) Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2008:38) variabel merupakan merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang atau obyek peneliti untuk dipelajari dan kemudian dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini variabelnya yaitu hasil dan motivasi belajar untuk diperbandingkan rata-ratanya antara objek yang diberi treatment dengan menggunakan media Garhufang dan media Jungsetar dengan objek yang tidak diberi treatment.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data sesuai dengan instrumen penelitian. Pengumpulan data meliputi pelaksanaan perlakuan, dan observasi (pengukuran) variabel-variabel penelitian. Pelaksanaan penggunaan media garhufang dan media jungsetar dan pengukuran hasil belajar dan motivasi belajar yang dilakukan sendiri oleh masing-masing guru di sekolah yang bersangkutan dengan berpedoman pada pembelajaran Make- A Match penemuan *Lorna Curran, 1994* sedang langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep sesuai tema yaitu satu bagian kartu soal dan satu bagian lain kartu jawaban.
2. Siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru
3. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.



4. Setiap siswa diberi kesempatan memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang.
5. Siswa mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru.
6. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya ( soal jawaban).
7. Siswa juga bisa melakukan kegiatan dengan anggota kelompoknya.
8. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi koin.
9. Siswa dapat menunjukkan hasil kegiatan belajarnya,
10. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya demikian seterusnya.
11. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan.
12. Siswa diberi kesempatan menanggapi pertanyaan guru.

### **3.5. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian**

#### **3.5.1. Variabel Penelitian.**

Dalam penelitian ini dapat diidentifikasi variabel-variabel sebagai berikut:

- a. Variabel bebas adalah variabel yang sengaja dimanipulasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel tergantung/ terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media permainan Garhufang dan Jungsetar.
- b. Variabel terikat adalah variabel respon atau output yaitu variabel yang muncul sebagai akibat dari variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar.

c. Variabel moderator adalah variabel antar, yang diduga turut berpengaruh terhadap output. Variabel moderator adalah motivasi belajar.

#### 1. Definisi Operasional Variabel.

Agar pengertian masing-masing variabel definitif dan tidak bias, perlu didefinisikan secara jelas.

#### 2. Media Garhufang dan Jungsetar

Adalah penggunaan media permainan Garhufang (Gambar, kartu huruf dan angka) dan Jungsetar (Jungkitan sehat dan pintar) dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

#### 3. Hasil belajar Kognitif.

Adalah hasil dalam mengembangkan kemampuan berpikir, menemukan alternatif pemecahan masalah, logika matematika, kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti dengan menggunakan tes hasil belajar anak.

#### 4. Pengertian Motivasi Belajar

Adalah suatu usaha yang disadari atau tidak berguna untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan.

### 3.6. Prosedur Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode. Misalnya instrumen untuk tes adalah soal tes, instrument untuk metode questioner

atau angket adalah angket/questioner, untuk metode observasi adalah checklist, dan seterusnya (Arikunto, 1987:121)

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam proposal ini adalah sebagai berikut :

### 1. Tes.

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam susunan dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2002:53). Metode tes ini digunakan untuk mendapatkan data nilai hasil kegiatan anak dengan menggunakan media Garhufang dan media Jungsetar. Dengan data ini dapat diketahui ada tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diadakan perlakuan yang berbeda. Sebelum tes diberikan, terlebih dahulu diuji cobakan untuk mengetahui validitas, dan reliabilitas.

Tabel 3.10  
Kisi- kisi Tes Kognitif pada anak TK antara lain :

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                |      |    |     |     |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    |      |    |     |     |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               |      |    |     |     |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda |      |    |     |     |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                               |      |    |     |     |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           |      |    |     |     |

**Keterangan:**

BB = Belum Berkembang dengan skor 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skor 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skor 4

**2. Observasi**

Secara sederhana, observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu. Oleh karena itu, penggunaan istilah observasi dan pengamatan sering dipertukarkan. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi langsung, caranya adalah dengan mengamati secara langsung kejadian nyata yang dilakukan observer. Observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan lembar observasi disertai pengukuran dengan skala likert 4 skor guna untuk mengetahui motivasi siswa selama pembelajaran baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Lembar observasi yang disediakan oleh peneliti akan diisi oleh observer dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom ada apabila siswa mempunyai motivasi terhadap pembelajaran dan memberi tanda (√) pada kolom tidak ada apabila siswa tidak memiliki motivasi terhadap pembelajaran, pilihan jawaban sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data variabel moderator yaitu motivasi tinggi dan motivasi rendah.

Tabel 3.11  
Kisi – Kisi Observasi motivasi siswa dalam kelompok antara lain :

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru |            |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       |            |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            |           |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         |            |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 |            |           |          |

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen tertentu, yang pada umumnya telah tersedia sebagai arsip, misalnya buku porto folio, hasil karya anak dan juga tentang hasil kegiatan siswa berupa foto- foto kegiatan. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

### 4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.

#### 1. Validasi Instrumen

Validitas tes adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila bisa mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2006:168)

Validasi prediksi dapat diukur dengan koefisien korelasi *product moment* yang perhitungannya dibantu dengan bantuan aplikasi SPSS 21 *For Windows*. Adapun rumus manual yang digunakan untuk uji validitas adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel  $X$  dan  $Y$ , dua variabel yang dikorelasikan ( $x = X - \bar{X}$ ) dan ( $y = Y - \bar{Y}$ )

$\sum xy$  = Jumlah perkalian  $\bar{x}$  dan  $\bar{y}$

$x^2$  = Kuadrat dari  $X$

$y^2$  = Kuadrat dari  $Y$  (Sumber: Arikunto, 2009:72)

Berdasarkan hasil analisis uji validitas dengan menggunakan SPSS 21 *For Windows*, item yang valid dan yang tidak valid maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.12  
Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

| No. | Tes Kemampuan Hasi Belajar Kognitif |           |           |
|-----|-------------------------------------|-----------|-----------|
|     | $r$ hitang                          | $r$ tabel | Keputusan |
| 1   | 0,743                               | 0,444     | Valid     |
| 2   | 0,716                               | 0,444     | Valid     |
| 3   | 0,757                               | 0,444     | Valid     |
| 4   | 0,745                               | 0,444     | Valid     |
| 5   | 0,788                               | 0,444     | Valid     |
| 6   | 0,810                               | 0,444     | Valid     |

Berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS, maka diperoleh hasil semua item pertanyaan dinyatakan valid, sehingga layak dijadikan instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan hasil belajar kognitif.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji reabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang perhitungannya dibantu dengan bantuan aplikasi SPSS 21 For Windows. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai  $\alpha > 0,70$  (Ghozali, 2011:46). Adapun rumus manualnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Dimana:

$r_{11}$  = Reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma^2$  = Varians Total (Arikunto, 2009:109).

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 21 For Windows maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.13  
Hasil Analisis Statistik Reliabilitas

| Reliability Statistics |                  |            |          |
|------------------------|------------------|------------|----------|
| Variabel               | Cronbach's Alpha | N of Items | Ket      |
| Hasil Belajar          | 0,851            | 6          | Reliabel |

Nilai *Alpha* hasil belajar telah diketahui sebesar 0,851 dapat dikatakan reliabel sebagai alat pengumpul data penelitian.

## 5. Teknik Analisis Data

### 1. Jenis Analisis

Statistik *inferensial* adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan (Supardi, 2013:56). Jadi statistik *inferensial* membantu peneliti untuk mencari tahu apakah hasil yang diperoleh dari suatu sampel dapat digeneralisasi pada populasi. Analisis *inferensial* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah uji t sampel bebas (*independent t test*) yang perhitungannya dibantu dengan bantuan aplikasi SPSS 21 For Windows. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu data harus di uji normalitas, dan homogenitas. Adapun perhitungannya seperti berikut ini:

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk melakukan pengujian data observasi, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Widiyanto, 2013:154). Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan uji *shapiro-wilk* karena sampel pada setiap kelompok kurang dari 50 dan dalam perhitungannya dibantu program SPSS 21 For Windows dengan taraf signifikansi 5%. Menurut Widiyanto (2013: 170) jika signifikansi  $> 0,05$  maka berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas memiliki varians yang homogen yaitu seragam tidaknya variansi sampel-sampel dari populasi yang sama. Homogenitas dengan menggunakan *One Way Anova* dengan menggunakan program SPSS v.21 for Windows. Jika signifikansi yang



diperoleh  $> 0,05$  maka sampel berasal dari populasi yang homogeny (Widiyanto, 2013:175).

c. Uji Hipotesis

Adapun rumus ji t sampel bebas (*independent t test*) menurut Sugiyono (2010 : 274) adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

$r$  = nilai korelasi  $X_1$  dan  $X_2$

$n_1$  dan  $n_2$  = jumlah sampel

$Mx_1$  = mean (rata - rata) sampel ke - 1

$Mx_2$  = mean (rata - rata) sampel ke - 2

$S_1$  = standar deviasi sampel ke - 1

$S_2$  = standar deviasi sampel ke - 2

$S_1^2$  = varians sampel ke - 1

$S_2^2$  = varians sampel ke - 2

## 2. Norma Keputusan

Perumusan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatifnya ( $H_a$ )

a. Hipotesis:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan nilai rata-rata dari dua kelompok

$H_a$  : Ada perbedaan nilai rata-rata dari dua kelas

b. Jika  $sig < \alpha$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika  $sig \geq \alpha$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengujian

##### 4.1 Hasil Belajar

Data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dari nilai tes untuk nilai hasil belajar ranah kognitif. Berikut adalah hasil belajar ranah kognitif siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media Garhufang dan media Jungsetar :

Tabel 4.1  
Observasi motivasi siswa pada kelas kontrol 1

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         |            | √         |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 4.2  
Hasil belajar siswa kelas kontrol 1 sebagai berikut:

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor  |       |        |        |
|----|---|-------|-------|--------|--------|
|    |   | BB(1) | MB(2) | BSH(3) | BSB(4) |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | -     | 13    | 7      | -      |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | -     | 16    | 4      | -      |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | 2     | 12    | 6      | -      |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | 6     | 7     | 7      | -      |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                               | 1     | 11    | 8      | -      |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -     | 10    | 10     | -      |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skor 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skor 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skor 4

Tabel 4.3  
Observasi motivasi siswa pada kelas kontrol 2.

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru |            | √         |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 4.4  
Hasil belajar siswa kelas kontrol 2 sebagai berikut:

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | 2    | 12 | 6   | -   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | -    | 15 | 5   | -   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | 11 | 9   | -   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | -    | 14 | 6   | -   |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               |      | 12 | 8   | -   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | 7    | 7  | 6   | -   |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skor 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skor 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skor 4.

Tabel 4.5  
Observasi motivasi siswa pada kelas kontrol 3

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 4.6  
Hasil belajar siswa kelas kontrol 3 sebagai berikut:

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | 2    | 12 | 6   | -   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 -- 20                   | -    | 15 | 5   | -   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | 11 | 9   | -   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | -    | 14 | 6   | -   |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               |      | 12 | 8   | -   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | 7    | 7  | 6   | -   |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skore 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skore 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skore 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skore 4

Tabel 4.7  
Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Garhufang 1

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 4.8  
Hasil belajar siswa kelas eksperimen garhufang 1

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | 5    | 8  | 5   | 2   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | 1    | 9  | 10  | -   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | 6  | 9   | 5   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | 2    | 8  | 8   | 2   |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               | -    | 10 | 8   | 2   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -    | 10 | 8   | 2   |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skore 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skore 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skore 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skore 4

Tabel 4.9  
Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Garhufang 2

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 |            | √         |          |

Tabel 4.10  
Hasil belajar siswa kelas eksperimen garhufang 2

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | -    | 13 | 7   | -   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | -    | 12 | 8   | -   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | 1    | 9  | 7   | 3   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | 1    | 12 | 7   |     |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               | 5    | 8  | 7   | -   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -    | 11 | 9   | -   |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skorel.

MB = Mulai Berkembang dengan skore 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skore 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skore 4

Tabel 4.11  
Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Garhufang 3

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            | √          |           |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 4.12  
Hasil belajar siswa kelas eksperimen garhufang 3

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | -    | 2  | 10  | 8   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | -    | 3  | 10  | 7   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | 2  | 12  | 6   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | -    | 4  | 14  | 6   |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               | -    | 5  | 10  | 5   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -    | 3  | 12  | 5   |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skore 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skore 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skore 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skore 4

Tabel 4.13  
Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 1

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            |            | √         |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 4.14  
Hasil belajar siswa kelas eksperimen Jungsetar 1

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | -    | 11 | 9   | -   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                    | -    | 10 | 10  | -   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | 2  | 14  | 4   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | 2    | 14 | 3   | 1   |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               | 6    | 8  | 6   | -   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -    | 11 | 9   | -   |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skore 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skore 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skore 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skore 4



Tabel 4.15  
Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 2

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            | √          |           |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 4.16  
Hasil belajar siswa kelas eksperimen Jungsetar 2

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 -20                                 | -    | 7  | 11  | 2   |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | -    | 3  | 9   | 8   |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | 2  | 12  | 6   |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | -    | 3  | 13  | 4   |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               | -    | 3  | 11  | 6   |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -    | 5  | 7   | 8   |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skor 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skor 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skor 4

Tabel 4.17  
Observasi motivasi siswa pada kelas eksperimen Jungsetar 3

| No | Aspek yang diobservasikan                  | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1. | Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru | √          |           |          |
| 2. | Mengerjakan kegiatan                       | √          |           |          |
| 3. | Bekerja dengan anggota kelompok            | √          |           |          |
| 4. | Menunjukkan hasil kegiatan belajar         | √          |           |          |
| 5. | Menanggapi pertanyaan guru                 | √          |           |          |

Tabel 4.18  
Hasil belajar siswa kelas eksperimen Jungsetar 3

| No | Perkembangan Kemampuan Kognitif   | Skor |    |     |     |
|----|---|------|----|-----|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |
| 1. | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                | -    | 2  | 5   | 13  |
| 2. | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                    | -    | -  | 6   | 14  |
| 3. | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1- 20                               | -    | -  | 8   | 12  |
| 4. | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambing bilangan 1-20 dengan benda | -    | -  | 6   | 14  |
| 5. | Anak dapat memahami kata dan lambing bilangan                               | -    | -  | 8   | 12  |
| 6. | Anak dapat menuliskan angka / huruf (meniru) 1-20                           | -    | -  | 8   | 12  |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan skore 1.

MB = Mulai Berkembang dengan skore 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan skore 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan skore 4

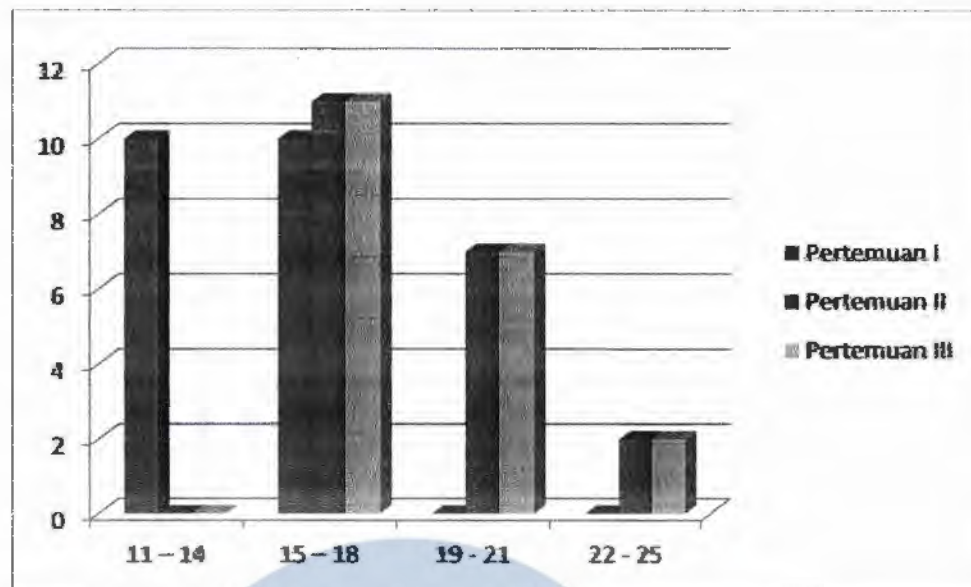
### 1. Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Garhufang

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes. Adapun hasil belajar siswa yang menggunakan media Garhufang selama tiga pertemuan adalah sebagai berikut : pada pertemuan pertama rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 14,20 dengan nilai minimum sebesar 11 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 18. Pada pertemuan kedua rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 18,65 dengan nilai minimum sebesar 15 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 23. pada pertemuan ketiga rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 18,70 dengan nilai minimum sebesar 15 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 23. Distribusi frekuensi hasil belajar ranah kognitif siswa selama tiga pertemuan dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.19  
Hasil Belajar Kognitif Siswa yang Menggunakan Media Garhufang

| Hasil Belajar | Pertemuan I |    | Pertemuan II |    | Pertemuan III |    |
|---------------|-------------|----|--------------|----|---------------|----|
|               | f           | %  | f            | %  | F             | %  |
| 11 - 14       | 10          | 50 | 0            | 0  | 0             | 0  |
| 15 - 18       | 10          | 50 | 11           | 55 | 11            | 55 |
| 19 - 21       | 0           | 0  | 7            | 35 | 7             | 35 |
| 22 - 25       | 0           | 0  | 2            | 10 | 2             | 10 |

Berdasarkan Tabel 4.19 dibuat gambar histogram hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media Garhufang yang disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1  
 Grafik Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Media  
 Garhufang

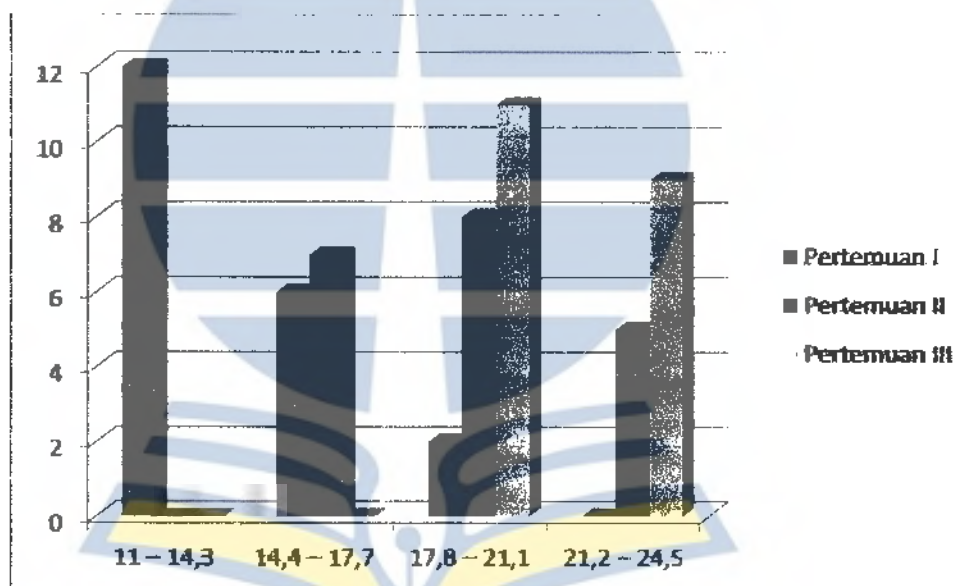
### 3. Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Jungsetar

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes. Adapun hasil belajar siswa yang menggunakan media Jungsetar selama tiga pertemuan adalah sebagai berikut : pada pertemuan pertama rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 14,2 dengan nilai minimum sebesar 11 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 18. Pada pertemuan kedua rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 18,55 dengan nilai minimum sebesar 15 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 22. pada pertemuan ketiga rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 21,15 dengan nilai minimum sebesar 18 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 24. Distribusi frekuensi hasil belajar ranah kognitif siswa selama tiga pertemuan dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.20  
Hasil Belajar Kognitif Siswa yang Menggunakan Media Jungsetar

| Hasil Belajar | Pertemuan I |    | Pertemuan II |    | Pertemuan III |    |
|---------------|-------------|----|--------------|----|---------------|----|
|               | f           | %  | f            | %  | f             | %  |
| 11 – 14,3     | 12          | 60 | 0            | 0  | 0             | 0  |
| 14,4 – 17,7   | 6           | 30 | 7            | 35 | 0             | 0  |
| 17,8 – 21,1   | 2           | 10 | 8            | 40 | 11            | 55 |
| 21,2 – 24,5   | 0           | 0  | 5            | 25 | 9             | 45 |

Berdasarkan Tabel 4.20 dibuat gambar histogram hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media Jungsetar yang disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2  
Grafik Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan  
Media Jungsetar

#### 4. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

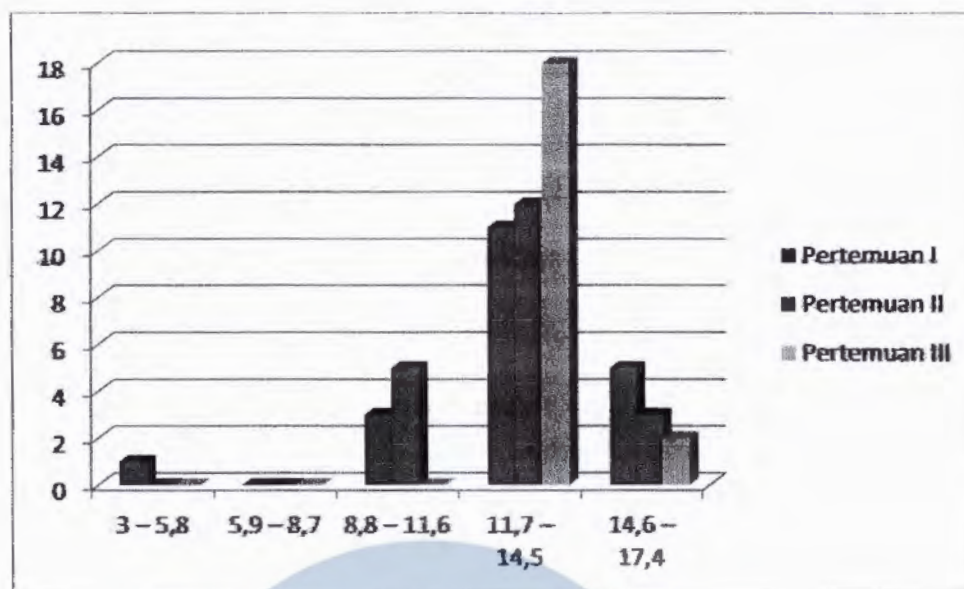
Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes. Adapun hasil belajar siswa kelas kontrol selama tiga pertemuan adalah sebagai berikut : pada pertemuan pertama rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 12,95 dengan nilai minimum

sebesar 3 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 16. Pada pertemuan kedua rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 12,70 dengan nilai minimum sebesar 10 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 15 pada pertemuan ketiga rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 13,45 dengan nilai minimum sebesar 12 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 17. Distribusi frekuensi hasil belajar ranah kognitif siswa selama tiga pertemuan dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.21  
Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Kontrol

| Hasil Belajar | Pertemuan I |    | Pertemuan II |    | Pertemuan III |    |
|---------------|-------------|----|--------------|----|---------------|----|
|               | f           | %  | f            | %  | f             | %  |
| 3 – 5,8       | 1           | 5  | 0            | 0  | 0             | 0  |
| 5,9 – 8,7     | 0           | 0  | 0            | 0  | 0             | 0  |
| 8,8 – 11,6    | 3           | 15 | 5            | 25 | 0             | 0  |
| 11,7 – 14,5   | 11          | 55 | 12           | 60 | 18            | 90 |
| 14,6 – 17,4   | 5           | 25 | 3            | 15 | 2             | 10 |

Berdasarkan Tabel 4.3 dibuat gambar histogram hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol yang disajikan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3  
Grafik Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Kontrol

## 1. Motivasi

Data motivasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dari lembar observasi. Berikut adalah motivasi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media Garhufang dan media Jungsetar :

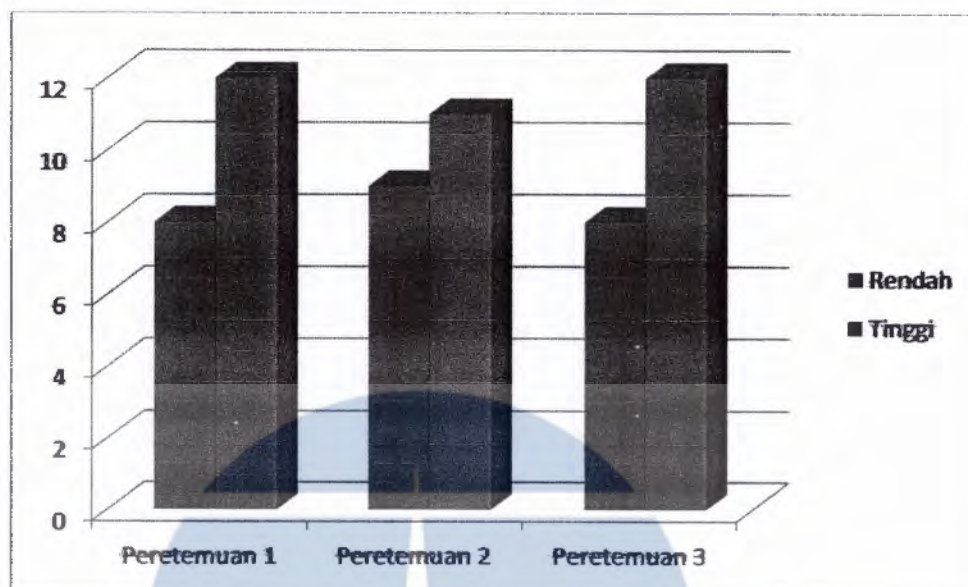
### a. Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Garhufang

Motivasi siswa diperoleh dari hasil observasi siswa. Adapun distribusi frekuensi motivasi siswa yang menggunakan media Garhufang selama tiga pertemuan dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.22  
Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Garhufang

| Motivasi Siswa | Pertemuan I |    | Pertemuan II |    | Pertemuan III |    |
|----------------|-------------|----|--------------|----|---------------|----|
|                | f           | %  | f            | %  | f             | %  |
| Rendah         | 8           | 40 | 9            | 45 | 8             | 40 |
| Tinggi         | 12          | 60 | 11           | 55 | 12            | 60 |

Berdasarkan Tabel 4.22 dibuat gambar histogram motivasi siswa yang menggunakan media Garhufang yang disajikan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4

Grafik Histogram Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Garhufang

b. Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Jungsetar

Motivasi siswa diperoleh dari hasil observasi siswa. Adapun distribusi frekuensi motivasi siswa yang menggunakan media Jungstar selama tiga pertemuan dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

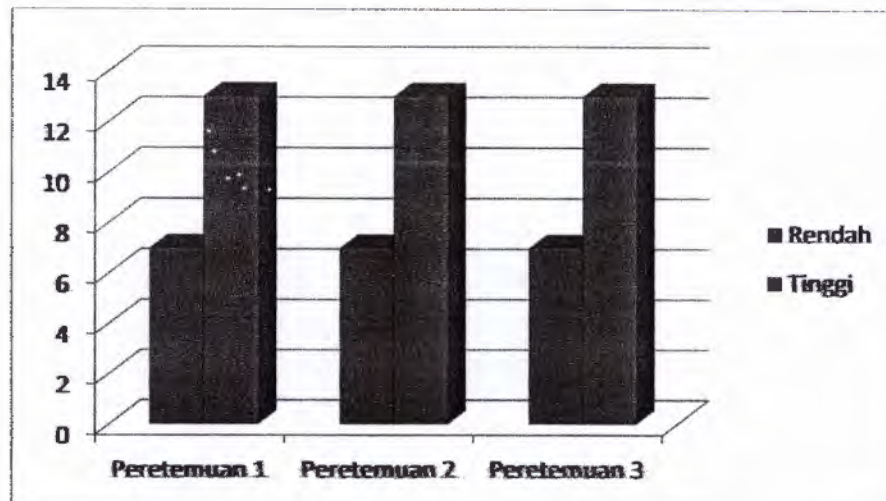
Tabel 4.23

Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Jungsetar

| Motivasi Siswa | Pertemuan I |    | Pertemuan II |    | Pertemuan III |    |
|----------------|-------------|----|--------------|----|---------------|----|
|                | F           | %  | F            | %  | f             | %  |
| Rendah         | 7           | 35 | 7            | 35 | 7             | 35 |
| Tinggi         | 13          | 65 | 13           | 65 | 13            | 65 |

Berdasarkan Tabel 4.23 dibuat gambar histogram motivasi siswa yang menggunakan media Jungsetar yang disajikan pada Gambar 4.5.





Gambar 4.5  
Grafik Histogram Motivasi Siswa yang Menggunakan Media Jungsetar

## B. Uji Prasyarat Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

#### a. Uji Normalitas Hasil Belajar

Hasil pengujian normalitas digunakan untuk menguji apakah skor yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *shapiro-wilk*. Hasil pengujian normalitas menggunakan program SPSS 21 For Windows dapat dilihat seperti tampak pada tabel dibawah ini

Tabel 4.24  
Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                    | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Kontrol Kognitif   | ,191                            | 20 | ,054 | ,915         | 20 | ,079 |
| Garhufang Kognitif | ,165                            | 20 | ,155 | ,943         | 20 | ,270 |
| Jungsetar Kognitif | ,130                            | 20 | ,200 | ,952         | 20 | ,396 |

<sup>a</sup>. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Dasar pengambilan keputusan:**

- Jika Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

**Pengambilan keputusan:**

Dari data hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa *Asymp.Sig. (2-tailed)* dari masing-masing data kelas eksperimen yang menggunakan media Garhufang dan media Jungsetar serta kelas kontrol adalah 0,270 dan 0,396serta 0,079. Berdasarkan ketentuan apabila nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka dapat diartikan data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar kognitif di kelas eksperimen yang menggunakan media Garhufang dan media Jungsetar serta kelas kontrol menggunakan pengujian *shapiro-wilk* memiliki signifikansi > 0,05dengan demikian data hasil belajar kognitif berdistribusi normal.

## b. Uji Normalitas Motivasi Siswa

Hasil pengujian normalitas digunakan untuk menguji apakah skor yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *shapiro-wilk*. Hasil pengujian normalitas menggunakan program SPSS 21 *For Windows* dapat dilihat seperti tampak pada tabel dibawah ini

Tabel 4.25  
Hasil Uji Normalitas Motivasi Siswa

|                            | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|----------------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|                            | Statistic                       | Df | Sig.              | Statistic    | Df | Sig. |
| Motivasi Belajar Garhufang | ,121                            | 20 | ,200 <sup>*</sup> | ,959         | 20 | ,533 |
| Motivasi Belajar Jungsetar | ,121                            | 20 | ,200 <sup>*</sup> | ,959         | 20 | ,533 |

a. Lilliefors Significance Correction

**Dasar pengambilan keputusan:**

- Jika Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

**Pengambilan keputusan:**

Dari data hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa *Asymp.Sig. (2-tailed)* dari masing-masing data motivasi rendah dan motivasi tinggi adalah 0,533 dan 0,533. Berdasarkan ketentuan apabila nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka dapat diartikan data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan, bahwa motivasi rendah dan motivasi tinggi menggunakan pengujian *shapiro-wilk* memiliki signifikansi > 0,05 dengan demikian data motivasi berdistribusi normal.

**2. Uji Homogenitas****a. Uji Homogenitas Hasil Belajar**

Hasil pengujian homogenitas digunakan untuk menguji apakah skor yang diperoleh homogen atau tidak. Hasil pengujian homogenitas menggunakan program SPSS 21 *For Windows* dapat dilihat seperti tampak pada tabel di bawah ini

Tabel 4.26  
Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar  
Test of Homogeneity of Variances

| Hasil Belajar Kognitif |                  |     |     |      |
|------------------------|------------------|-----|-----|------|
|                        | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Media Garhufang        | 3,633            | 1   | 38  | ,064 |
| Media Jungsetar        | ,284             | 1   | 38  | ,597 |

**Dasar pengambilan keputusan:**

- Jika Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

**Pengambilan keputusan:**

Dari perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil signifikansi pada kelas eksperimen yang menggunakan media Garufang dan media Jungstar yaitu 0,064 dan  $0,597 > 0,05$  maka data tersebut homogen karena mempunyai varians yang sama. Dapat disimpulkan, bahwa homogenitas hasil belajar kognitif di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol menggunakan pengujian program SPSS 21 *For Windows* memiliki signifikansi  $> 0,05$  dengan demikian data hasil belajar homogen.

**b. Uji Homogenitas Motivasi Siswa**

Hasil pengujian homogenitas digunakan untuk menguji apakah skor yang diperoleh homogen atau tidak. Hasil pengujian homogenitas menggunakan program SPSS 21 *For Windows* dapat dilihat seperti tampak pada tabel di bawah ini

Tabel 4.27

## Hasil Uji Homogenitas Motivasi

## Test of Homogeneity of Variances

| Motivasi         |     |     |      |
|------------------|-----|-----|------|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 1,310            | 1   | 38  | ,260 |

**Dasar pengambilan keputusan:**

- Jika  $\text{Sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal
- Jika  $\text{Sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal

**Pengambilan keputusan:**

Dari perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil signifikansi pada motivasi siswa yaitu  $0,260 > 0,05$  maka data tersebut homogen karena

mempunyai varians yang sama. Dapat disimpulkan, bahwa homogenitas motivasi siswa menggunakan pengujian program SPSS 21 *For Windows* memiliki signifikansi  $> 0,05$  dengan demikian data motivasi homogen.

### C. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama, selanjutnya adalah melakukan *independent sample t-test* yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini. Berikut hasil *independent sample t-test* yang diperoleh dengan menggunakan SPSS:

#### 1. Uji hipotesis 1

Pengujian hipotesis 1 digunakan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B sebelum menggunakan media Garhufang Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen. Adapun hasil pengujian uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut

Tabel 4. 28  
Uji Hipotesis 1

|                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |         |
|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
|                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |         |
|                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper   |
| Equal variances assumed     | ,813                                    | ,381 | 1,171                        | 15     | ,260            | 1,63869         | 1,39928               | -1,34360                                  | 4,62138 |
| Equal variances not assumed |   |      | 1,217                        | 11,895 | ,247            | 1,63889         | 1,34645               | -1,29766                                  | 4,57544 |

Dari hasil analisa data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (1,171) < t-tabel 5% (1,686) sehingga

signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.260 > 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti kondisi awal hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen sebelum menggunakan media Garhufang dalam kondisi setara.

## 2. Uji hipotesis 2

Pengujian hipotesis 2 digunakan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B sebelum menggunakan media Jungsetar Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen. Adapun hasil pengujian uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut

Tabel 4. 29  
Uji Hipotesis 2

|                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |         |
|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
|                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |         |
|                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper   |
| Equal variances assumed     | ,813                                    | ,381 | 1,171                        | 15     | ,260            | 1,63889         | 1,39928               | -1,34360                                  | 4,62138 |
| Equal variances not assumed |   |      | 1,217                        | 11,895 | ,247            | 1,63889         | 1,34645               | -1,29766                                  | 4,57544 |

Dari hasil analisa data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (1,171) < t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.260 > 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang

diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti kondisi awal hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen sebelum menggunakan media Jungsetar dalam kondisi setara.

### 3. Uji hipotesis 3

Pengujian hipotesis 3 digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Garhufang terhadap hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen. Adapun hasil pengujian uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut

Tabel 4. 28  
Uji Hipotesis 3

|                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |         |
|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
|                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |         |
|                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper   |
| Equal variances assumed     | 3,633                                   | ,064 | 8,739                        | 38     | ,000            | 5,25000         | ,60077                | 4,03381                                   | 6,46619 |
| Equal variances not assumed |   |      | 8,739                        | 28,488 | ,000            | 5,25000         | ,60077                | 4,02033                                   | 6,47967 |

Dari hasil analisa data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (8,739) > t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0,006 < 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan media Garhufang terhadap hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen.

#### 4. Uji hipotesis 4

Pengujian hipotesis 4 digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Jungsetar terhadap hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen. Adapun hasil pengujian uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut

Tabel 4. 29  
Uji Hipotesis 4

|                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |         |
|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
|                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |         |
|                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper   |
| Equal variances assumed     | ,284                                    | ,597 | 15,692                       | 38     | ,000            | 7,70000         | ,49070                | 6,70662                                   | 8,69338 |
| Equal variances not assumed |   |      | 15,692                       | 33,485 | ,000            | 7,70000         | ,49070                | 6,70221                                   | 8,69779 |

Dari hasil analisa data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (15,692) > t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.000 < 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan media Jungsetar terhadap hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen.

#### 5. Uji hipotesis 5

Pengujian hipotesis 5 digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi



belajar rendah pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen. Adapun hasil pengujian uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut

Tabel 4. 30  
Uji Hipotesis 5

|                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |         |
|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
|                             | F                                       | Sig. | T                            | Df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |         |
|                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper   |
| Equal variances assumed     | 1,310                                   | ,260 | 2,255                        | 38     | ,030            | 1,20000         | ,53213                | ,12277                                    | 2,27723 |
| Equal variances not assumed |   |      | 2,255                        | 35,590 | ,030            | 1,20000         | ,53213                | ,12037                                    | 2,27963 |

Dari hasil analisa data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (2,255) > t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.000 < 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti ada perbedaan hasil belajar kognitif anak yang menggunakan media Garhufang dan media Jungsetar dalam kaitannya terhadap motivasi belajar pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen.

#### D. Pembahasan

##### 1. Kondisi Awal Hasil Belajar Kognitif Anak Sebelum Menggunakan Media Garhufang

Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38, t-hitung (1,171) < t-tabel 5% (1,686) sehingga signifikan.

Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.260 > 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan  $5\%$  yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti kondisi awal hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen sebelum menggunakan media Garhufang dalam kondisi setara.

## **2. Kondisi Awal Hasil Belajar Kognitif Anak Sebelum Menggunakan Media Jungsetar**

Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan  $5\%$  dan  $df = 38$ ,  $t\text{-hitung} (1,171) < t\text{-tabel } 5\% (1,686)$  sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.260 > 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan  $5\%$  yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti kondisi awal hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen sebelum menggunakan media Jungsetar dalam kondisi setara

## **3. Pengaruh Penggunaan Media Garhufang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak**

Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan  $5\%$  dan  $df = 38$ ,  $t\text{-hitung} (8,739) > t\text{-tabel } 5\% (1,686)$  sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.006 < 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan  $5\%$  yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan media Garhufang

terhadap hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen.

Pada anak usia 4-6 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka ditemui di mana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan pada kue ulang tahun. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari. Media Garhufang adalah suatu media yang berupa kertas ukuran 7x10cm yang berisi gambar, huruf dan angka-angka yang dapat digunakan sebagai media dalam memperkenalkan anak mengenal, memahami dan mengekspresikannya sesuai dengan perkembangan dan lingkungan anak serta disesuaikan dengan tema yang ada yang berlaku pada waktu yang sudah dijadwalkan. Dalam hal ini diharapkan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan serta mengenal huruf-huruf (Depdiknas, 2007:15).

Permainan dengan media Garhufang dapat digunakan untuk menumbuh kembangkan keterampilan mengenal konsep bilangan serta konsep bacaan yang sangat berguna bagi pengembangan kemampuan Kognitif anak. Selain itu Media Garhufang juga diperlukan untuk membantu sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada anak. Agar tujuan-tujuan tersebut diatas dapat dicapai, maka guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa belajar mengenal konsep bilangan/ Kognitif bukan sesuatu yang sulit. Guru sebagaimana yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mengembangkan hasil

belajar dilakukan menggunakan bantuan media Garhufang. Melalui media Garhufang, anak akan merasa senang.

#### **4. Pengaruh Penggunaan Media Jungsetar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak**

Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38,  $t\text{-hitung} (15,692) > t\text{-tabel } 5\% (1,686)$  sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.000 < 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan media Jungsetar terhadap hasil belajar Kognitif pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen.

Permainan media Jungsetar merupakan media yang dapat dipergunakan untuk menumbuh kembangkan keterampilan mengenal konsep bilangan serta konsep bacaan yang sangat berguna bagi pengembangan kemampuan Kognitif anak. Selain itu Media Jungsetar juga diperlukan untuk membantu sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada anak. Agar tujuan-tujuan tersebut diatas dapat dicapai, maka guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa belajar mengenal konsep bilangan/ Kognitif bukan sesuatu yang sulit. Guru sebagaimana yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mengembangkan hasil belajar dilakukan menggunakan bantuan media Jungsetar. Melalui media Jungsetar, diharapkan anak akan merasa senang.

## 5. Pengaruh Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah Terhadap Hasil Belajar Anak

Berdasarkan hasil analisa data dapat diketahui bahwa tingkat kesalahan 5% dan df 38,  $t\text{-hitung} (2,255) > t\text{-tabel } 5\% (1,686)$  sehingga signifikan. Dalam nilai probabilitas kesalahan dalam penelitian  $0.000 < 5\%$  dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Hal ini berarti ada perbedaan hasil belajar kognitif anak yang menggunakan media Garhufang dan media Jungstar dalam kaitannya terhadap motivasi belajar pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Desa Semen. Dimana siswa yang menggunakan media Jungsetar memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media Garhufang.

Belajar yang didasarkan pada kemampuan keras, gigih dalam berusaha dan melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain akan mendorong tercapainya perkembangan kemampuan kognitif dengan baik, siswa yang menunjukkan usaha yang kuat selalu dapat menyelesaikan setiap perbuatan yang dihadapinya dengan tuntas dan cenderung untuk selalu berhasil dengan baik dalam menyelesaikan tugasnya.

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari atau tidak berguna untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan. Dengan motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar akan meningkat, prestasi belajar juga akan meningkat. Dengan motivasi yang kuat akan mampu bertanggungjawab, berani menghadapi masalah, dengan bertanggungjawab

diharapkan hasil belajar dapat dicapai dengan sebaik-baiknya. Jika guru dalam menyampaikan materi pengajaran memberikan kebebasan untuk belajar dengan fasilitas yang diperlukan siswa dan siswa sudah berani untuk mengerjakan sendiri tanpa harus ditunggu orang tua atau pengantar, maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar terutama kognitif anak.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana telah disampaikan di bab IV, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media garhufang terhadap peningkatan Motivasi belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
2. Ada pengaruh penggunaan media jungsetar terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
3. Ada pengaruh penggunaan media garhufang terhadap peningkatan Hasil belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
4. Ada pengaruh penggunaan media jungsetar terhadap peningkatan Hasil belajar pada anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Desa Semen?
5. Ada perbedaan motivasi belajar anak yang menggunakan media garhufang dan media Jungsetar terhadap Hasil belajar pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharmawanita Semen?

## B. Saran

Saran-saran yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil atau temuan penelitian adalah ssebagai berikut:

1. Penggunaan media Garhufang dan Jungsetar masih perlu diteliti lebih lanjut efektifitasnya untuk pengembangan indikator- indikator yang lebih sulit dan kompleks. Perlu diberikan perhatian yang lebih terhadap anak didik yang dipandang masih belum mampu mandiri dalam menggunakan media ini. Sama perhatian lebih kepada anak-anak tersebut saat melakukan kegiatan belajar lain.
  2. Bentuk bahan dan model media Garhufang dan Jungsetar sebaiknya dikembangkan sendiri oleh guru sesuai keadaan atau kondisi sekolah maupun lingkungan sekolah, misalnya dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Karena jika guru harus menunggu tersedianya dana yang cukup atau media yang sudah siap pakai nampaknya tidak akan pernah terwujud. Disamping itu juga anak didik merasa akrab dengan media tersebut karena sering mereka lihat dan sering pula memakainya
1. Bagi guru khususnya guru Taman Kanak-kanak diperlukan ketelitian dalam memahami karakteristik anak didiknya, agar bisa menentukan media yang sesuai dan tepat. Hal ini dikarenakan anak usia Taman Kanak-kanak tidak bisa disamakan dengan anak SD, SMP, dan seterusnya.
  2. Bagi guru Taman Kanak-kanak diharapkan bisa menciptakan media yang menarik terutama di lembaganya, agar anak didik bisa mengikuti semua proses pembelajaran dengan baik sebagaimana prinsip pembelajaran di



Taman Kanak-Kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Sehingga dengan demikian proses kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan menyenangkan karena tetap dalam suasana bermain sebagai dunia anak



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dan Thomas, (2009), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara.
- Arief S. Sadiman, dkk, (1994), *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A, (2009), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamalik, O, (2003), *Media Pendidikan*, Bandung: Alumni.
- Hildayani, R, (2006), *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- [http:// id.m.wikipedia.org/wiki/Motivasi](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Motivasi).
- Huda M, (2012), *Cooperative Learning*.
- Kompri, (2015), *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, Bandung.
- Listyorini, S, (2016), *Panduan Penulisan Proposal dan Tugas Akhir Program Magister (TAPM)*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Moeslichataoen R, (2000), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdikbud kerjasama dengan Penerbit Rineka Cipta.
- Nurani Y, (2006), *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no 137 th 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Kwantitatif, Kualitatif, R dan D pendidikan* Bandung: Alfabeta.
- Supartini E,dan Wati D, (2015), *Karakteristik Anak Usia Dini, Masalah dan Penanganan Anak Usia Dini*, Jakarta: [fliphtml5.com](http://fliphtml5.com) > etwz > wsfk > basic.
- Wahyudin Dahlan, J, (2015), *Materi Pokok Statistika Pendidikan*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- [www.porosbumi.com/www.teraswarta.com](http://www.porosbumi.com/www.teraswarta.com)
- Zaman, B, dkk (2012), *Media dan Sumber Belajar TK*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.



**LEMBAGA PENDIDIKAN DHARMA WANITA DESA SEMEN**

**TK DHARMA WANITA SEMEN**

**Jl. Setono No 01 Desa Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri 64161**

**SURAT KETERANGAN**

**NOMOR : 800/08/418.47.1.10/II/2017**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TITIK LESTARI, S.Pd  
 NIP. : 19610523 1981030 2 002  
 Pangkat / Gol Ruang : Pembina TK / IV B  
 Jabatan : Kepala TK Dharma Wanita Semen

Menerangkan bahwa :

Nama : PUPUK RAHAYU, S.Pd.  
 NIM : 500648897  
 Mahasiswa : PPs UT Malang

Judul Tesis : " Pengaruh Penggunaan Media Garhufang dan Jungsetar Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pada Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B"

Dalam rangka penyusunan tesis diatas, yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian terhadap anak kelompok B TK Dharma Wanita Semen mulai Pebruari s.d April 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 9 april 2017

Kepala Tk Dharma Wanita Semen

TITIK LESTARI, S.Pd.  
 NIP. 19610523 1981030 2 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
(KELAS KONTROL)

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

**Materi : Benda mati ciptaan Tuhan**

Memiliki sikap estetis

*Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi*

Mengenal & menyebut, menunjuk, membedakan, mengelompokkan dll

Benda disekitar berdasarkan ciri tertentu

Memahami dan mengungkapkan isi sajak sederhana

*Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media*

**Kegiatan main :** Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B atau K sesuai ukuran balon

Mengucapkan sajak "Udara Pagi"

Mewarnai gambar Balon Udara

**Alat dan bahan :** Lembar kegiatan, pensil...

Sajak Udara Pagi

Gambar balon udara, Krayon

**PROSES KEGIATAN :**

**SOP PEMBUKAAN**

**A .PEMBUKAAN**

1. Berdoa sebelum belajar.
2. Menyanyi lagu " Pagiku Cerahku".
3. Mengamati pohon yang bergerak.

4. Diskusi tentang udara ciptaan Tuhan dan gunanya.
5. Memiliki sikap estetik.
6. Bermain balap bakiak.
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

#### SOP INTI

##### A. Inti.

1. Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B atau K sesuai ukuran balon
2. Mengucapkan sajak "Udara Pagi"
3. Mewarnai gambar Balon Udara.

##### Recalling.

Merapikan peralatan dan mainan.

Diskusi perilaku yang baik.

Penguatan pengetahuan anak.

##### Istirahat.

- SOP ( Cuci tangan- makan- bermain).

#### SOP PENUTUP

##### B. Penutup.

1. Menanyakan perasaan hari ini.
2. Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
3. Cerita " bermain layang- layang."
4. Informasi kegiatan besok.
5. Berdoa pulang.

##### C. Rencana penilaian.

1. Sikap: - Percaya adanya Tuhan.  
Estetik.
2. Pengetahuan dan Ketrampilan:
  - Mampu melakukan gerakan motorik kasar.
  - Mampu mengelompokkan benda.
  - Mampu mengungkapkan isi sajak.
  - Mampu mewarnai gambar.

##### a. FORMAT PENILAIAN

| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR                                      | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|--|----|----|-----|-----|
| NAM                  | mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan |    |    |     |     |
| MOTORIK              | Melakukan permainan fisik                      |    |    |     |     |
| KOGNITIF             | Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B         |    |    |     |     |

|        |                                |  |  |  |  |
|--------|--------------------------------|--|--|--|--|
|        | atau K sesuai ukuran balon     |  |  |  |  |
| BAHASA | Mengucapkan sajak "Udara Pagi" |  |  |  |  |
| SENI   | Mewarnai gambar Balon Udara.   |  |  |  |  |

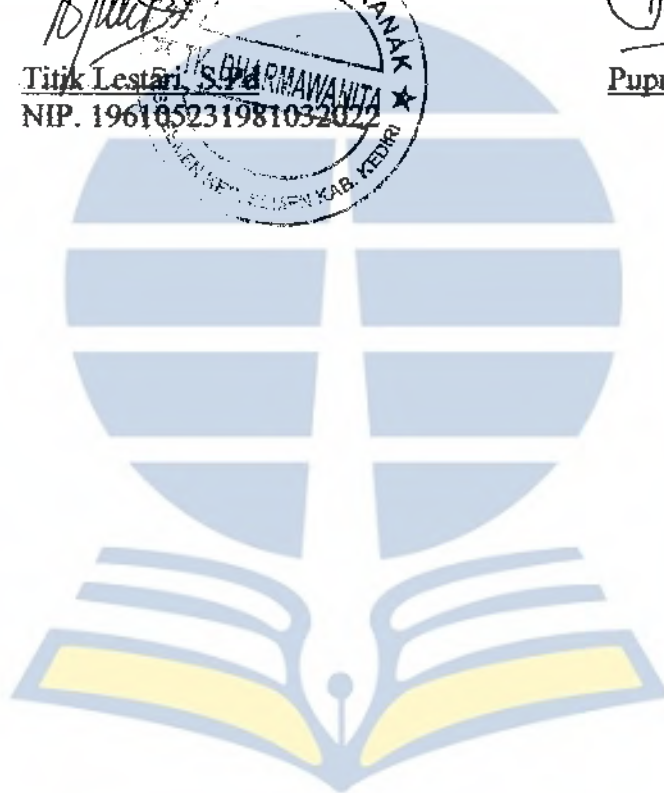
Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen

Titik Lestari, S.Pd  
NIP. 196105231981032022



Kediri,  
Peneliti

Pupuk Rahayu, S.Pd



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
(KELAS KONTROL)

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

**Materi : Menghargai lingkungan sekitar**

Senang melakukan kerjasama dengan teman dalam melakukan sesuatu.

Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi

Mengenal & menggunakan lingkungan alam untuk mengembangkan pengetahuan

Memahami dan mengungkapkan isi sajak sederhana

Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media.

**Kegiatan main :** Mengenal hasil penjumlahan dengan gambar balon, lampu dan lilin.

Mengungkapkan isi sajak “ Pagiku Cerahku”

Memberi tulisan sesuai gambar yang ada.

Mengelompokkan warna yang sama pada benda.

**Alat dan bahan :** Lembar kegiatan, pensil

Sajak “Pagiku Cerahku”.

Gambar balon, lilin, lampu, Krayon

**PROSES KEGIATAN :**

**SOP PEMBUKAAN**

**A PEMBUKAAN**

1. Berdoa sebelum belajar.
2. Membaca sajak “ Pagiku Cerahku”.

3. Merasakan tiupan angin.
4. Diskusi tentang udara yang bersih.
5. Diskusi tentang menjaga kebersihan udara.
6. Bekerjasama membersihkan sekolah.
7. Naik sepeda roda 2.
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

## SOP INTI

### a. Inti.

1. Mengenal hasil penjumlahan dengan gambar balon, lampu, dan lilin.
2. Mengungkapkan isi sajak "Pagiku Cerahku"
3. Memberi tulisan sesuai gambar yang ada.
4. Mengelompokkan warna yang sama pada benda.

### Recalling.

1. Merapikan peralatan dan mainan.
2. Diskusi perilaku yang baik dan tidak baik hari ini.
3. Penguatan pengetahuan anak.

### Istirahat.

- SOP (Cuci tangan- makan- bermain).

## SOP PENUTUP

### b. Penutup.

- a. Menanyakan perasaan hari ini.
- b. Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
- c. Cerita "bermain layang- layang."
- d. Informasi kegiatan besok.
- e. Berdoa pulang.

### c. Rencana penilaian.

- a. Sikap: - Menghargai lingkungan.  
-Bekerjasama.
- b. Pengetahuan dan Ketrampilan:
  - Mampu naik sepeda roda 2.
  - Mampu mengelompokkan benda.
  - Mampu mengungkapkan isi sajak.
  - Mampu mengenal hasil penjumlahan.

### b. FORMAT PENILAIAN

| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR  | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|--|----|----|-----|-----|
| NAM                  | Berdoa sebelum belajar   |    |    |     |     |
| MOTORIK              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan fisik</li> <li>- Mampu naik sepeda roda 2.</li> </ul> |    |    |     |     |



|          |   |  |  |  |  |
|----------|---|--|--|--|--|
| KOGNITIF | Mengenal hasil penjumlahan dengan gambar balon, lampu, dan lilin. |  |  |  |  |
| BAHASA   | - Mengungkapkan isi sajak "Pagiku Cerahku".                       |  |  |  |  |
| SENI     | Mengelompokkan warna yang sama pada benda                         |  |  |  |  |

Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen



Titik Lestari S.Pd  
NIP. 196105231981032022

Kediri,  
Peneliti

Pupuk Rahayu S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**(KELAS KONTROL)**

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
Hari/Tanggal :  
Kelompok : B  
Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

Materi : Menghargai lingkungan sekitar.

Membiasakan diri hidup bersih.

Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi

Mengenal & menyebut, menunjuk, membedakan, mengelompokkan dll

Benda disekitar berdasarkan ciri tertentu

Mengenal dan membuat kata dengan berbagai media.

Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media

Kegiatan main : 1. Menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di gb awan.  
2. Membilang gambar bintang yang ada di awan.  
3. Memasangkan gambar bintang sesuai dg nama-nama hari.

Alat dan bahan : Lembar kegiatan, pensil, crayon.

Lembar kegiatan/ pensil.

Gambar burung, bintang dan awan, Krayon

PROSES KEGIATAN :

SOP PEMBUKAAN

A. PEMBUKAAN

1. Berdoa sebelum belajar.
2. Menyanyi lagu " BALONKU".

3. Merasakan tiupan angin.
4. Diskusi tentang bahaya udara.
5. Diskusi tentang pentingnya memakai masker.
6. Menjaga kebersihan lingkungan sekolah.
7. Berjalan, merangkak, berlari zig zag mengikuti zona permainan.
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

## **SOP INTI**

### **B. Inti.**

1. Menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di gambar awan.
2. Membilang gambar bintang yang ada di awan.
3. Memasangkan gambar bintang sesuai dg nama-nama hari.
4. Mewarnai gambar sesuai dengan nama-nama hari

### **Recalling :**

1. Merapikan peralatan dan mainan.
2. Diskusi perilaku yang baik.
3. Penguatan pengetahuan anak.

### **Istirahat.**

- SOP ( Cuci tangan- makan- bermain).

## **SOP PENUTUP**

### **C. Penutup.**

1. Menanyakan perasaan hari ini.
2. Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
3. Cerita” bermain layang- layang.”
4. Informasi kegiatan besok.
5. Berdoa pulang.

### **D. Rencana penilaian.**

#### **1. Sikap: - Menghargai lingkungan**

- Hidup sehat

#### **2. Pengetahuan dan Keterampilan:**

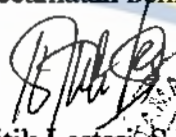
- Mampu melakukan gerakan motorik kasar.
- Mampu memasangkan benda sesuai dengan ciri.

- Mampu menuliskan lambang bilangan sesuai jumlah yang ada
- Mampu membilang.

c. FORMAT PENILAIAN


| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR  | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|--|----|----|-----|-----|
| NAM                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghargai lingkungan sekitar.</li> <li>- Membiasakan diri hidup bersih.</li> </ul>   |    |    |     |     |
| MOTORIK              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan fisik</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan</li> </ul>  |    |    |     |     |
| KOGNITIF             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di gambar awa</li> <li>- Membilang gambar bintang yang ada di awan.</li> </ul> |    |    |     |     |
| BAHASA               | Cerita” bermain layang-layang.”  |    |    |     |     |
| SENI                 | Mewarnai gambar sesuai dengan nama-nama hari   |    |    |     |     |

Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen

  
Titik Lestari, S.Pd  
NIP. 196105211981032032



Kediri,  
Peneliti

  
Pupuk Rahayu, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(KELAS EKSPERIMEN DENGAN MEDIA GARHUFANG)**

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

**Materi : Benda mati ciptaan Tuhan**

Memiliki sikap estetik

Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi

Mengenal & menyebut, menunjuk, membedakan, mengelompokkan dll

Benda disekitar berdasarkan ciri tertentu

Memahami dan mengungkapkan isi sajak sederhana

Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media

**Kegiatan main :** Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B atau K sesuai ukuran balon

Mengucapkan sajak "Udara Pagi"

Mewarnai gambar Balon Udara

**Alat dan bahan :** Lembar kegiatan, pensil

Sajak Udara Pagi

Gambar balon udara, Krayon

**PROSES KEGIATAN :**

**SOP PEMBUKAAN**

**A. PEMBUKAAN**

- Berdoa sebelum belajar.
- Menyanyi lagu " Pagiku Cerahku".
- Mengucapkan sajak " Udara Pagi"

- Mengamati pohon yang bergerak.
- Diskusi tentang udara ciptaan Tuhan dan gunanya.
- Memiliki sikap estetik.
- Bermain balap bakiak.
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

## SOP INTI

### B.INTI

1. Guru menjelaskan pembelajaran, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan tema Air, Udara, Api
2. Guru mendemonstrasikan, menunjukkan gambar, angka dan kata yang berhubungan dengan tema dengan media Garhufang
3. Guru memberi petunjuk tentang cara mengerjakan lembar kerja yang akan dibagikan
4. Guru membagikan lembar kegiatan anak yaitu Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B atau K sesuai ukuran balon
5. Mewarnai gambar Balon Udara.
6. Guru melaksanakan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan anak.
7. Guru memberi kesempatan latihan lanjutan dengan pelatihan khusus.

### C.Recalling.

Merapikan peralatan dan mainan.

Diskusi perilaku yang baik.

Penguatan pengetahuan anak.

Istirahat.

- SOP ( Cuci tangan- makan- bermain).

### SOP PENUTUP

#### D. Penutup.

1. Menanyakan perasaan hari ini.
2. Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
3. "Cerita" bermain layang- layang."
4. Informasi kegiatan besok.
5. Berdoa pulang.

#### E. Rencana penilaian.

1. Sikap: - Percaya adanya Tuhan.  
Estetik.
2. Pengetahuan dan Keterampilan:
  - Mampu melakukan gerakan motorik kasar.
  - Mampu mengelompokkan benda.

- Mampu mengungkapkan isi sajak.
- Mampu mewarnai gambar.

d. FORMAT PENILAIAN

| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR   | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|---|----|----|-----|-----|
| NAM                  | mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan                    |    |    |     |     |
| MOTORIK              | Melakukan permainan fisik   |    |    |     |     |
| KOGNITIF             | Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B atau K sesuai ukuran balon |    |    |     |     |
| BAHASA               | Mengucapkan sajak "Udara Pagi"                                    |    |    |     |     |
| SENI                 | Mewarnai gambar Balon Udara.                                      |    |    |     |     |

Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen

Titik Lestari, S.Pd  
NIP. 196105231981032027



Kediri,  
Peneliti

Pupuk Rahayu, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(KELAS EKSPERIMEN DENGAN MEDIA GARHUFANG)**

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

**Materi : Menghargai lingkungan sekitar**

Senang melakukan kerjasama dengan teman dalam melakukan sesuatu.

Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi

Mengenal & menggunakan lingkungan alam untuk mengembangkan pengetahuan

Memahami dan mengungkapkan isi sajak sederhana

Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media.

**Kegiatan main :** Mengenal hasil penjumlahan dengan gambar halon, lampu dan lilin.

Mengungkapkan isi sajak “ Pagiku Cerahku”

Memberi tulisan sesuai gambar yang ada.

Mengelompokkan warna yang sama pada benda.

**Alat dan bahan :** Lembar kegiatan, pensil

Sajak “Pagiku Cerahku”.

Gambar balon, lilin, lampu, Krayon

**PROSES KEGIATAN :**

**SOP PEMBUKAAN**

**A PEMBUKAAN**

- Berdoa sebelum belajar.
- Membaca sajak “ Pagiku Cerahku”.



- Merasakan tiupan angin
- Diskusi tentang udara yang bersih.
- Diskusi tentang menjaga kebersihan udara.
- Bekerjasama membersihkan sekolah.
- Naik sepeda roda 2.
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

## SOP INTI

### B. Inti.

1. Guru menjelaskan pembelajaran, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan tema Air, Udara, Api
2. Guru mendemonstrasikan, menunjukkan gambar, angka dan kata yang berhubungan dengan tema dengan media Garhufang
3. Guru memberi petunjuk tentang cara mengerjakan lembar kerja yang akan dibagikan
4. Guru membagikan lembar kegiatan anak yaitu mengenal hasil penjumlahan dengan gambar balon, lampu dan lilin, Memberi tulisan sesuai gambar yang ada dan mengelompokkan warna yang sama pada benda.
5. Guru melaksanakan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan anak.
6. Guru memberi kesempatan latihan lanjutan dengan pelatihan khusus.

### Recalling.

1. Merapikan peralatan dan mainan.
2. Diskusi perilaku yang baik dan tidak baik hari ini.
3. Penguatan pengetahuan anak.

### Istirahat.

- SOP ( Cuci tangan- makan- bermain).

## SOP PENUTUP

### C. Penutup.

- a. Menanyakan perasaan hari ini.
- b. Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
- c. Cerita” bermain layang- layang.”
- d. Informasi kegiatan besok.
- e. Berdoa pulang.

### D. Rencana penilaian.


- a. Sikap: - Menghargai lingkungan.  
-Bekerjasama.
- b. Pengetahuan dan Ketrampilan:

- Mampu naik sepeda roda 2.
- Mampu mengelompokkan benda.
- Mampu mengungkapkan isi sajak.
- Mampu mengenal hasil penjumlahan.

#### E. FORMAT PENILAIAN

| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR  | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|--|----|----|-----|-----|
| NAM                  | Berdoa sebelum belajar   |    |    |     |     |
| MOTORIK              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan fisik</li> <li>- Mampu naik sepeda roda 2.</li> </ul> |    |    |     |     |
| KOGNITIF             | Mengenal hasil penjumlahan dengan gambar balon, lampu, dan lilin.  |    |    |     |     |
| BAHASA               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengungkapkan isi sajak "Pagiku Cerahku".</li> </ul>                      |    |    |     |     |
| SENI                 | Mengelompokkan warna yang sama pada benda  |    |    |     |     |

Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen

  
Titik Destari, S.Pd  
NIP. 1963105231981032022

  
KEC. SEMEN KAB. KEDIRI

Kediri,  
Peneliti

  
Pupuk Rahayu, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(KELAS EKSPERIMEN DENGAN MEDIA GARHUFANG)**

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

Materi : Menghargai lingkungan sekitar.

Membiasakan diri hidup bersih.

Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi

Mengenal & menyebut, menunjuk, membedakan, mengelompokkan dll

Benda disekitar berdasarkan ciri tertentu

Mengenal dan membuat kata dengan berbagai media.

Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media

- Kegiatan main :
1. Menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di gambar awan.
  2. Membilang gambar bintang yang ada di awan.
  3. Memasangkan gambar bintang sesuai dg nama-nama hari.

Alat dan bahan : Lembar kegiatan, pensil, crayon.

Lembar kegiatan/ pensil.

Gambar burung, bintang dan awan, Krayon

**PROSES KEGIATAN :**

**SOP PEMBUKAAN**

**A PEMBUKAAN**

1. Berdoa sebelum belajar.
2. Menyanyi lagu “ BALONKU”.

3. Merasakan tiupan angin.
4. Diskusi tentang bahaya udara.
5. Diskusi tentang pentingnya memakai masker.
6. Menjaga kebersihan lingkungan sekolah.
7. Berjalan, merangkak, berlari zig zag mengikuti zona permainan.
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

## **SOP INTI**

### **B. Inti.**

1. Guru menjelaskan pembelajaran, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan tema Air, Udara, Api
2. Guru mendemonstrasikan, menunjukkan gambar, angka dan kata yang berhubungan dengan tema dengan media Garhufang
3. Guru memberi petunjuk tentang cara mengerjakan lembar kerja yang akan dibagikan
4. Guru membagikan lembar kegiatan anak yaitu menuliskan lambing bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di awan, membilang gambar bintang yang ada di awan, memasang gambar bintang sesuai dengan nama hari, mewarnai gambar sesuai nama-naman hari.
5. Guru melaksanakan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan anak.
6. Guru memberi kesempatan latihan lanjutan dengan pelatihan khusus.

### **Recalling :**

1. Merapikan peralatan dan mainan.
2. Diskusi perilaku yang baik.
3. Penguatan pengetahuan anak.

### **Istirahat.**

- SOP ( Cuci tangan- makan- bermain).

## **SOP PENUTUP**

### **C. Penutup.**

1. Menanyakan perasaan hari ini.
2. Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
3. Cerita” bermain layang- layang.”
4. Informasi kegiatan besok.
5. Berdoa pulang.

### **D. Rencana penilaian.**

1. Sikap: - Menghargai lingkungan.  
- Hidup sehat
2. Pengetahuan dan Ketrampilan:

- Mampu melakukan gerakan motorik kasar.
- Mampu memasang benda sesuai dengan ciri.
- Mampu menuliskan lambang bilangan sesuai jumlah yang ada.
- Mampu membilang.

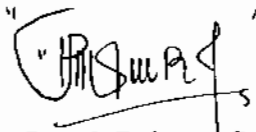
E.FORMAT PENILAIAN

| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR  | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|--|----|----|-----|-----|
| NAM                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghargai lingkungan sekitar.</li> <li>- Membiasakan diri hidup bersih.</li> </ul>   |    |    |     |     |
| MOTORIK              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan fisik</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan</li> </ul>  |    |    |     |     |
| KOGNITIF             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di gambar</li> <li>- Membilang gambar bintang yang ada di gambar.</li> </ul> |    |    |     |     |
| BAHASA               | Cerita” bermain layang-layang.”  |    |    |     |     |
| SENI                 | Mewarnai gambar sesuai dengan nama-nama hari   |    |    |     |     |

Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen

  
  
 Titik Lestari S.Pd  
 NIP. 196105221981032022

Kediri,  
Peneliti

  
 Pupuk Rahayu S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(KELAS EKSPERIMEN DENGAN MEDIA JUNGSETAR)**

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

**Materi : Benda mati ciptaan Tuhan**

Memiliki sikap estetis

Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi

Mengenal & menyebut, menunjuk, membedakan, mengelompokkan dll

Benda disekitar berdasarkan ciri tertentu

Memahami dan mengungkapkan isi sajak sederhana

Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media

**Kegiatan main :** Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B atau K sesuai ukuran balon

Mengucapkan sajak “Udara Pagi”

Mewarnai gambar Balon Udara

**Alat dan bahan :** Lembar kegiatan, pensil.

Sajak Udara Pagi

Gambar balon udara, Krayon

**PROSES KEGIATAN :**

**SOP PEMBUKAAN**

**A PEMBUKAAN**

- Berdoa sebelum belajar.
- Menyanyi lagu “ Pagiku Cerahku”.
- Mengucapkan sajak “ Udara Pagi”

- Mengamati pohon yang bergerak.
- Diskusi tentang udara ciptaan Tuhan dan gunanya.
- Memiliki sikap estetik.
- Bermain balap bakiak.
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

#### SOP INTI

##### B.INTI.

1. Guru menjelaskan pembelajaran, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan tema Air, Udara, Api
2. Guru mendemonstrasikan cara bermain dengan media Jungsetar yang berhubungan dengan tema.
3. Guru memberi petunjuk tentang cara mengerjakan lembar kerja yang akan dibagikan dengan menggunakan media Jungsetar.
4. Guru membagikan lembar kegiatan anak yaitu Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B dan K sesuai ukuran balon, mewarnai gambar balon udara.
5. Guru melaksanakan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan anak.
6. Guru memberi kesempatan latihan lanjutan dengan pelatihan khusus.

##### **Recalling.**

Merapikan peralatan dan mainan.

Diskusi perilaku yang baik.

Penguatan pengetahuan anak.

##### **Istirahat.**

- SOP ( Cuci tangan- makan- bermain).

##### **SOP PENUTUP**

##### **C.Penutup.**

- 2.3 Menanyakan perasaan hari ini.
- 2.4 Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
- 2.5 Cerita” bermain layang- layang.”
- 2.6 Informasi kegiatan besok.
- 2.7 Berdoa pulang.

##### **D.Rencana penilaian.**

###### 2.7.1.1 Sikap: - Percaya adanya Tuhan

- Estetik.

###### 2.7.1.2 Pengetahuan dan Ketrampilan:

- Mampu melakukan gerakan motorik kasar
- Mampu mengelompokkan benda.

- Mampu mengungkapkan isi sajak.
- Mampu mewarnai gambar.

#### E.FORMAT PENILAIAN

| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR   | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|---|----|----|-----|-----|
| NAM                  | mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan                    |    |    |     |     |
| MOTORIK              | Melakukan permainan fisik   |    |    |     |     |
| KOGNITIF             | Menjumlahkan dan memberi tanda huruf B atau K sesuai ukuran balon |    |    |     |     |
| BAHASA               | Mengucapkan sajak "Udara Pagi"                                    |    |    |     |     |
| SENI                 | Mewarnai gambar Balon Udara.                                      |    |    |     |     |

Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen

  
Titik Lestari, S.Pd.

NIP. 196105201981032022



Kediri,  
Peneliti



Pupuk Rahayu, S.Pd



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(KELAS EKSPERIMEN DENGAN MEDIA JUNGSETAR)**

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

**Materi : Menghargai lingkungan sekitar**

Senang melakukan kerjasama dengan teman dalam melakukan sesuatu.

Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi

Mengenal & menggunakan lingkungan alam untuk mengembangkan pengetahuan

Memahami dan mengungkapkan isi sajak sederhana

Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media.

**Kegiatan main :** Mengenal hasil penjumlahan dengan gambar balon, lampu dan lilin.

Mengungkapkan isi sajak “ Pagiku Cerahku”

Memberi tulisan sesuai gambar yang ada.

Mengelompokkan warna yang sama pada benda.

**Alat dan bahan :** Lembar kegiatan, pensil

Sajak “Pagiku Cerahku”.

Gambar balon, lilin, lampu, Krayon

**PROSES KEGIATAN :**

**SOP PEMBUKAAN**

**A PEMBUKAAN**

- Berdoa sebelum belajar.
- Membaca sajak “ Pagiku Cerahku”

- Merasakan tiupan angin.
- Diskusi tentang udara yang bersih.
- Diskusi tentang menjaga kebersihan udara.
- Bekerjasama membersihkan sekolah.
- Naik sepeda roda 2
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

## **SOP INTI**

### **B.Inti.**

1. Guru menjelaskan pembelajaran, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan tema Air, Udara, Api
2. Guru mendemonstrasikan cara-cara bermain dengan menggunakan media Jungsetar berhubungan dengan tema.
3. Guru memberi petunjuk tentang cara mengerjakan lembar kerja yang akan dibagikan dengan menggunakan media Jungsetar.
4. Guru membagikan lembar kegiatan anak yaitu Mengenal hasil penjumlahan dengan gambar balon, lampu, dan lilin, Memberi tulisan sesuai gambar yang ada, Mengelompokkan warna yang sama pada benda
5. Guru melaksanakan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan anak.
6. Guru memberi kesempatan latihan lanjutan dengan pelatihan khusus.

### **Recalling.**

1. Merapikan peralatan dan mainan.
2. Diskusi perilaku yang baik dan tidak baik hari ini.
3. Penguatan pengetahuan anak.

### **Istirahat.**

- SOP ( Cuci tangan- makan- bermain)

## **SOP PENUTUP**

### **C.Penutup.**

- a. Menanyakan perasaan hari ini.
- b. Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
- c. Cerita” bermain layang- layang.”
- d. Informasi kegiatan besok.
- e. Berdoa pulang.

### **D.Rencana penilaian.**


1. Sikap: - Menghargai lingkungan.  
-Bekerjasama.
2. Pengetahuan dan Ketrampilan:
  - Mampu naik sepeda roda 2.
  - Mampu mengelompokkan benda.
  - Mampu mengungkapkan isi sajak.
  - Mampu mengenal hasil penjumlahan.

## E.FORMAT PENILAIAN

| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR  | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|--|----|----|-----|-----|
| NAM                  | Berdoa sebelum belajar   |    |    |     |     |
| MOTORIK              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan fisik</li> <li>- Mampu naik sepeda roda 2.</li> </ul> |    |    |     |     |
| KOGNITIF             | Mengenal hasil penjumlahan dengan gambar balon, lampu, dan lilin.  |    |    |     |     |
| BAHASA               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengungkapkan isi sajak " Pagiku Cerahku".</li> </ul>                     |    |    |     |     |
| SENI                 | Mengelompokkan warna yang sama pada benda  |    |    |     |     |

Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen

Kediri,  
Peneliti

  
Titik Lestari, S.Pd  
NIP. 196105231981032022

  
Pupuk Rahayu, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(KELAS EKSPERIMEN DENGAN MEDIA JUNGSETAR)**

Semester/Minggu/Hari ke- : II  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok : B  
 Tema/Sub tema : Air,Udara,Api/ Udara (guna udara)

**Materi : Menghargai lingkungan sekitar.**

Membiasakan diri hidup bersih.

Mengenal & melakukan gerakan motorik kasar dengan berbagai variasi

Mengenal & menyebut, menunjuk, membedakan, mengelompokkan dll

Benda disekitar berdasarkan ciri tertentu

Mengenal dan membuat kata dengan berbagai media.

Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media

**Kegiatan main :**

1. Menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di gb awan.
2. Membilang gambar bintang yang ada di awan.
3. Memasangkan gambar bintang sesuai dg nama-nama hari.

**Alat dan bahan :** Lembar kegiatan, pensil, crayon.

Lembar kegiatan/ pensil.

Gambar burung, bintang dan awan, Krayon

**PROSES KEGIATAN :**

**SOP PEMBUKAAN**

**A PEMBUKAAN**

1. Berdoa sebelum belajar.
2. Menyanyi lagu “ BALONKU”.

3. Merasakan tiupan angin.
4. Diskusi tentang bahaya udara.
5. Diskusi tentang pentingnya memakai masker.
6. Menjaga kebersihan lingkungan sekolah.
7. Berjalan, merangkak, berlari zig zag mengikuti zona permainan.
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan.

## **SOP INTI**

### **B. Inti.**

1. Guru menjelaskan pembelajaran, mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri yang berkaitan dengan tema Air, Udara, Api
2. Guru mendemonstrasikan cara-cara bermain dengan menggunakan media Jungsetar berhubungan dengan tema.
3. Guru memberi petunjuk tentang cara mengerjakan lembar kerja yang akan dibagikan dengan menggunakan media Jungsetar
4. Guru membagikan lembar kegiatan anak yaitu Menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di gb awan, Membilang gambar bintang yang ada di awan, . Memasangkan gambar bintang sesuai dg nama-nama hari, Mewarnai gambar sesuai dengan nama-nama hari
5. Guru melaksanakan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan anak.
6. Guru memberi kesempatan latihan lanjutan dengan pelatihan khusus.

### **Recalling :**

1. Merapikan peralatan dan mainan.
2. Diskusi perilaku yang baik.
3. Penguatan pengetahuan anak.

### **Istirahat.**

- SOP ( Cuci tangan- makan- bermain).

## **SOP PENUTUP**

### **C. Penutup.**

- 2.7.1.3 Menanyakan perasaan hari ini.
- 2.7.1.4 Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
- 2.7.1.5 Cerita” bermain layang- layang.”
- 2.7.1.6 Informasi kegiatan besok.
- 2.7.1.7 Berdoa pulang.

### **D. Rencana penilaian.**

1. Sikap: - Menghargai lingkungan.  
- Hidup sehat
2. Pengetahuan dan Ketrampilan:

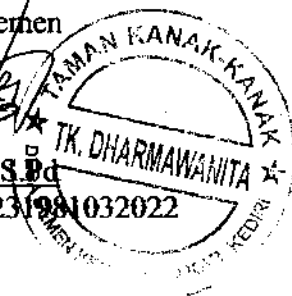
- Mampu melakukan gerakan motorik kasar.
- Mampu memasang benda sesuai dengan ciri.
- Mampu menuliskan lambang bilangan sesuai jumlah yang ada.
- Mampu membilang.

**E.FORMAT PENILAIAN**

| PROGRAM PEMBELAJARAN | INDIKATOR  | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|--|----|----|-----|-----|
| NAM                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghargai lingkungan sekitar.</li> <li>- Membiasakan diri hidup bersih.</li> </ul>   |    |    |     |     |
| MOTORIK              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan fisik</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan</li> </ul>  |    |    |     |     |
| KOGNITIF             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan gambar yang ada di gambar awa</li> <li>- Membilang gambar bintang yang ada di awan.</li> </ul> |    |    |     |     |
| BAHASA               | Cerita” bermain layang-layang.”  |    |    |     |     |
| SENT                 | Mewarnai gambar sesuai dengan nama-nama hari   |    |    |     |     |

Kepala Sekolah  
TK DW Semen  
Kecamatan Semen

Titik Lestari, S.Pd  
NIP. 196105231981032022



Kediri,  
Peneliti

Pupuk Rahayu, S.Pd

**TEMA : AIR, API DAN UDARA****SEMESTER/ MINGGU : II/ VIII****SUB TEMA**

- a. Guna dan Manfaat air
- b. Bahaya air (banjir, kekurangan air, air limbah)
- c. Asal air (sumur, tanah, gunung, hujan)
- d. Sifat air (jernih, keruh)
- e. Kegunaan udara

**MATERI**

- 1.1.2 Benda mati ciptaan Tuhan.
- 1.2.2 Menghargai lingkungan sekitar.
- 2.1.1 Membiasakan diri hidup bersih
- 2.4.1 Memiliki sikap estetik.
- 2.10.1 Senang bekerja sama dengan teman dalam melakukan sesuatu.
- 3.3-4.3.2 Mengenal dan melakukan gerakan motorik kasar dg berbagai variasi.
- 3.3-4.3.3 Mengenal dan melakukan gerakan motorik halus dengan berbagai media
- 3.6.4.6.1 Mengenal dan menyebut, menunjuk, membedakan, mengelompokkan, benda disekitar berdasarkan ciri tertentu

**SOSIAL EMOSIONAL DAN KEMANDIRIAN**

- 2.1.1 Mau mengerjakan tugas bersama teman
- 2.4.1. Memiliki sifat estetik
- 2.10.1 Bekerja sama membersihkan halaman sekolah
- 2.10.1 Bekerjasama membersihkan sekolah.
- 3.14-4.14.1 Menentukan pilihan sesuai kebutuhan dg menempel gambar

**NILAI KARAKTER**

- |            |                  |
|------------|------------------|
| ✦ Religius | - Gemar membaca  |
| ✦ Disiplin | - Jujur          |
| ✦ Kreatif  | - Toleransi      |
| ✦ Mandiri  | - Tanggung jawab |

**BAHASA**

- 3.11-4.11.2 Membuat sajak pagiku cerahku
- 3.11-4.11.2 Menyanyikan lagu pagiku cerahku
- 3.11-4.11.2 Mengucapkan sajak pagiku cerahku
- 3.11-4.11.3 Membuat kata sesuai gambar
- 3.11-4.11.3 Mencari kata yang huruf awalnya sama, b.....

**SENI**

- 3.3-4.3.3 Menggambar balon dg crayon
- 3.3-4.3.3 Mewarnai gb balon udara.
- 3.3-4.3.3 Mencocok gambar pelampung.
- 3.3-4.3.3 Menjiplak gb balon udara.
- 3.3-4.3.3 Mengisi pola pada gb awan
- 3.3-4.3.3 Menggambar awan dg bintang

**NILAI AGAMA DAN MORAL**

- 1.12 Diskusi ttg udara ciptaan Tuhan
- 1.22 Diskusi ttg menjaga kebersihan udara
- 1.23 Menjaga kebersihan lingkungan sekolah

**KOGNITIF**

- 3.6-4.6.1 Mengurutkan gbr balon kecil ke besar.
- 3.6-4.6.1 Melingkari dan menghitung gbr balon sesuai warna .
- 3.6-4.6.1 Memasangkan gbr balon sesuai persamaan bentuk
- 3.8-4.8.2 Mengenal penjumlahan dengan gambar balon, lilin, lampu
- 3.8-4.8.2 Memasangkan balon dengan angka.
- 3.8-4.8.2 Eksperimen pernafasan tanaman.

**FISIK MOTORIK**

- 3.3-4.3.2 Bermain bowling bola kayu.
- 3.3-4.3.2 Bermain balap bakiak
- 3.8-4.8.2 Naek sepeda roda 2
- 3.8-4.8.2 Bermain engklek
- 3.8-4.8.2 Berjalan, merangkak, berlari zigzag mengikuti zona permainan.
- 3.8-4.8.2 memantulkan bola sambil berjalan

## PENDATAAN SISWA TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA TAHUN 2017

Nama Lembaga : TK Dharma Wanita  
 NPSN : 20572480  
 Semen

| No  | Nama Anak               | Tempat/Tgl lahir  | Nama Orang Tua | Keterangan |
|-----|-------------------------|-------------------|----------------|------------|
| 1.  | Arandra Rizky Langit    | Kdr, 25-07-2010   | Suheri         | B1         |
| 2.  | A. Rifqy Aini           | Kdr, 28-11-2010   | Moh. Imron     | B1         |
| 3.  | Jur'yail Quthub Gufron  | Kdr, 15-06-2011   | Moh. Ghufron   | B1         |
| 4.  | Moh. Khafi Raffa Zanuar | Trgl, 27-01-2012  | M. Ikhwanudin  | B1         |
| 5.  | M. Azfa Maulana Zuhair  | Kdr, 15-11-2011   | Aris Slamet S  | B1         |
| 6.  | Xchelin Grafilla C. A.  | Kdr, 11-11-2010   | Darmaji        | B1         |
| 7.  | Azkana Alishba Nayyara  | Kdr, 23-06-2010   | Saefuddin      | B1         |
| 8.  | Artika Naraswari R      | Kdr, 15-07-2010   | Tata Raharja   | B1         |
| 9.  | M. Fauzal Muttaqiyul A  | TI Ag, 29-12-2010 | A.Rofiq        | B1         |
| 10. | Dekawanti Sabrina       | Kdr, 25-03-2011   | Moh. Kholiq    | B1         |
| 11. | Agnia Firasatul Elisti  | Kdr, 01-06-2011   | M.Khoirul Anam | B1         |
| 12. | Apriliana Dewi Kartini  | Kdr, 21-04-2011   | Durrahman      | B1         |
| 13. | Abim Adzan Raharja      | Kdr, 04-05-2011   | Tata Raharja   | B1         |
| 14. | A. Aqib Shohiburrida'   | Kdr, 07-05-2011   | Arief Efendi   | B1         |
| 15. | Farah Nuraini Athiyah   | Kdr, 07-10-2011   | Khoiri         | B1         |
| 16. | Massyita Nur Alfi       | Kdr, 31-10-2011   | Endrik S       | B1         |

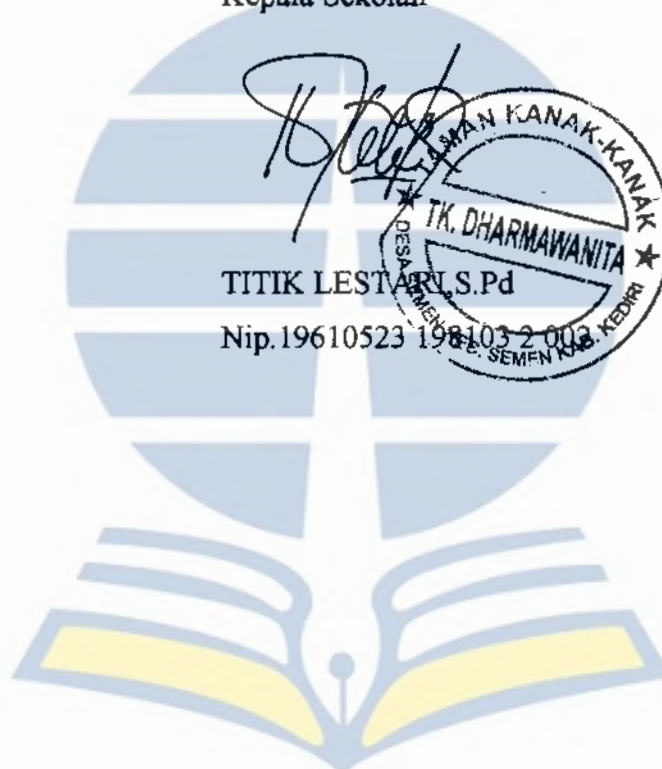


|     |                            |                     |                  |    |
|-----|----------------------------|---------------------|------------------|----|
| 17. | Cesha Bimantara putra      | Kdr, 20-07-2011     | Trinatal Yudiono | B1 |
| 18. | Delisto Julio Kevano       | Kdr, 24-07-2011     | Hariyono         | B1 |
| 19. | Siska Novalita Oktavia     | Kdr, 05-11-2010     | Harmadi          | B1 |
| 20. | Siti Rizky Maylani         | Kalteng, 31-05-2011 | Jumadi           | B1 |
| 21. | Tasbikha Noor Maulida      | Kdr, 11-10 2011     | H.M. Turmudzi    | B2 |
| 22. | Johan Galang Putra P       | Kdr, 25-11-2011     | M. Mian Askuri   | B2 |
| 23. | Moh. Ridho Sukamto         | Kdr, 13-02-2011     | Sukamto          | B2 |
| 24. | Almira Devi Fajarina       | Kdr, 28-03-2011     | Wagirin          | B2 |
| 25. | Ahsin Alberto Qulqi        | Kdr, 14-08-2010     | Yudiono P        | B2 |
| 26. | Ahsan Allnerto Qolqi       | Kdr, 14-08-2010     | Yudiono P        | B2 |
| 27. | Awwaliyyun Sangkur Haryono | Kdr, 29-10-2010     | Joko Haryono     | B2 |
| 28. | Adelya Queenza Faradilla   | Kdr, 13-04-2011     | Moh Wahyudi      | B2 |
| 29. | Aurellia Prima Suci M.     | Kdr, 10-10-2010     | Samidi           | B2 |
| 30. | Azriil Mukmin Juge         | Kdr, 20-05 2010     | Jasim            | B2 |
| 31. | Cheryl Andina Efelyn       | Kdr, 03-03-2011     | Andi Suko P.     | B2 |
| 32. | Davien Atmaja Fajarista    | Kdr, 09-10-2010     | Fajar Muhrojin   | B2 |
| 33. | Himawan Tomy Fadillah      | Kdr, 05-03-2010     | Roni Jaya        | B2 |
| 34. | Satria Darma S.            | Kdr, 10-06-2010     | Horas Mangiring  | B2 |
| 35. | Ryan Fauzi Ramadhan        | Kdr, 13-08-2010     | Rio Feris Fendi  | B2 |
| 36. | Satria Asha Pradana        | Kdr, 04-10-2010     | Soewarsono       | B2 |
| 37. | Satria Eka Darmawan        | Kdr, 30-11-2010     | Poerwadi D.      | B2 |
| 38. | Thalita Agni Putri         | Kdr, 18-01-2011     | Agus Widiyanto   | B2 |

|     |                      |                 |             |    |
|-----|----------------------|-----------------|-------------|----|
| 39. | Rara Dwi Aulia       | Kdr, 12-08-2010 | M. Saipodin | B2 |
| 40. | M. Muffaquddin Akrom | Kdr, 07-07-2010 | Dawam       | B2 |

Kediri, 30-01-2017

Kepala Sekolah



### Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   |      |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       |      |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        |      |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      |       |        |

#### Keterangan :

- Nilai 1-2 : Kurang
- Nilai 2-3 : Cukup
- Nilai 3-4 : Baik

### Contoh Observasi Motivasi Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru |            |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        |            |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             |            |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          |            |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  |            |           |          |

#### Keterangan :

- Memberi tanda (√) ada apabila anak mempunyai motivasi terhadap pembelajaran.
- Memberi tanda (√) tidak ada apabila anak tidak mempunyai motivasi terhadap pembelajaran.

**Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai**

| No | Perkembangan kemampuan kognitif  | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|--|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |  | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   |      |    |     |     |       |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       |      |    |     |     |       |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        |      |    |     |     |       |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |    |     |     |       |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      |    |     |     |       |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      |    |     |     |       |     |

**Keterangan:**

**BB** = Belum Berkembang dengan nilai 1

**MB** = Masih Berkembang dengan nilai 2.

**BSH** = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

**BSB** = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    |     |     |       |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    |     |     |       |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    |     |     |       |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    |     |     |       |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    |     |     |       |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     |     |       |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

## KELOMPOK KELAS KONTROL KOGNITIF I

| NO | NAMA ANAK | KEMAMPUAN KOGNITIF |   |   |   |                          |   |   |   |                           |   |   |   |   |   |   |   |                                    |   |   |   |                    |   |   |   | TOTAL NILAI | KETERANGAN |   |  |  |  |
|----|-----------|--------------------|---|---|---|--------------------------|---|---|---|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|------------------------------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|-------------|------------|---|--|--|--|
|    |           | MEMBILANG          |   |   |   | MENYEBUT URUTAN BILANGAN |   |   |   | MENUNJUK LAMBANG BILANGAN |   |   |   | MENGHUBUNGKAN HURUF DENGAN LAMBANG BILANGAN |   |   |   | MEMAHAMI KATA DAN LAMBANG BILANGAN |   |   |   | MENIRU ANGKA/ KATA |   |   |   |             |            |   |  |  |  |
|    |           | 1                  | 2 | 3 | 4 | 1                        | 2 | 3 | 4 | 1                         | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1                                  | 2 | 3 | 4 | 1                  | 2 | 3 | 4 |             |            |   |  |  |  |
| 1  | BIKHA     |                    |   | √ |   |                          | √ |   |   |                           |   | √ |   |   | √ |   |   |                                    | √ |   |   |                    | √ |   |   |             |            |   |  |  |  |
| 2  | GALANG    |                    |   | √ |   |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 3  | RIDHO     |                    |   | √ |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ | √ |   |             | √          |   |  |  |  |
| 4  | DEVI      |                    | √ |   |   |                          |   | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 5  | AHSIN     |                    | √ |   |   |                          |   | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 6  | AHSAN     |                    | √ |   |   |                          |   | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          | √ |  |  |  |
| 7  | SANGKUR   |                    | √ |   |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          | √ |  |  |  |
| 8  | DILLA     |                    | √ |   |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 9  | AUREL     |                    | √ |   |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          | √ |  |  |  |
| 10 | AZRIL     |                    |   | √ |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 11 | CHERYL    |                    | √ | √ |   |                          | √ |   |   |                           | √ | √ |   |   | √ | √ |   |                                    | √ |   |   |                    | √ | √ |   |             | √          |   |  |  |  |
| 12 | DAVIEN    |                    | √ |   |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          | √ |  |  |  |
| 13 | FADIL     |                    | √ |   |   |                          | √ |   |   |                           | √ | √ |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          | √ |  |  |  |
| 14 | DARMA     |                    |   | √ |   |                          | √ |   |   |                           | √ | √ |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 15 | RYAN      |                    |   | √ |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 16 | ASHA      |                    |   | √ |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 17 | YAYA      |                    | √ |   |   |                          | √ |   |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 18 | PURI      |                    | √ |   |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |
| 19 | AKROM     |                    | √ |   |   |                          | √ | √ |   |                           | √ |   |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          | √ |  |  |  |
| 20 | RARA      |                    | √ | √ |   |                          | √ | √ |   |                           | √ | √ |   |   | √ | √ |   |                                    | √ | √ |   |                    | √ |   |   |             | √          |   |  |  |  |









**KELOMPOK KELAS KONTROL MOTIFASI II**

| No | Nama Anak | KRITERIA MOTIFASI |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |                      |  |  |  | TOTAL | KET |  |  |
|----|-----------|-------------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|----------------|---|---|---|---------------------------|---|---|---|----------------------|--|--|--|-------|-----|--|--|
|    |           | DORONGAN          |   |   |   |               |   |   |   | KETERTARIKAN |   |   |   |                |   |   |   | KESEMANAN                 |   |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
|    |           | MEMPERHATIKAN     |   |   |   | MEMPERMAINKAN |   |   |   | MENERJAKAN   |   |   |   | KERJA KELOMPOK |   |   |   | MENUNJUKAN HASIL KEGIATAN |   |   |   | MELANJUTKAN KEGIATAN |  |  |  |       |     |  |  |
|    |           | 1                 | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1                         | 2 | 3 | 4 |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 1  | BIKHA     |                   |   | √ |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 2  | GALANG    |                   |   | √ |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 3  | RIDHO     |                   |   | √ |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 4  | DEVI      |                   |   | √ |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 5  | AHSIN     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 6  | AHSAN     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 7  | SANGKUR   |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 8  | DILLA     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 9  | AUREL     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ | √ |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 10 | AZRIL     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 11 | CHERYL    | √                 |   |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 12 | DAVIEN    |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 13 | FADIL     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 14 | DARMA     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 15 | RYAN      |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 16 | ASHA      |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 17 | YAYA      |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 18 | PUTRI     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 19 | AKROM     |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |
| 20 | RARA      |                   | √ |   |   |               |   | √ |   |              |   | √ |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  |  |  |       |     |  |  |

**KELOMPOK KELAS KONTROL MOTIFASI III**

| No | Nama Anak | KRITERIA MOTIFASI |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   | TOTAL | KET |                      |  |  |  |  |  |
|----|-----------|-------------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|----------------|---|---|---|---------------------------|---|---|---|-------|-----|----------------------|--|--|--|--|--|
|    |           | DORONGAN          |   |   |   |               |   |   |   | KETERTARIKAN |   |   |   |                |   |   |   | KESENANGAN                |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
|    |           | MEMPERHATIKAN     |   |   |   | MEMPERMAINKAN |   |   |   | MENERJAKAN   |   |   |   | KERJA KELOMPOK |   |   |   | MENUNJUKAN HASIL KEGIATAN |   |   |   |       |     | MELANJUTKAN KEGIATAN |  |  |  |  |  |
|    |           | 1                 | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1                         | 2 | 3 | 4 |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 1  | BIKHA     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 2  | GALANG    |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 3  | RIDHO     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 4  | DEVI      |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 5  | AHSIN     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 6  | AHSAN     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 7  | SANGKUR   |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 8  | DILLA     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 9  | AUREL     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 10 | AZRIL     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 11 | CHERYL    |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 12 | DAVIEN    |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 13 | FADIL     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 14 | DARMA     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 15 | RYAN      |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 16 | ASHA      |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 17 | YAYA      |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 18 | PUTRI     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 19 | AKROM     |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |
| 20 | RARA      |                   |   |   | √ |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |       |     |                      |  |  |  |  |  |



## PERTEMUAN 2

## KELOMPOK KELAS EKSPERIMEN MEDIA JUNGSTAR

| NO | NAMA ANAK | KEMAMPUAN KOGNITIF |   |   |   |                          |   |   |   |                           |   |   |   |   |   |   |   |                                    |   |   |   | TOTAL NILAI | KETERANGAN |                    |   |   |   |
|----|-----------|--------------------|---|---|---|--------------------------|---|---|---|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|------------------------------------|---|---|---|-------------|------------|--------------------|---|---|---|
|    |           | MEMBILANG          |   |   |   | MENYEBUT URUTAN BILANGAN |   |   |   | MENUNJUK LAMBANG BILANGAN |   |   |   | MENGHUBUNGKAN HURUF DENGAN LAMBANG BILANGAN |   |   |   | MEMAHAMI KATA DAN LAMBANG BILANGAN |   |   |   |             |            | MENIRU ANGKA/ KATA |   |   |   |
|    |           | 1                  | 2 | 3 | 4 | 1                        | 2 | 3 | 4 | 1                         | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1                                  | 2 | 3 | 4 |             |            | 1                  | 2 | 3 | 4 |
| 1  | ANDRA     |                    | √ |   |   |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   | √ |   |   |                                    |   | √ |   |             | √          |                    |   |   |   |
| 2  | ARIF      |                    | √ |   |   |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 3  | RAFFA     |                    | √ |   |   |                          |   | √ |   |                           | √ |   |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 4  | AZWA      |                    | √ |   |   |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 5  | NAYA      |                    |   | √ |   |                          | √ |   |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             | √          |                    |   |   |   |
| 6  | ARTIKA    |                    |   | √ |   |                          |   |   | √ |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             | √          |                    |   |   |   |
| 7  | DEKA      |                    |   | √ |   |                          |   |   | √ |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 8  | AKNIA     |                    |   | √ |   |                          |   |   | √ |                           |   | √ |   |   | √ |   |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 9  | APRILIA   |                    | √ |   |   |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   | √ |   |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 10 | AKIP      |                    |   | √ |   |                          |   | √ |   |                           | √ |   |   |   |   | √ |   |                                    | √ |   |   |             | √          |                    |   |   |   |
| 11 | FARAH     |                    |   | √ |   |                          |   |   | √ |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    | √ |   |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 12 | ABIN      |                    |   | √ |   |                          |   |   | √ |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    | √ |   |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 13 | YAIL      |                    |   | √ |   |                          |   |   | √ |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 14 | SITA      |                    |   | √ |   |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 15 | BIMA      |                    |   |   | √ |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             | √          |                    |   |   |   |
| 16 | DELISTO   |                    | √ |   |   |                          | √ |   |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 17 | SITI      |                    | √ |   |   |                          | √ |   |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 18 | XCHELIN   |                    |   | √ |   |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 19 | FAUZAL    |                    |   | √ |   |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |
| 20 | SISKA     |                    |   |   | √ |                          |   | √ |   |                           |   | √ |   |   |   | √ |   |                                    |   | √ |   |             |            | √                  |   |   |   |



## KELOMPOK KELAS EKSPERIMEN UNTUK MOTIFASI DENGAN MEDIA JUNGSTAR I

|    | Nama Anak | KRITERIA MOTIFASI |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                           |   |   |   |                      |  |   |  | TOTAL | KET |   |  |
|----|-----------|-------------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|----------------|---|---|---|---------------------------|---|---|---|----------------------|--|---|--|-------|-----|---|--|
|    |           | DORONGAN          |   |   |   |               |   |   |   | KETERTARIKAN |   |   |   |                |   |   |   | KESENANGAN                |   |   |   |                      |  |   |  |       |     |   |  |
|    |           | MEMPERHATIKAN     |   |   |   | MEMPERMAINKAN |   |   |   | MENERJAKAN   |   |   |   | KERJA KELOMPOK |   |   |   | MENUNJUKAN HASIL KEGIATAN |   |   |   | MELANJUTKAN KEGIATAN |  |   |  |       |     |   |  |
|    |           | 1                 | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1                         | 2 | 3 | 4 |                      |  |   |  |       |     |   |  |
| 1  | ANDRA     | √                 |   |   |   | √             |   |   |   | √            |   |   |   | √              |   |   |   | √                         |   |   |   | √                    |  |   |  |       |     |   |  |
| 2  | ARIF      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 3  | RAFFA     |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 4  | AZWA      |                   |   | √ |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 5  | NAYA      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 6  | ARTIKA    |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     | √ |  |
| 7  | DEKA      | √                 |   |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 8  | AKNIA     | √                 |   |   |   |               |   | √ |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 9  | APRILIA   |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 10 | AKIP      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 11 | FARAH     |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 12 | ABIN      |                   |   | √ |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 13 | YAIL      | √                 |   |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   | √                         |   |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 14 | SITA      |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 15 | BIMA      |                   |   | √ |   |               |   | √ |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 16 | DELISTO   | √                 |   |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 17 | SITI      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 18 | XCHELIN   |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 19 | FAUZAL    |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |
| 20 | SISKA     |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                           | √ |   |   |                      |  | √ |  |       |     |   |  |







**KELOMPOK KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN 1 / MEDIA GARUFANG**

| No | Nama Anak   | KRITERIA MOTIFASI |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |                |   |   |   |                          |   |   |   |                      |   |   |   | TOTAL | KET |
|----|-------------|-------------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|----------------|---|---|---|--------------------------|---|---|---|----------------------|---|---|---|-------|-----|
|    |             | DORONGAN          |   |   |   |               |   |   |   | KETERTARIKAN |   |   |   |                |   |   |   | KESENANGAN               |   |   |   |                      |   |   |   |       |     |
|    |             | MEMPERHATIKAN     |   |   |   | MEMPERMAINKAN |   |   |   | MENERJAKAN   |   |   |   | KERJA KELOMPOK |   |   |   | MENUNJUKAN HASIL KEGLATA |   |   |   | MELANJUTKAN KEGIATAN |   |   |   |       |     |
|    |             | 1                 | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1                        | 2 | 3 | 4 | 1                    | 2 | 3 | 4 |       |     |
| 1  | ANDRA       |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 2  | ARIF        |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 3  | RAFFA       |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 4  | AZWA        |                   |   | √ |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 5  | NAYA        |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 6  | ARTIKA      |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 7  | DEKA        | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 8  | AKNIA       | √                 |   |   |   |               |   | √ |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 9  | APRILIA     | √                 |   |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 10 | AKIP        | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 11 | FARAH       | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 12 | ABIN        | √                 |   |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 13 | YAIL        |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 14 | SITA        |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 15 | BIMA        |                   | √ |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 16 | DELISTO     |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 17 | SITI        |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 18 | XCHELI<br>N |                   | √ |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 19 | FAUZAL      | √                 |   |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |
| 20 | SISKA       |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |                | √ |   |   |                          | √ |   |   |                      | √ |   |   |       |     |





## KELOMPOK KELAS MOTIFASI PERTEMUAN 1 / MEDIA GARUFANG

| No | Nama Anak | KRITERIA MOTIFASI |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |           |   |   |   |                  |   |   |   |                 |   |   |   | TOTAL | KET |
|----|-----------|-------------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|-----------|---|---|---|------------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|-------|-----|
|    |           | DORONGAN          |   |   |   |               |   |   |   | KETERTARIKAN |   |   |   |           |   |   |   | KESENANGAN       |   |   |   |                 |   |   |   |       |     |
|    |           | MEMPERHATIKAN     |   |   |   | MEMPERMAINKAN |   |   |   | MENGERJAKAN  |   |   |   | KERJA KLP |   |   |   | MENUNJUKAN H KEG |   |   |   | MELANJUTKAN KEG |   |   |   |       |     |
|    |           | 1                 | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1                | 2 | 3 | 4 | 1               | 2 | 3 | 4 |       |     |
| 1  | ANDRA     |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 2  | ARIF      |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 3  | RAFFA     |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 4  | AZWA      |                   |   | √ |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  |   | √ |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 5  | NAYA      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 6  | ARTIKA    |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   | √ |   |       |     |
| 7  | DEKA      | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 8  | AKNIA     | √                 |   |   |   |               |   | √ |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 9  | APRILIA   | √                 |   |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  |   | √ |   | √               |   |   |   |       |     |
| 10 | AKIP      | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   | √         |   |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 11 | FARAH     | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   | √         |   |   |   |                  | √ |   |   | √               |   |   |   |       |     |
| 12 | ABIN      | √                 |   |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   | √               |   |   |   |       |     |
| 13 | YAIL      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   | √                |   |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 14 | SITA      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 15 | BIMA      |                   | √ |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 16 | DELISTO   |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   | √ |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 17 | SITI      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   | √ | √               |   |   |   |       |     |
| 18 | CHELIN    |                   | √ |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 19 | FAUZAL    | √                 |   |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 | √ |   |   |       |     |
| 20 | SISKA     |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   | √ |           | √ |   |   | √                |   |   |   |                 | √ |   | √ |       |     |



## KELOMPOK KELAS MOTIFASI PERTEMUAN 3/ MEDIA GARUFANG

| No | Nama Anak | KRITERIA MOTIFASI |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |           |   |   |   |                  |   |   |   |                 |   |   |   | TOTAL | KET |  |  |  |
|----|-----------|-------------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|-----------|---|---|---|------------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|-------|-----|--|--|--|
|    |           | DORONGAN          |   |   |   |               |   |   |   | KETERTARIKAN |   |   |   |           |   |   |   | KESENANGAN       |   |   |   |                 |   |   |   |       |     |  |  |  |
|    |           | MEMPERHATIKAN     |   |   |   | MEMPERMAINKAN |   |   |   | MENERJAKAN   |   |   |   | KERJA KLP |   |   |   | MENUNJUKAN H KEG |   |   |   | MELANJUTKAN KEG |   |   |   |       |     |  |  |  |
|    |           | 1                 | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1                | 2 | 3 | 4 | 1               | 2 | 3 | 4 |       |     |  |  |  |
| 1  | ANDRA     |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   |   |       |     |  |  |  |
| 2  | ARIF      |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   |   |       |     |  |  |  |
| 3  | RAFFA     |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   |   |       |     |  |  |  |
| 4  | AZWA      |                   |   | √ |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   | √ |                 |   |   |   |       |     |  |  |  |
| 5  | NAYA      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   |   |       |     |  |  |  |
| 6  | ARTIKA    |                   |   | √ |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   |   |       | √   |  |  |  |
| 7  | DEKA      | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   |   |       | √   |  |  |  |
| 8  | AKNIA     | √                 |   |   |   |               |   |   | √ |              |   |   | √ |           |   | √ |   |                  |   | √ |   |                 |   |   |   |       | √   |  |  |  |
| 9  | APRILIA   | √                 |   |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   | √ |                 |   |   |   | √     |     |  |  |  |
| 10 | AKIP      | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   |   | √     |     |  |  |  |
| 11 | FARAH     | √                 |   |   |   |               | √ |   |   | √            |   |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |
| 12 | ABIN      | √                 |   |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |
| 13 | YAIL      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   | √                |   | √ |   |                 |   |   |   | √     |     |  |  |  |
| 14 | SITA      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |
| 15 | BIMA      |                   | √ |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |
| 16 | DELISTO   |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   | √         |   |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |
| 17 | SITI      |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   | √ |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |
| 18 | CHELIN    |                   | √ |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |
| 19 | FAUZAL    | √                 |   |   |   | √             |   |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   |   |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |
| 20 | SISKA     |                   | √ |   |   |               | √ |   |   |              | √ |   |   |           | √ |   |   |                  | √ |   | √ |                 |   |   | √ |       |     |  |  |  |

**PENDATAAN SISWA TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA TAHUN 2017**

Nama Lembaga : TK Dharma Wanita  
 NPSN : Semen  
 : 20572480


| No  | Nama Anak               | Tempat/Tgl lahir  | Nama Orang Tua   | Keterangan |
|-----|-------------------------|-------------------|------------------|------------|
| 1.  | Arandra Rizky Langit    | Kdr, 25-07-2010   | Suheri           | B1         |
| 2.  | A. Rifqy Aini           | Kdr, 28-11-2010   | Moh. Imron       | B1         |
| 3.  | Jur'iyail Quthub Gufron | Kdr, 15-06-2011   | Moh. Ghufron     | B1         |
| 4.  | Moh. Khafi Raffa Zanuar | Trgl, 27-01-2012  | M. Ikhwanudin    | B1         |
| 5.  | M. Azfa Maulana Zuhair  | Kdr, 15-11-2011   | Aris Slamet S    | B1         |
| 6.  | Xchelin Grafilla C. A.  | Kdr, 11-11-2010   | Darmaji          | B1         |
| 7.  | Azkana Alishba Nayyara  | Kdr, 23-06-2010   | Saefuddin        | B1         |
| 8.  | Artika Naraswari R      | Kdr, 15-07-2010   | Tata Raharja     | B1         |
| 9.  | M. Fauzal Muttaqiyul A  | TI Ag, 29-12-2010 | A.Rofiq          | B1         |
| 10. | Dekawanti Sabrina       | Kdr, 25-03-2011   | Moh. Kholiq      | B1         |
| 11. | Agnia Firasatul Elisti  | Kdr, 01-06-2011   | M.Khoirul Anam   | B1         |
| 12. | Apriliana Dewi Kartini  | Kdr, 21-04-2011   | Durrahman        | B1         |
| 13. | Abim Adzan Raharja      | Kdr, 04-05-2011   | Tata Raharja     | B1         |
| 14. | A. Aqib Shohiburrida'   | Kdr, 07-05-2011   | Arief Efendi     | B1         |
| 15. | Farah Nuraini Athiyah   | Kdr, 07-10-2011   | Khoiri           | B1         |
| 16. | Massyita Nur Alfi       | Kdr, 31-10-2011   | Endrik S         | B1         |
| 17. | Cesha Bimantara putra   | Kdr, 20-07-2011   | Trinatal Yudiono | B1         |



|     |                            |                     |                 |    |
|-----|----------------------------|---------------------|-----------------|----|
| 18. | Delisto Julio Kevano       | Kdr, 24-07-2011     | Hariyono        | B1 |
| 19. | Siska Novalita Oktavia     | Kdr, 05-11-2010     | Hamadi          | B1 |
| 20. | Siti Rizky Maylani         | Kalteng, 31-05-2011 | Juwadi          | B1 |
| 21. | Tasbikha Noor Maulida      | Kdr, 11-10-2011     | H.M. Turmudzi   | B2 |
| 22. | Johan Galang Putra P       | Kdr, 25-11-2011     | M. Mian Askuri  | B2 |
| 23. | Moh. Ridho Sukanto         | Kdr, 13-02-2011     | Sukanto         | B2 |
| 24. | Almira Devi Fajarina       | Kdr, 28-03-2011     | Wagirin         | B2 |
| 25. | Ahsin Alberto Qulqi        | Kdr, 14-08-2010     | Yudiono P       | B2 |
| 26. | Ahsan Allnerto Qolqi       | Kdr, 14-08-2010     | Yudiono P       | B2 |
| 27. | Awwaliyyun Sangkur Haryono | Kdr, 29-10-2010     | Joko Haryono    | B2 |
| 28. | Adelya Queenza Faradilla   | Kdr, 13-04-2011     | Moh Wahyudi     | B2 |
| 29. | Aurellia Prima Suci M.     | Kdr, 10-10-2010     | Samidi          | B2 |
| 30. | Azriil Mukmin Juge         | Kdr, 20-05-2010     | Jasim           | B2 |
| 31. | Cheryl Andina Efelyn       | Kdr, 03-03-2011     | Andi Suko P.    | B2 |
| 32. | Davien Atmaja Fajarista    | Kdr, 09-10-2010     | Fajar Muhrojin  | B2 |
| 33. | Himawan Tomy Fadillah      | Kdr, 05-03-2010     | Reni Jaya       | B2 |
| 34. | Satria Darma S.            | Kdr, 10-06-2010     | Haras Mangiring | B2 |
| 35. | Ryan Fauzi Ramadhan        | Kdr, 13-08-2010     | Rio Feris Fendi | B2 |
| 36. | Satria Asha Pradana        | Kdr, 04-10-2010     | Socwarsono      | B2 |
| 37. | Satria Eka Darmawan        | Kdr, 30-11-2010     | Pocrwadi D.     | B2 |
| 38. | Thalita Agni Putri         | Kdr, 15-01-2011     | Agus Widiyanto  | B2 |
| 39. | Rara Dwi Aulia             | Kdr, 12-08-2010     | M. Saipodin     | B2 |
| 40. | M. Muffaquddin Akrom       | Kdr, 07-07-2010     | Dawam           | B2 |

Kediri, 30-01-2017

Kepala Sekolah

  
KEMAHARAJARAN KANAK-KANAK  
TUMAHAMBAH  
Nip. 19610523 198103 2 002



## KEGIATAN PEMBELAJARAN DI DALAM KELAS



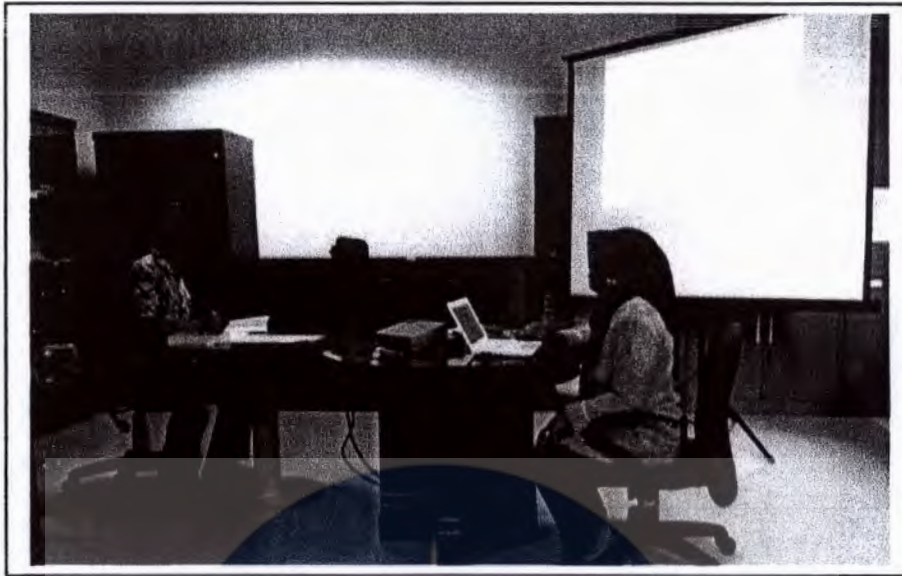
## KEGIATAN DIDALAM KELAS



## PENGASUH TK DHARMA WANITA SEMEN



## KEGIATAN BIMBINGAN TESIS RESIDENTIAL II



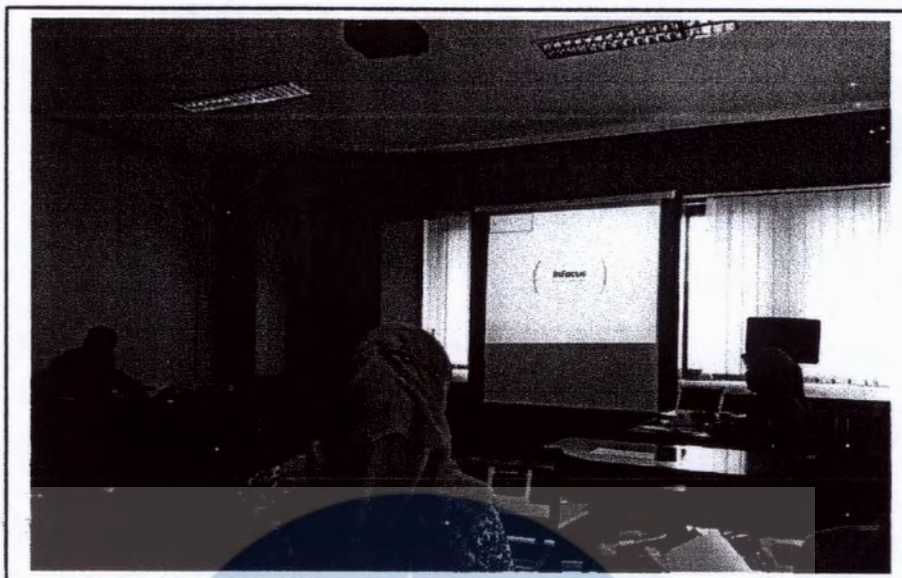
**DAFTAR HADIR  
BIMBINGAN TESIS RESIDENTIAL II (BTR II)  
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
MASA REGISTRASI 2017.1  
UPBJ-UT MALANG**

**RUANG PERPUS**

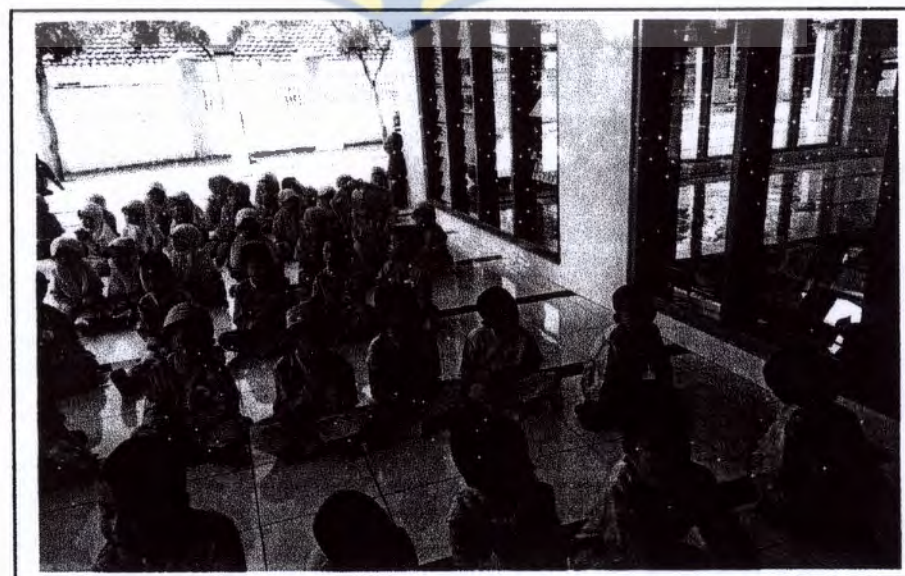
| NO | NAMA               | NIM       | TANDA TANGAN |
|----|--------------------|-----------|--------------|
| 1  | Pupuk Rahayu       | 500648897 | 1.           |
| 2  | Agus Saroj         | 500648532 | 2.           |
| 3  | Nidya Christy      | 500648865 | 3.           |
| 4  | Arif Ranggi Kusuma | 500648589 | 4.           |

Malang, 09 April 2017  
Pembimbing I,  
  
Prof. Dr. Heri Suwigno, M.Pd.

## KEGIATAN BIMBINGAN TESIS RESIDENTIAL I

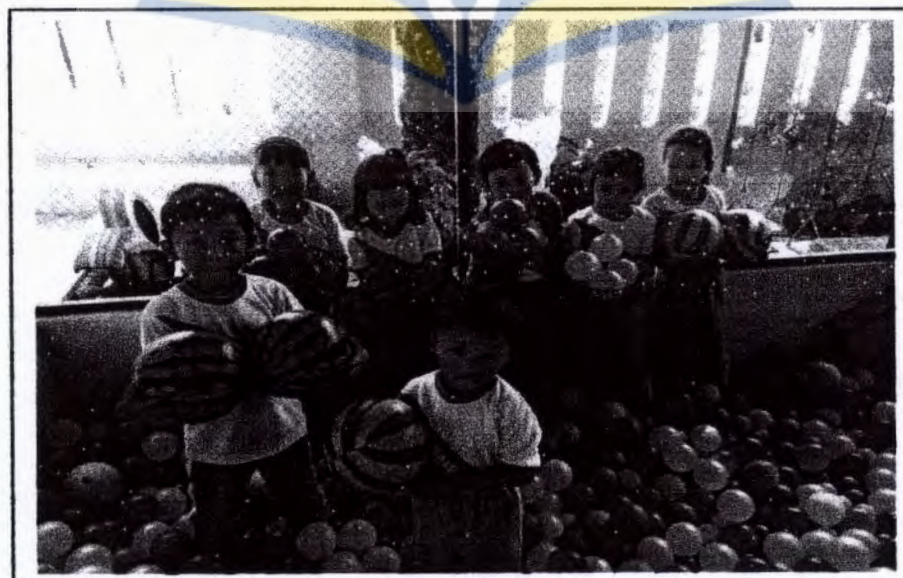


## KEGIATAN PENGEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL





## MENGELOMPOKKAN BENDA SESUAI BENTUK DAN WARNA



NAMA : GALANG KELAS : KONTROL

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : GALANG KELAS : KONTROL

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       |      | ✓     |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      | ✓     |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : RIDHO KELAS : KONTROL

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              | 1    |    |     |     | 1     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkenbang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : RIDHO      KELAS : KONTROL

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : RIDHO KELAS : KONTROL

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       |      | ✓     |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        |      | ✓     |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      |       | ✓      |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      |       | ✓      |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : DEVI KELAS : KONTROL

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                       |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : DEVI KELAS : KONTROL

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                        |      | ✓     |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      | ✓     |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      | ✓     |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  |            | ✓         |          |



NAMA : DEVI KELAS : KONTROL

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : AHSIN                      KELAS : KONTROL

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai:

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : AHSIN KELAS : KONTROL

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                   |      | ✓     |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                        |      | ✓     |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      | ✓     |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : AHSIN KELAS : KONTROL

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : DARMA : KELAS : KONTROL  
 Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : DARUA KELAS : KONTROL

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : DARMA KELAS : KONTROL  
 Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       |      | ✓     |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        |      | ✓     |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      | ✓     |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      | ✓     |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : YAYA KELAS : KONTROL

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4



NAMA : YAYA KELAS : KONTROL

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : YAYA      KELAS : KONTROL

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   |      | ✓     |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       |      | ✓     |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1 – 20                                 |      | ✓     |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      | ✓     |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      | ✓     |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : RARA KELAS : KONTROL

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              | 1    |    |     |     | 1     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : RARA                      KELAS : KONTROL

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : BIKHA KELAS : KONTROL

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : BIKHA KELAS , KONTROL

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : BIKHA KELAS : KONTROL

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       |      | ✓     |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      | ✓     |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      | ✓     |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kenunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru |            | ✓         |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  |            | ✓         |          |

NAMA : GALANG KELAS : KONTROL

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4



NAMA : RARA KELAS : KONTROL

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   |      | ✓     |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      | ✓     |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      |       | ✓      |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : RAFFA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUWASTAR

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : RAFFA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUBSTAR  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : RAFFA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUOGSTAR

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : ARIF KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUWOSTAR  
 Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : ARIF KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUNGSTAR  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : ARIF KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUWASTAR

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                      | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/<br>memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                           | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok                | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar             | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                     | ✓          |           |          |

NAMA : ANDRA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUNG STAR

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4



NAMA : ANDRA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUW6STAR  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    | 4   |     | 4     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    | 4   |     | 4     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : ANDRA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUWASTAR

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : NAYA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUNGSTAR

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : NAYA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUNGSTAR

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

**BB** = Belum Berkembang dengan nilai 1

**MB** = Masih Berkembang dengan nilai 2.

**BSH** = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

**BSB** = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : NAYA KELAS : EKPERMEN MEDIA JUWELSTAR  
 Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : FARAH KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUANGSTAR  
 Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : FARAH KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUNGSTAR  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : FARAH KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUDGSTRAR  
 Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukan hasil kegiatan belajar           | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |



NAMA : DEKA                      KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUVENIL

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : DEKA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUOSTER  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : DEKA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA JUNGSTAR

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  |      |       | ✓      |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               |      | ✓     |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru |            | ✓         |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : SISKA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUFANS  
 Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : SIBKA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUFAUG

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : SISKA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUFANG

Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : XCHELIN KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUPANG

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                  |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                      |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                       |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA: XCHELIN KELAS: EKSPERIMEN MEDIA GARUFANG  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota keiompok                             |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4



NAMA : XCHELIN KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARIFANG  
 Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        |            | ✓         |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : ZAUL KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARIBANG  
 Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                  |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                       |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    |     | 4   | 4     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : YAIL KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUFANG

Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : YAIL KELAS : EKSPERIMEN MEDIA BARUFANS  
 Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : ANJIA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUDA  
 Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : AKDIA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUFANG  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : AKWIA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA BARUFANG  
 Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda |      | ✓     |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                   | Kemunculan |           | Komentar |
|----|---|------------|-----------|----------|
|    |   | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru |            | ✓         |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                        | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok             | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar          | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                  | ✓          |           |          |

NAMA : ARTIKA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUFANG  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota kelompok                             |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4



NAMA : ARTIKA KELAS : EKPPERIMEN MEDIA GARUFANG

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                  |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                      |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                       |      |    |     | 4   | 4     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : ARTIKA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA BARUFAUG  
 Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                      | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/<br>memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                           | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok                | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar             | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                     | ✓          |           |          |

NAMA : AZWA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUFANG

Contoh Kemampuan Kognitif yang dinilai

| No | Perkembangan kemampuan kognitif   | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 - 20                                  |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 - 20                      |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 3  | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 - 20                       |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 4  | Anak dapat menghubungkan huruf-huruf dan lambang bilangan 1 - 20 dengan benda |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                 |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                              |      |    | 3   |     | 3     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : ARWA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARUFAN 6  
 Contoh Kriteria Motivasi yang dinilai

| No | Aspek motivasi yang dinilai                                 | Skor |    |     |     | Total | Ket |
|----|---|------|----|-----|-----|-------|-----|
|    |   | BB   | MB | BSH | BSB |       |     |
| 1  | Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru                |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 2  | Mengerjakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran. | 1    |    |     |     | 1     |     |
| 3  | Mengerjakan kegiatan yang diberikan                         |      | 2  |     |     | 2     |     |
| 4  | Bekerja dengan anggota keiompok                             |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 5  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar                          |      |    | 3   |     | 3     |     |
| 6  | Melanjutkan kegiatan selanjutnya                            |      | 2  |     |     | 2     |     |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang dengan nilai 1

MB = Masih Berkembang dengan nilai 2.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan nilai 3.

BSB = Berkembang Sangat Baik dengan nilai 4

NAMA : ADWA KELAS : EKSPERIMEN MEDIA GARIBANG  
 Contoh Test Kemampuan Kognitif Anak.

| No. | Perkembangan Kemampuan Kognitif  | Skor |       |        |
|-----|--|------|-------|--------|
|     |  | Baik | Cukup | Kurang |
| 1   | Anak dapat membilang lambang bilangan 1 – 20                                   | ✓    |       |        |
| 2   | Anak dapat membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 – 20                       | ✓    |       |        |
| 3   | Anak dapat menunjukkan lambang bilangan bilangan 1 – 20                        | ✓    |       |        |
| 4   | Anak dapat menghubungkan huruf- huruf dan lambang bilangan 1 – 20 dengan benda | ✓    |       |        |
| 5   | Anak dapat memahami kata dan lambang bilangan                                  | ✓    |       |        |
| 6   | Anak dapat menuliskan angka/ huruf (meniru) 1-20                               | ✓    |       |        |

Contoh Observasi Keaktifan Siswa Dalam Kelompok

| No | Aspek yang diobservasikan                      | Kemunculan |           | Komentar |
|----|--|------------|-----------|----------|
|    |  | Ada        | Tidak ada |          |
| 1  | Mendengarkan/<br>memperhatikan penjelasan guru | ✓          |           |          |
| 2  | Mengerjakan kegiatan                           | ✓          |           |          |
| 3  | Bekerja dengan anggota kelompok                | ✓          |           |          |
| 4  | Menunjukkan hasil kegiatan belajar             | ✓          |           |          |
| 5  | Menanggapi pertanyaan guru                     | ✓          |           |          |