

LAMPRAN 1**LEMBAR WAWANCARA GURU**

- Peneliti : Bagaimana menurut ibu kemampuan kognitif anak-anak di Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri seperti ningkaran, segitiga, segiempat?
- Guru : anak disini pada dasarnya pinter-pinter, tapi untuk Kemampuan kognitif anak di KB PKK Pandansari Poncokusumo Malang, beraneka ragam, ada yang pintar, sedang, dan ada juga yang kurang tetapi rata-rata kemampuan untuk kognitif di bentuk- bentuk geometri rendah, karena saya tidak pernah khusus ngajarin materi itu, jadi mungkin anak banyak yang gak tau ntik tuh.
- Peneliti : Apakah ibu sering mengalami kesulitan dalam menghadapi anak dalam proses pembelajaran?
- Guru : Pasti ada, sebagai seorang guru kita harus pandai mencari tahu dan mengetahui hal-hal apa yang harus dilakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut
- Peneliti : Bagaimana cara ibu untuk mengatasi kesulitan yang terjadi di dalam kelas
- Guru : Cara saya dalam mengatasi kesulitan itu adalah kita harus memberi perlakuan khusus kepada anak tersebut. Seperti menanyakan masalah apa yang dihadapinya dan kita mencari solusi dalam mengatasi masalah tersebut, jika anak bosan di bawah dengan bernyanyi atau senam otak yang ringan.
- Peneliti : Apakah anak sering mengalami kesulitan dalam menerima materi geometri dan menyelesaikan soal-soal yang ibu berikan?
- Guru : Itu semua tergantung dari kemampuan anaknya. Terkadang mereka sulit untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan terutama dalam hal kognitif jika soal-soalnya sudah terlalu tinggi atau belum pernah

dikenalkan anak,memasangkan dengan jumlah yang terlalu banyak, kadang itu buat mereka bingung.

Peneliti : Upaya apa yang ibu lakukan bila sudah terjadi hal tersebut?

Guru : Saya mencoba untuk menjelaskan kembali bagian mana yang tidak mereka kuasai atau yang kurang mereka pahami dengan cara yang lebih muda di bandingkan contoh dari buku/majalah anak.

Peneliti : Pernahkah ibu menerapkan model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan)?

Guru : Saya tidak pernah menerapkan model pembelajaran *Make Match* (mencari pasangan) secara khusus, tapi kalau tugas mencari pasangan itu mau juga ada di buku majalah anak tapi kalau pakai kartu itu belum pernah.

Malang, Desember 2018

Kepala Sekolah

Peneliti

.....

TITA AYU LUTFIANA

LAMPIRAN 2

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU KETIKA MENGGUNAKAN *MAKE A MATCH* (SIKLUS I)

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
K. Membuka Pelajaran	7. Menarik perhatian siswa 8. Menjelaskan tujuan pembelajaran 9. Membagi dan menyusun kelompok		X	X	X
L. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	9. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 10. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 11. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> 12. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien		X	X	X
M. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	5. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 6. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa			X	X
N. Komunikasi dengan siswa	7. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 8. Memberi respon atas pertanyaan siswa			X	

	9. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat		X	X	
O. Menutup Pelajaran	5. Merangkum isi pelajaran 6. Mengevaluasi			X X	
JUMLAH			3	10	1

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali

Observer

(.....)

Lampiran 4

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU KETIKA MENGGUNAKAN
*MAKE A MATCH***

(SIKLUS II)

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
D. Membuka Pelajaran	4. Menarik perhatian siswa 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran 6. Membagi dan menyusun kelompok			X X	X
E. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	5. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 6. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 7. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> 8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien				X X X
F. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	4. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 5. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa				X X
6. Komunikasi dengan siswa	5. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 6. Memberi respon atas pertanyaan siswa 7. Mengembangkan keberanian siswa dalam				X

	mengemukakan pendapat			X	
				X	
8. Menutup Pelajaran	3. Merangkum isi pelajaran 4. Mengevaluasi				X
					X
JUMLAH				4	10

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali

Observer

(.....)

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) Siklus I

Nama Lembaga : PKK Pandansari Malang
 Semester/Bulan : II / Oktober 2018
 Kelompok Usia : KB (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema :Rekreasi/Gunung
 Pendekatan : Kelompok

A. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

B. Materi Pelajaran

1. Materi kegiatan
 - a. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit anak
 - b. Bernyanyi liburan
 - c. Menyebutkan benda yang ada di gunung yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - d. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di gunung
2. Materi pembiasaan
 - a. Bersyukur kepada Allah
 - b. Mengucapkan salam
 - c. Membuang sampah pada tempatnya.
 - d. Menanamkan sikap mandiri

C. Alat, Bahan, dan Sumber

1. LKA,
2. Gambar gunung
3. Kartu gambar geometri (*make a match*)

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan (30 menit)
 - a. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - b. Bernyanyi liburan ke gunung
 - c. Mengamati gambar gunung
 - d. Berdiskusi apa saja yang ada di gunung
 - e. Berdiskusi jumlah orang yang ada di gunung sesuai gambar
 - f. Memiliki sikap kreatif
 - g. Memiliki sikap mandiri
2. Kegiatan Inti (60 menit)
 - a. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - b. Bernyanyi lagu gunung
 - c. Menghitung benda yang di gunung berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - d. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di gunung
 - e. Anak bereksplorasi dengan kartu pasangan lalu mempresentasikan hasilnya
3. *Recalling* (15)
 - a. Merapihkan mainan
 - b. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - c. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - d. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
 - e. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
 - a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
 - a. Evaluasi
 - b. Informasi kegiatan besok hari
 - c. Doa setelah belajar

E. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa gunung sebagai ciptaan Allah
2. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki

3. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.
4. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di gunung
5. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
6. Seni	3.15, 4.15	a. Anak benyanyi “liburan ke gunung” b. Dapat mewarnai gambar gunung

2. Teknik Penilaian

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

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....

Malang, Oktober 2018

Peneliti

TITA AYU LUTFIANA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
 Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 februari 2017
 Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ pantai
 Pendekatan : Kelompok

F. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

G. Materi Pelajaran

3. Materi kegiatan
 - e. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit anak
 - f. Bernyanyi liburan
 - g. Menyebutkan benda yang ada di pantai yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - h. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di pantai
 - i. Mewarnai gambar pantai
4. Materi pembiasaan
 - e. Bersyukur kepada Allah
 - f. Mengucapkan salam
 - g. Membuang sampah pada tempatnya.
 - h. Menanamkan sikap mandiri

H. Alat, Bahan, dan Sumber

4. LKS,
5. Gambar pantai
6. Kartu gambar geometri (*make a match*)

I. Kegiatan Pembelajaran

4. Pembukaan (30 menit)
 - h. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - i. Bernyanyi liburan ke pantai

- j. Mengamati gambar pantai
 - k. Berdiskusi apa saja yang ada di pantai
 - l. Berdiskusi jumlah orang yang ada di pantai sesuai gambar
 - m. Memiliki sikap kreatif
 - n. Memiliki sikap mandiri
5. Kegiatan Inti (60 menit)
- f. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - g. Bernyanyi lagu pantai
 - h. Menghitung benda yang di pantai berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - i. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di pantai.
 - j. Anak bereksplorasi dengan kartu pasangan lalu mempresentasikan hasilnya.
6. *Recalling* (15)
- f. Merapihkan mainan
 - g. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - h. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - i. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
 - j. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
- d. Evaluasi
 - e. Informasi kegiatan besok hari
 - f. Doa setelah belajar

J. Rencana Penilaian

3. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
7. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa pantai sebagai ciptaan Allah
8. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
9. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.

10. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di pantai
11. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
12. Seni	3.15, 4.15	c. Anak benyanyi “liburan ke pantai” d. Dapat mewarnai gambar pantai

4. Teknik Penilaian

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

Tanjung Selamat, 13 Februari 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswa/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
 Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
 Hari/Tanggal : Rabu, 22 februari 2017
 Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Mall
 Pendekatan : Kelompok

A. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

B. Materi Pelajaran

1. Materi kegiatan
 - a. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit ana
 - b. Bernyanyi liburan
 - c. Menyebutkan benda yang ada di Mall yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - d. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di Mall
2. Materi pembiasaan
 - a. Bersyukur kepada Allah
 - b. Mengucapkan salam
 - c. Membuang sampah pada tempatnya.
 - d. Menanamkan sikap mandiri

C. Alat, Bahan, dan Sumber

1. LKS,crayon
2. Gambar Mall
3. Gambar kartu pasang (*Make A Match*)

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan (30 menit)
 - o. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - p. Bernyanyi liburan ke Mall
 - q. Mengamati gambar Mall
 - r. Berdiskusi apa saja yang ada di Mall
 - s. Berdiskusi jumlah orang yang ada di Mall sesuai gambar

- t. Memiliki sikap kreatif
- u. Memiliki sikap mandiri
- 7. Kegiatan Inti (60 menit)
 - k. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - l. Bernyanyi lagu Mall
 - m. Menghitung benda yang di Mall berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - n. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di Mall.
 - o. Anak bereksplorasi dengan kartu pasangan lalu mempresentasikan hasilnya
 - p. Memasangkan gambar dengan lembar kerja anak
- 8. *Recalling* (15)
 - k. Merapihkan mainan
 - l. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - m. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - n. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
 - o. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
- 4. Istirahat (30 menit)
 - a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
- 5. Penutup (30 menit)
 - g. Evaluasi
 - h. Informasi kegiatan besok hari
 - i. Doa setelah belajar

2. Rencana Penilaian

3. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
13. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa Mall sebagai ciptaan Allah
14. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
15. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.
16. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat

		yang terdapat di Mall
17. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
18. Seni	3.15, 4.15	e. Anak benyanyi “liburan ke Mall”

4. Teknik Penilaian

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

Tanjung Selamat, 14 Februari 2017

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswi/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
Siklus II

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
Hari/Tanggal : Senin, 13 februari 2017
Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
Tema/Sub Tema : Rekreasi/ pantai
Pendekatan : Berpasangan

K. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

L. Materi Pelajaran

5. Materi kegiatan
 - j. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit anak
 - k. Bernyanyi liburan
 - l. Menyebutkan benda yang ada di pantai yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - m. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di pantai
 - n. Mewarnai gambar pantai
6. Materi pembiasaan
 - i. Bersyukur kepada Allah
 - j. Mengucapkan salam
 - k. Membuang sampah pada tempatnya.
 - l. Menanamkan sikap mandiri

M. Alat, Bahan, dan Sumber

7. LKS, crayon
8. Gambar pantai
9. Kartu gambar geometri (*make a match*)

N. Kegiatan Pembelajaran

9. Pembukaan (30 menit)
 - v. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - w. Bernyanyi liburan ke pantai
 - x. Mengamati gambar pantai
 - y. Berdiskusi apa saja yang ada di pantai

- z. Berdiskusi jumlah orang yang ada di pantai sesuai gambar
 - aa. Memiliki sikap kreatif
 - bb. Memiliki sikap mandiri
10. Kegiatan Inti (60 menit)
- q. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - r. Bernyanyi lagu pantai
 - s. Menghitung benda yang di pantai berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - t. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di pantai.
 - u. Guru menyiapkan kartu bentuk geometri untuk dipasang
 - v. Guru membagi kartu kepada masing-masing siswa
 - w. Siswa di bagi menjadi dua kelompok satu kelompok memegang kartu jawaban dan satu kelompok lagi memegang kartu soal lalu mencari pasangan
 - x. Evaluasi tes anak
11. *Recalling* (15)
- p. Merapikan mainan
 - q. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - r. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - s. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
 - t. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
- j. Evaluasi
 - k. Informasi kegiatan besok hari
 - l. Doa setelah belajar

O. Rencana Penilaian

5. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
19. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa pantai sebagai ciptaan Allah
20. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
21. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk

		dn fungsinya.
22. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di pantai
23. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
24. Seni	3.15, 4.15	f. Anak benyanyi “liburan ke pantai” g. Dapat mewarnai gambar pantai

2. Teknik Penilaian

- j. Catatan hasil karya
- k. Observasi/ Pengamatan
- l. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 20 Februari 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswa/ Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
 Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 februari 2017
 Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ gunung
 Pendekatan : Berpasangan

P. Tujuan /KompetensiInti/Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

Q. Materi Pelajaran

7. Materi kegiatan
 - o. Tanya jawab tentang tempat liburan atau gunung yang pernah dikunjungi anak
 - p. Bernyanyi liburan
 - q. Menyebutkan benda yang ada di gunung yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - r. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di pantai
 - s. Diskusi kelompok
8. Materi pembiasaan
 - m. Bersyukur kepada Allah
 - n. Mengucapkan salam
 - o. Membuang sampah pada tempatnya.
 - p. Menanamkan sikap mandiri

R. Alat, Bahan, danSumber

10. LKS,
11. Kartu gambar geometri (*make a match*)

S. KegiatanPembelajaran

12. Pembukaan (30 menit)
 - cc. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - dd. Bernyanyi liburan ke gunung
 - ee. Mengamati apa saja yang ada digunung

- ff. Berdiskusi apa saja yang ada di pantai
 - gg. Memiliki sikap kreatif
 - hh. Memiliki sikap mandiri
13. Kegiatan Inti (60 menit)
- y. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - z. Bernyanyi lagu naik naik ke puncak gunung
 - aa. Menghitung benda yang di gunung berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - bb. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di pantai.
 - cc. Guru menyiapkan kartu bentuk geometri untuk dipasang
 - dd. Guru membagi kartu kepada masing-masing siswa
 - ee. Siswa di bagi menjadi dua kelompok satu kelompok memegang kartu soal dan satu kelompok kartu jawaban lalu mencari pasangan
14. *Recalling* (15)
- u. Merapihkan mainan
 - v. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - w. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - x. Menceritakan dan menunjukkan hasil diskusi
 - y. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
- m. Evaluasi
 - n. Informasi kegiatan besok hari
 - o. Doa setelah belajar

T. Rencana Penilaian

6. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
25. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa gunung sebagai ciptaan Allah
26. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
27. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.

28. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di pantai
29. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
30. Seni	3.15, 4.15	Anak benyanyi “naik naik ke puncak gunung”

7. Teknik Penilaian

- m. Catatan hasil diskusi
- n. Observasi/ Pengamatan
- o. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 21 Februari 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswa/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
 Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
 Hari/Tanggal : Rabu, 15 februari 2017
 Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ mall
 Pendekatan : Berpasangan

U. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap Mandiri
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

V. Materi Pelajaran

9. Materi kegiatan
 - t. Tanya jawab tentang mall yang pernah dikunjungi anak
 - u. Bernyanyi liburan
 - v. Menyebutkan benda yang ada di pantai yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - w. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di pantai
 - x. Berceriita tentang MALL
10. Materi pembiasaan
 - q. Bersyukur kepada Allah
 - r. Mengucapkan salam
 - s. Membuang sampah pada tempatnya.
 - t. Menanamkan sikap mandiri

W. Alat, Bahan, danSumber

12. LKS, crayon
13. Gambar Benda benda yang ada di mall
14. Kartu gambar geometri (*make a match*)

X. KegiatanPembelajaran

15. Pembukaan (30 menit)
 - ii. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - jj. Bernyanyi liburan
 - kk. Mengamati gambar Mall
 - ll. Berdiskusi apa saja yang ada di mall

- mm. Berdiskusi jumlah orang yang ada di mall sesuai gambar
- nn. Memiliki sikap kreatif
- oo. Memiliki sikap mandiri
16. Kegiatan Inti (60 menit)
- ff. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
- gg. Bernyanyi lagu liburan
- hh. Menghitung benda yang di pantai berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
- ii. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di Mall sesuai yang ditunjuk guru.
- jj. Guru menyiapkan kartu bentuk geometri untuk dipasang
- kk. Guru membagi kartu kepada masing-masing siswa
- ll. Siswa di bagi menjadi dua kelompok satu kelompok memegang kartu jawaban dan satu kelompok lagi memegang kartu soal lalu mencari pasangan.
17. *Recalling* (15)
- z. Merapikan mainan
- aa. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
- bb. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
- cc. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
- dd. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
- b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
- p. Evaluasi
- q. Informasi kegiatan besok hari
- r. Doa setelah belajar

Y. Rencana Penilaian

8. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
31. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa pantai sebagai ciptaan Allah
32. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
33. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk

		dn fungsinya.
34. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di pantai
35. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
36. Seni	3.15, 4.15	h. Anak benyanyi “liburan ke pantai” i. Dapat mewarnai gambar pantai

9. Teknik Penilaian

- p. Catatan hasil karya
- q. Observasi/ Pengamatan
- r. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 22 Februari 2017

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru

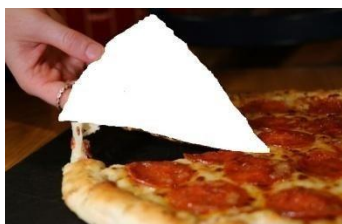
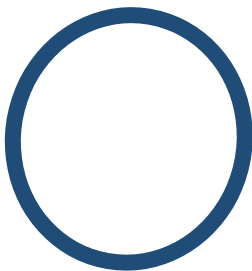
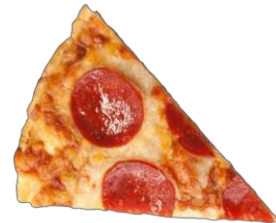
Mahasiswa/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

Contoh Penugasan
Pasangkanlah benda bentuk geometri dengan gambar yang sesuai serta sebutkan bentuk dan nama benda tersebut



LAMPIRAN

Lembar Observasi Pratindakan

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat				kegiatan make a match dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.				Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar				Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai				Total skor	Persentasi (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam		✓			✓					✓				✓				✓				✓			11	45,83
2	Andini Pratiwi		✓				✓				✓				✓				✓				✓			12	50,00
3	Arpa Adilla	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6	25.00

4	Dea Aisah Amira			✓			✓			✓			✓				✓		15	62,50	
5	Eka Wahyudi	✓			✓			✓			✓			✓			✓		7	29,17	
6	Faisal Amri		✓			✓			✓			✓					✓		10	41,67	
7	Maulana Qalil	✓				✓			✓			✓					✓		8	33,33	
8	M.rafky Rambe		✓				✓				✓			✓			✓		13	54,17	
9	Raiyan Aqillah		✓			✓			✓			✓					✓		12	50,00	
10	Rafkah Ardian	✓			✓			✓			✓			✓			✓		7	29,17	
11	T. Azillah	✓				✓			✓				✓				✓		11	45,83	
12	Tria Marina	✓			✓			✓			✓			✓			✓		8	33,33	
13	Vicy Hanifah	✓				✓			✓			✓					✓		8	33,33	
14	Zahira Hamzah		✓				✓			✓				✓			✓		14	58,33	
15	Zharif F. Arkan			✓		✓			✓			✓			✓		✓		13	54,17	
16	Zakia Azmi			✓		✓			✓			✓			✓		✓		13	54,17	
JUMLAH		28			30			25			30			28			27			168	700,00

PERSEN	43,75	46,87	39,06	46,87	43,75	42,18	43,75	43,75
--------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

LAMPIRAN

Lembar Observasi Siklus I (Pertemuan 1)

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat				Kegiatan make a match dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.				Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar				Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai				Total skor	Persentasi (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam			✓				✓			✓				✓				✓					✓		15	62,50
2	Andini Pratiwi			✓			✓				✓				✓				✓				✓			13	54,17

3	Arpa Adilla		✓			✓			✓			✓			✓			✓			12	50,00	
4	Dea Aisah Amira			✓			✓			✓			✓			✓			✓			18	75,00
5	Eka Wahyudi			✓			✓		✓			✓		✓				✓				11	45,83
6	Faisal Amri		✓			✓			✓			✓			✓			✓				12	50,00
7	Maulana Qalil			✓			✓			✓			✓					✓				12	50,00
8	M.rafky Rambe			✓			✓			✓			✓			✓			✓			14	58,33
9	Raiyan Aqillah		✓			✓			✓				✓			✓			✓			13	54,17
10	Rafkah Ardian		✓			✓		✓			✓			✓				✓				8	33,33
11	T. Azillah			✓			✓			✓				✓				✓				14	58,33
12	Tria Marina			✓			✓			✓				✓				✓				14	58,33
13	Vicy Hanifah			✓			✓			✓			✓					✓				12	50,00
14	Zahira Hamzah			✓			✓			✓			✓					✓				18	75,00
15	Zharif F. Arkan			✓			✓			✓			✓					✓				17	70,83
16	Zakia Azmi			✓			✓			✓			✓					✓				16	66,67

JUMLAH	44	38	34	36	34	33	219	912,50
PERSEN	68,75	59,37	53,12	56,25	53,12	51,56	57,03	57,03

Lembar Observasi Siklus 1 (Pertemuan 2)

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat				kegiatan <i>make a match</i> dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.				Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar				Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai				Total skor	Persentasi (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam			✓				✓				✓				✓				✓				✓		17	70,83

2	Andini Pratiwi			✓			✓			✓				✓				✓			14	58,33
3	Arpa Adilla			✓		✓			✓				✓					✓			13	54,17
4	Dea Aisah Amira				✓		✓			✓			✓							✓	19	79,17
5	Eka Wahyudi		✓			✓		✓					✓		✓					✓	10	41,67
6	Faisal Amri			✓		✓			✓				✓						✓		13	54,17
7	Maulana Qalil			✓			✓			✓			✓		✓					✓	13	54,17
8	M.rafky Rambe			✓			✓			✓			✓		✓					✓	16	66,67
9	Raiyan Aqillah				✓		✓			✓			✓			✓				✓	18	75,00
10	Rafkah Ardian		✓			✓		✓					✓		✓				✓		9	37,50
11	T. Azillah			✓			✓			✓			✓			✓				✓	16	66,67
12	Tria Marina			✓			✓			✓			✓			✓				✓	15	62,50
13	Vicy Hanifah			✓			✓			✓			✓			✓				✓	14	58,33
14	Zahira Hamzah				✓		✓			✓			✓			✓				✓	19	79,17
15	Zharif F. Arkan			✓			✓			✓			✓			✓				✓	18	75,00

1	Ahmad Azzam			✓		✓			✓			✓			✓			✓			19	79,17
2	Andini Pratiwi		✓			✓			✓			✓			✓			✓			15	62,50
3	Arpa Adilla		✓		✓			✓			✓			✓			✓				14	58,33
4	Dea Aisah Amira			✓		✓			✓			✓		✓					✓		20	83,33
5	Eka Wahyudi		✓		✓			✓			✓			✓				✓			12	50,00
6	Faisal Amri		✓		✓			✓			✓			✓				✓			15	62,50
7	Maulana Qalil			✓		✓			✓			✓			✓			✓			16	66,67
8	M.rafky Rambe			✓		✓			✓			✓			✓			✓			17	70,83
9	Raiyan Aqillah			✓		✓			✓			✓			✓			✓			18	75,00
10	Rafkah Ardian	✓			✓			✓	✓			✓			✓			✓			10	41,67
11	T. Azillah			✓		✓			✓			✓			✓			✓			19	79,17
12	Tria Marina		✓			✓			✓			✓			✓			✓			16	66,67
13	Vicy Hanifah		✓			✓			✓			✓			✓			✓			15	62,50
14	Zahira Hamzah		✓			✓			✓			✓			✓				✓		19	79,17

15	Zharif F. Arkan			✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		19	79,17	
16	Zakia Azmi		✓			✓			✓		✓			✓			✓		18	75,00	
JUMLAH		54			44			45			41			38			40			265	1091,67
PERSEN		83,75			68,75			70,31			64,06			59,37			62,5			68,23	68,23

LAMPIRAN

Lembar Observasi Siklus II (Pertemuan 1)

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat	Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat	kegiatan <i>make a match</i> dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.	Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar	Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai	Total skor	Persentasi (%)
----	-----------	---	---	--	--	---	--	------------	----------------

		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	Ahmad Azzam			✓				✓				✓				✓				✓				✓		21	87,50
2	Andini Pratiwi			✓				✓				✓				✓				✓				✓		16	66,67
3	Arpa Adilla			✓				✓				✓				✓				✓				✓		15	62,50
4	Dea Aisah Amira			✓				✓				✓				✓				✓				✓		21	87,50
5	Eka Wahyudi		✓																							12	50,00
6	Faisal Amri			✓				✓				✓								✓				✓		19	79,17
7	Maulana Qalil			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	79,17
8	M.rafky Rambe			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	79,17
9	Raiyan Aqillah			✓				✓				✓				✓				✓				✓		18	75,00
10	Rafkah Ardian		✓					✓				✓				✓				✓				✓		13	54,17
11	T. Azillah			✓				✓				✓				✓				✓				✓		20	83,33
12	Tria Marina			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	79,17
13	Vicy Hanifah			✓				✓				✓				✓				✓				✓		16	66,67

14	Zahira Hamzah			✓				✓				✓				✓				✓	19	79,17
15	Zharif F. Arkan				✓			✓				✓				✓				✓	20	83,33
16	Zakia Azmi				✓			✓				✓				✓				✓	19	79,17
JUMLAH		56			52			46			46			43			43			286	1191,67	
PERSEN		87,5			81,25			71,87			71,87			67,18			67,18			74,48	74,48	

Lembar Observasi Siklus II (Pertemuan
2)

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	uk lin gk ara	a be nd a ya	nd a ya ng be	tan pa ter lih at	sil ge o me tri	M ak e a M atc	Total	Persentasi
----	-----------	---------------	--------------	---------------	-------------------	-----------------	----------------	-------	------------

																		skor	(%)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam				✓				✓				✓				✓				✓	22	91,67
2	Andini Pratiwi				✓			✓				✓				✓				✓		17	70,83
3	Arpa Adilla			✓				✓				✓				✓				✓		16	66,67

4	Dea Aisah Amira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	22	91,67
5	Eka Wahyudi	✓	✓	✓		✓	✓	✓	16	66,67
6	Faisal Amri	✓	✓		✓	✓	✓	✓	22	91,67
7	Maulana Qalil	✓	✓	✓		✓	✓	✓	21	87,50
8	M.rafky Rambe	✓	✓		✓	✓	✓	✓	22	91,67

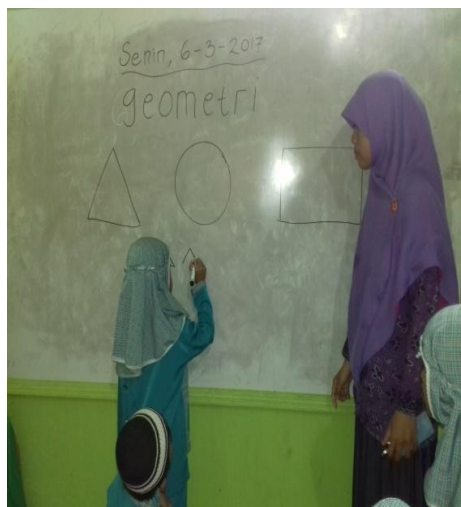
9	Raiyan Aqillah			✓		✓			✓			✓			✓			✓	20	83,33
10	Rafkah Ardian		✓			✓			✓		✓				✓				15	62,50
11	T. Azillah			✓			✓		✓			✓			✓			✓	21	87,50
12	Tria Marina			✓		✓			✓			✓			✓			✓	20	83,33
13	Vicy Hanifah		✓			✓			✓			✓			✓			✓	17	70,83
14	Zahira Hamzah		✓			✓			✓			✓			✓			✓	20	83,33
15	Zharif F. Arkan			✓			✓		✓			✓			✓			✓	21	87,50
16	Zakia Azmi			✓			✓		✓			✓			✓			✓	20	83,33
JUMLAH		59		56		50		50		49		48		312		1300,00				
PERSEN		92,18		87,5		78,12		78,12		76,56		75		81,25		81,25				

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat				kegiatan make a match dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.				Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar				Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai				Total skor	Persentasi (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam				✓				✓				✓				✓				✓				✓	23	95,83
2	Andini Pratiwi				✓				✓				✓				✓				✓				✓	21	87,50
3	Arpa Adilla				✓			✓				✓				✓				✓				✓		17	70,83
4	Dea Aisah Amira				✓				✓				✓				✓				✓				✓	23	95,83
5	Eka Wahyudi				✓			✓				✓				✓				✓				✓		17	70,83
6	Faisal Amri				✓				✓				✓				✓				✓				✓	23	95,83
7	Maulana Qalil				✓				✓				✓				✓				✓				✓	22	91,67

8	M.rafky Rambe				✓				✓				✓				✓			✓	24	100,00
9	Raiyan Aqillah				✓				✓				✓				✓			✓	21	87,50
10	Rafkah Ardian			✓				✓				✓				✓			✓	16	66,67	
11	T. Azillah				✓				✓				✓				✓			✓	22	91,67
12	Tria Marina				✓				✓				✓				✓			✓	23	95,83
13	Vicy Hanifah				✓			✓					✓				✓			✓	22	91,67
14	Zahira Hamzah				✓				✓				✓				✓			✓	23	95,83
15	Zharif F.Arkan				✓			✓					✓				✓			✓	23	95,83
16	Zakia Azmi				✓				✓				✓				✓			✓	21	87,50
JUMLAH		63			59			58			53			54			54			341	1420,83	
PERSEN		98,43			92,18			90,62			82,81			84,37			84,37			88,80	88,80	

Dokumentasi Pratindakan



Anak Menggambar Bentuk Geometri



Peneliti Menjelaskan Bentuk-Bentuk Geometri Kepada Siswa



Pemberian Arahana Mengenai Lembar Kerja Siswa



Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Siswa

Dokumentasi Siklus I

Kegiatan make a match



Kegiatan make a match anak



Kegiatan *Make A Match* Anak



Kegiatan *Make A Match* Anak



Pembagian Lembar Kerja Siswa

Siswa Mengerjakan Lembar kerja

Dokumentasi siklus II



Anak Menunjukkan Hasil *Make A Match*



Kegiatan Anak Dalam *Make A Match*



