

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN SIKLUS 1

Satuan Pendidikan : TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan
Tema : Kesehatan
Tingkat/Semester : Kelompok B
Alokasi waktu : 6 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

3. Bilangan ; melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka.

II. Kompetensi Dasar

3.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.

III. Indikator

1. Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.
2. Menentukan bentuk perkalian dari penjumlahan berulang.
3. Menentukan hasil kali.
4. Memahami fakta perkalian dengan bilangan 1 dan 0.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui permainan, siswa dapat mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.
2. Dengan bermain, siswa dapat menentukan bentuk perkalian dari penjumlahan berulang.
3. Dengan bermain, siswa dapat menentukan hasil kali dengan tepat.
4. Siswa dapat memahami fakta perkalian dengan bilangan 1 dan 0 dengan benar melalui permainan.

V. Materi Ajar

Operasi Perkalian

Pada bilangan cacah diartikan sebagai penjumlahan berulang.

Perkalian $a \times b$ diartikan sebagai penjumlahan bilangan b sebanyak a kali.

Jadi $a \times b = b + b + b + \dots + b$ (sebanyak a)

Contohnya $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$, dan $4 \times 2 = 2 + 2 + 2 + 2 = 8$.

VI. Metode Pembelajaran

- Metode Permainan

VII. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan 1

1. Pra Kegiatan

- Salam dan berdoa
- Absensi

2. Kegiatan Awal

- Apersepsi : Bernyanyi bersama “Anak Sehat”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

3. Kegiatan Inti

- Siswa diminta mengartikan cara meminum obat 3×1 . Apakah 3 butir satu kali minum atau 1 butir 3 kali minum? Guru menuliskan bentuk penjumlahan yang benar.
- Beberapa siswa mempraktekkan bentuk perkalian menjadi penjumlahan berulang dengan menggunakan sedotan warna-warni, kemudian menuliskan bentuk penjumlahannya di papan tulis.
- Siswa yang lain menilai hasil pekerjaan temannya.

- Guru bersama peserta didik menentukan ide pokok, pesan atau masalah yang ingin disampaikan dalam permainan.
- Guru bersama peserta didik menyusun/menentukan aturan permainan yang mudah, sederhana dan jelas bagi siswa.
- Siswa mempersiapkan alat permainan dengan dibantu guru.
- Siswa dibagi dalam enam kelompok kecil, melakukan permainan kartu bersama kelompoknya dengan bimbingan guru. Pembagian kelompok dilakukan dengan berhitung.
- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang aturan permainan kartu.
- Siswa melaporkan/mendiskusikan hasil permainan kepada guru.
- Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil menang dan memberi semangat kepada yang lain.
- Siswa mengerjakan LKA.

4. Kegiatan Penutup

- Siswa bersama guru menyimpulkan dan merangkum hasil pembelajaran.
- Guru memberikan penilaian terhadap isi, proses dan hasil permainan.

Pertemuan 2

1. Pra Kegiatan

- Salam dan berdoa
- Absensi

2. Kegiatan Awal

- Apersepsi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

3. Kegiatan Inti

- Tanya jawab materi pembelajaran sebelumnya.
- Guru bersama peserta didik bertanya jawab tentang permainan yang dilakukan sebelumnya (aturan permainan, masalah yang disampaikan dalam permainan).
- Mengulas kembali pengertian perkalian sebagai penjumlahan berulang. Siswa menentukan bentuk perkalian dari penjumlahan berulang yang ditunjukkan guru.
- Guru bersama peserta didik menyusun/menentukan aturan permainan yang mudah, sederhana dan jelas bagi siswa
- Siswa mempersiapkan alat permainan dengan dibantu guru.
- Siswa mengingat kembali aturan permainan kartu yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
- Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, melakukan permainan kartu bersama teman sekelompoknya.
- Guru mendampingi kegiatan permainan siswa dalam kelompok, memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.
- Siswa bertanya hal yang masih belum dipahami.
- Guru membetulkan pemahaman konsep yang masih salah.

4. Kegiatan Penutup

- Siswa bersama guru menyimpulkan hasil dan manfaat yang di dapat siswa dari permainan tersebut.
- Guru memberikan penilaian terhadap isi, proses dan hasil permainan.

Pertemuan 3

1. Pra Kegiatan

- Salam dan berdoa
- Absensi

2. Kegiatan Awal

- Apersepsi : Menyanyi lagu hasil kali
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

3. Kegiatan Inti

- Mengulas kembali pembelajaran sebelumnya dengan tanya jawab.
- Guru bersama peserta didik menentukan ide pokok, pesan atau masalah yang ingin disampaikan dalam permainan.
- Guru bersama peserta didik menyusun/menentukan aturan permainan yang mudah, sederhana dan jelas bagi anak
- Siswa mempersiapkan alat permainan dengan dibantu guru.
- Siswa mengingat kembali aturan permainan kartu yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
- Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, melakukan permainan kartu bersama teman sekelompoknya.
- Guru mendampingi kegiatan permainan siswa dalam kelompok, memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.
- Siswa bertanya hal yang masih belum dipahami.
- Guru membetulkan pemahaman konsep yang masih salah.

4. Kegiatan Penutup

- □ Siswa bersama guru menyimpulkan hasil dan manfaat yang di dapat siswa dari permainan tersebut.
- □ Guru memberikan penilaian terhadap isi, proses dan hasil permainan.
- □ Guru memberikan tindak lanjut

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS 2

Satuan Pendidikan	: TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Malang
Tema	: Lingkungan
Tingkat/Semester	: Kelompok B
Alokasi waktu	: 6 Jam Pelajaran

I. Standar Kompetensi

Bilangan (3. Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka).

II. Kompetensi Dasar

3.2 Melakukan pembagian bilangan dua angka.

III. Indikator

1. Mengetahui arti pembagian sebagai pengurangan berulang.
2. Menentukan bentuk pembagian dari pengurangan berulang.
3. Menentukan hasil bagi.
4. Mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian.
5. Mengubah bentuk pembagian menjadi bentuk perkalian.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengetahui arti pembagian sebagai pengurangan berulang dengan permainan dakon dan kartu.
2. Melalui permainan, siswa dapat menentukan bentuk pembagian dari pengurangan berulang.
3. Setelah bermain, siswa dapat menentukan hasil bagi.
4. Siswa dapat mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian melalui permainan.

5. Setelah bermain, siswa dapat mengubah bentuk pembagian menjadi perkalian.

V. Materi Ajar

Operasi Pembagian

Operasi pembagian adalah lawan dari operasi perkalian. Sehingga $a : b = c$ artinya sama dengan $a = b \times c$. Dengan demikian $a : b = \dots$ artinya kita mencari bilangan cacah yang jika dikalikan dengan b hasilnya sama dengan a .

Pembagian dapat juga diartikan sebagai pengurangan berulang. Pembagian $a : b = c$ artinya $a - b - b - b - b - b = 0$. sebanyak c

Sehingga $6 : 3 = \dots$, artinya kita mencari bilangan yang merupakan banyaknya pengurangan 6 oleh 3 sehingga hasil akhirnya 0. Karena $6 - 3 - 3 = 0$, maka hasil pembagian 6 oleh 3 adalah 2, dimana 2 menunjukkan banyaknya pengurangan dengan angka 3. Jadi hasil pembagian $6 : 3 = 2$.

VI. Metode Pembelajaran

* Metode Permainan,

VII. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan 1

1. Pra Kegiatan

* Salam dan Berdoa bersama

* Absensi

2. Kegiatan Awal

* Apersepsi : Mengaitkan materi dengan permasalahan yang ditemui sehari-hari.

* Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

3. Kegiatan Inti

- * Mengingatnkan siswa dengan permainan dakon.
- * Guru bersama siswa, menentukan permasalahan sehari-hari tentang pembagian yang akan diselesaikan dengan menggunakan dakon.
- * Siswa menuliskan bentuk pengurangan dari penyelesaian pembagian dengan dakon.(diharapkan siswa dapat memahami konsep pembagian sebagai pengurangan berulang)
- * Guru bersama siswa menyusun/menentukan aturan permainan dakon yang mudah, sederhana dan jelas bagi siswa.
- * Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang aturan permainan.
- * Siswa diajak bermain menyelesaikan masalah pembagian dengan pengurangan berulang melalui permainan dakon.
- * Guru mengamati jalannya permainan.
- * Guru bersama siswa mendiskusikan hasil permainan siswa.
- * Siswa diberi kesempatan bertanya hal yang belum dipahami.

4. Kegiatan Penutup

- * Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- * Siswa menulis rangkuman materi yang dipelajari.
- * Guru memberikan penilaian terhadap isi, proses dan hasil permainan.

Pertemuan 2

1. Pra Kegiatan

- * Salam dan Berdoa bersama
- * Absensi

2. Kegiatan Awal

- * Apersepsi : Menggunakan benda di sekitar sebagai media untuk mencari hasil pembagian.

- * Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

3. Kegiatan Inti

- * Siswa menentukan bentuk pengurangan berulang dari bentuk pembagian yang ditunjukkan guru.

- * Guru dan siswa menentukan ide pokok, pesan atau masalah yang ingin disampaikan dalam permainan.

- * Siswa menentukan hasil pembagian dengan menggunakan bendabenda nyata yang telah ditentukan guru.

- * Setelah memahami cara menentukan hasil bagi, Guru bersama siswa menyusun/menentukan aturan permainan kartu yang mudah, sederhana dan jelas bagi siswa.

- * Siswa mempersiapkan alat permainan dengan bantuan guru.

- * Siswa mendengarkan aturan permainan yang disampaikan guru.

- * Siswa dibagi dalam kelompok, melakukan permainan sesuai aturan yang ditentukan. Permainan dibatasi dalam 3 putaran agar tidak melebihi waktu pembelajaran.

- * Membahas bersama hasil kerja kelompok.

- * Siswa berlomba menjawab soal secara lisan

- * Siswa diberi kesempatan bertanya hal yang belum dipahami.

4. Kegiatan Penutup

- * Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- * Guru memberikan penilaian terhadap isi, proses dan hasil permainan.

Pertemuan 3

1. Pra Kegiatan

- * Berdoa dan Salam
- * Absensi

2. Kegiatan Awal

- * Apersepsi : Tanya jawab hasil pembagian, mengaitkannya dengan materi perkalian.
- * Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

3. Kegiatan Inti

- * Beberapa siswa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian yang mempunyai unsur bilangan yang sama di papan tulis. Siswa diminta mengamati keterkaitan soal perkalian dengan soal pembagian, agar didapat pemahaman bahwa perkalian adalah kebalikan dari pembagian.
- * Siswa mengisi kartu perkalian dan pembagian dengan jawaban yang tepat.
- * Guru dan siswa menentukan ide pokok, pesan atau masalah yang ingin disampaikan dalam permainan.
- * Tanya jawab aturan permainan yang ditentukan secara mudah, sederhana dan jelas bagi siswa.
- * Siswa melakukan permainan mencari kelompok (teman yang memegang kartu perkalian atau pembagian yang sesuai dengan miliknya).

* Kelompok yang sudah jadi diberikan tugas menjodohkan kartu perkalian dengan kartu pembagian.

* Perwakilan kelompok menyampaikan hasil pekerjaan kelompoknya, dan mendiskusikannya bersama dengan guru.

* Siswa mengerjakan evaluasi.

4. Kegiatan Penutup

* Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.

* Guru memberikan penilaian terhadap isi, proses dan hasil permainan.

VIII. Sumber, Alat dan Bahan Pelajaran

1. Buku pelajaran .
2. Alat permainan
3. Kartu bilangan dan kartu domi numbers
4. Kartu perkalian dan kartu pembagian

IX. Penilaian Hasil Belajar

Jenis penilaian : Individu dan kelompok

Teknik Penilaian : Tes tertulis dan pengamatan

Bentuk Penilaian : Isian dan Pilihan ganda

**Distribusi Frekuensi Nilai Pencapaian Hasil Belajar Operasi Hitung
Tahap Pra Tindakan.**

NO	NILAI	FREKUENSI	FREKUENSI KOMULATIF	PERSEN KOMULATIF
1	21	1	1	4
2	29	3	4	15
3	43	2	6	23
4	50	2	8	31
5	57	3	11	42
6	64	4	15	58
7	79	3	18	69
8	86	1	19	73
9	93	6	25	96
10	100	1	26	100

Kriteria Pencapaian Kemampuan Operasi Hitung Dalam Tindakan Siklus I

Kelas Interval	Kata Gori	Jumlah Ank
81- 100	Sangat baik	8
61- 80	Baik	7
41- 60	Gukup	3

≤ 40	Gagal	8

Hasil Tes Pra Tindakan dan Tindakan Siklus I

Aspek	Nilai Pra Tindakan	Nilai siklus I
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	21	33
Nilai Rata-Rata	65	66
Persensi yang telah mencapai KKN	42 %	58 %

Distribusi Frekuensi Nilai Pencapaian Hasil Belajar Operasi Hitung Siklus II

NO	NILAI	FREKUENSI	FREKUENSI KOMULATIF	PERSEN KOMULATIF
1	42	3	3	11 %
2	50	1	4	15 %
3	58	1	5	19 %
4	67	4	9	35 %
5	75	4	13	50 %

6	83	2	15	58 %
7	92	5	20	77 %
8	100	6	26	100 %

Kriteria Pencapaian Kemampuan Operasi Hitung pada siklus II.

Kelas Interval	Kata Gori	Jumlah Ank
81- 100	Sangat baik	13
61- 80	Baik	8
41- 60	Gukup	5
\leq 40	Gagal	0

Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Aspek	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	100	100	100
Nilai Terendah	21	33	42

Nilai Rata	65	66	78
Presentasi yang telah mencapai KKM	42 %	58 %	81 %

**Perubahan Hasil Kemampuan Operasi Hitung
Pra Tindakan Siklus I Siklus II**

NO	NAMA	Nilai		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	EM	43	47	58
2	DW	57	40	75
3	FR	79	93	100
4	IA	29	40	50
5	AK	20	67	67
6	DR	64	100	42
7	BG	79	93	67
8	CL	57	40	100
9	DS	50	67	67
10	TK	93	80	92
11	DI	79	80	100
12	EV	93	93	75
13	DK	50	67	92
14	YV	86	93	100

15	RJ	93	93	92
16	RZ	21	40	42
17	RW	93	67	83
18	RR	64	40	75
19	AR	64	60	92
20	SY	100	87	100
21	TG	93	60	75
22	YS	93	100	92
23	DM	29	40	67
24	RM	57	67	83
25	BL	43	33	42
26	FS	64	33	100
Jumlah		1700	1720	2025
Rata-Rata		65	66	78
Nilai Tertinggi		100	100	100
Nilai Terendah		21	33	42

DOKUMENTASI

