

## **LAMPIRAN 1**

### **INSTRUMEN WAWANCARA ( KEPALA SEKOLAH, GURU, SISWA )**



### TRANSKIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Hari/ Tanggal :

Tempat wawancara :

Sumber :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kenapa memilih kegiatan permainan <i>puzzle</i> ?	
2.	Apakah kelebihan dari permainan <i>puzzle</i> ?	
3.	Apakah kekurangan dari permainan <i>puzzle</i> ?	
4.	Bagaimanakah keantusiasan siswa dalam permainan <i>Puzzle</i> ?	
5.	Bagaimanakah implementasi <i>puzzle</i> tanaman di BA ‘Aisyiyah Tanjungsari?	
6.	Bagaimanakah langkah-langkah menstimulasi kecerdasan logika matematika AUD?	

**TRANSKRIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH BA ‘AISYIYAH  
TANJUNGSARI**

Hari/ Tanggal : Selasa, 24 Agustus 2021

Tempat wawancara : Kantor BA ‘Aisyiyah Tanjungsari

Sumber : Eva Kristina Emilawati, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kenapa memilih kegiatan permainan <i>puzzle</i> ?	Karena permainan ini sangat menarik bagi siswa dan dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini. Selain itu juga untuk memanfaatkan alat permainan edukatif yang tersedia di lembaga untuk merangsang kecerdsan anak.
2.	Apakah kelebihan dari permainan <i>puzzle</i> ?	Kelebihan dari permainan <i>puzzle</i> ini yaitu dengan bermain <i>puzzle</i> anak dapat berlatih berhitung, belajar mengenal warna serta anak dapat belajar memecahkan masalahnya. Yaitu menyelesaikan permainan secara utuh.
3.	Apakah kekurangan dari permainan <i>puzzle</i> ?	Karena bentuknya yang sangat kecil dan terdiri dari banyak kepingn-kepingan jika setelah selesai menggunakan permainan tidak dirapikan kembali maka kepingan akan mudah hilang sehingga tidak bisa dipakai secara utuh.

4.	Bagaimanakah keantusiasan siswa dalam permainan <i>Puzzle</i> ?	Anak-anak sangat bersemangat sekali dalam memainkan permainan ini. Mereka berlomba-lomba untuk menyelesaikannya agar bisa segera berganti dengan bentuk yang lain.
5.	Bagaimanakah implementasi <i>puzzle</i> tanaman di BA 'Aisyiyah Tanjungsari?	Guru memberikan stimulasi dengan cara mengajak anak berlomba dalam permainan, siapa yang bisa menyelesaikannya terlebih dahulu boleh bermain. Dan guru juga memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajak bermain belajar sambil belajar yang menyenangkan.
6.	Bagaimanakah langkah-langkah menstimulasi kecerdasan logika matematika AUD?	Pertama, guru membuat perencanaan lalu menjelaskan kepada siswa tentang tata cara bermain <i>puzzle</i> dengan memberikan contoh cara bermainnya. Kedua, tahap pelaksanaan yaitu guru memberikan motivasi dan mendampingi siswa dalam proses permainan <i>puzzle</i> . Ketiga, setelah selesai bermain guru memberikan pujian dan melakukan evaluasi kepada anak.

**INSTRUMEN WAWANCARA GURU KELOMPOK A BA 'AISYIYAH  
TANJUNGSARI**

Hari/ Tanggal :

Tempat wawancara :

Sumber :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru dalam mengenalkan Permainan <i>puzzle</i> pada anak?	
2.	Bagaimana guru mengenalkan bentuk-bentuk Permainan <i>puzzle</i> tanaman pada anak?	
3.	Apakah manfaat permainan <i>Puzzle</i> untuk anak usia dini?	
4.	Apa hambatan dan tantangan dalam kegiatan bermain <i>Puzzle</i> ?	
5.	Bagaimana tahap perencanaan dalam permainan <i>puzzle</i> ?	

6.	Bagaimana tahap pelaksanaan dalam permainan <i>Puzzle</i> ?	
7.	Bagaimana tahap evaluasi dalam permainan <i>puzzle</i> ?	
8.	Bagaimanakah cara menstimulasi kecerdasan logika matematika pada anak usia dini?	



**TRANSKIP WAWANCARA GURU KELOMPOK A BA ‘AISYIYAH  
TANJUNGSARI**

Hari/ Tanggal : Selasa, 24 Agustus 2021

Tempat : Ruang kantor BA ‘Aisyiyah Tanjungsari

Sumber : Siska Kurniasari, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru dalam mengenalkan Permainan <i>puzzle</i> tanaman pada anak?	Menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang gambar-gambar yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> dan memberikan contoh bagaimana cara bermainnya. Tujuannya agar anak bisa melihat secara langsung dan bisa menirukannya.
2.	Bagaimana guru mengenalkan bentuk-bentuk Permainan <i>puzzle</i> tanaman tanaman pada anak?	Menjelaskan tentang jenis-jenis tanaman (buah dan sayur) dengan menunjukkan satu persatu gambar yang ada dalam <i>puzzle</i> tersebut.
3.	Apakah manfaat permainan <i>Puzzle</i> untuk anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat melatih kesabaran Anak</li> <li>- Dapat mengasah otak</li> <li>- Melatih nalar</li> <li>- Melatih pengetahuan anak</li> <li>- Melatih koordinasi tangan dan mata</li> <li>- Melatih membaca</li> </ul>



4.	Apa hambatan dan tantangan dalam kegiatan bermain <i>Puzzle</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terkadang masih ada beberapa anak yang masih kurang sabar dalam bermain <i>puzzle</i>, sehingga merasa kebingungan</li> <li>- Letak kepingan <i>puzzle</i> yang masih sering terbalik</li> <li>- Tidak mendengarkan penjelasan dari bu guru sehingga merasa kesulitan saat bermain</li> </ul>
5.	Bagaimana tahap perencanaan dalam permainan <i>puzzle</i> ?	Mempersiapkan permainan <i>puzzle</i> , menjelaskan tentang bentuk-bentuknya kemudian memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i>
6.	Bagaimana tahap pelaksanaan dalam permainan <i>Puzzle</i> ?	Mengawasi anak dalam bermain, memberikan motivasi dan membimbing anak jika mengalami kesulitan. Cara memotivasinya yaitu dengan membuat suasana kelas menjadi nyaman dan menyenangkan agar anak juga tidak merasa takut dan bosan pada saat bermain.
7.	Bagaimana tahap evaluasi dalam permainan <i>puzzle</i> ?	Dengan bermain <i>puzzle</i> anak menjadi lebih kreatif , bisa belajar mengenal macam-macam warna dan anak juga bisa belajar untuk mengendalikan kesabaran
8.	Bagaimanakah cara menstimulasi	Belajar tidak harus dengan mengajak anak



kecerdasan logika matematika pada anak usia dini?	untuk untuk meniru menulis angka, mengenalkan penjumlahan dan pengurangan saja karna bisa membuat anak menjadi bosan. Kita bisa mengajak anak untuk bermain sambil belajar yang menyenangkan salah satunya yaitu dengan bermain <i>puzzle</i> .
---	---



**TRANSKIP WAWANCARA GURU KELOMPOK A BA ‘AISYIYAH  
TANJUNGSARI**

Hari/ Tanggal : Senin 30 Agustus 2021

Tempat : Ruang kantor BA ‘Aisyiyah Tanjungsari

Sumber : Rifqia Sauna Rofah, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru dalam mengenalkan Permainan <i>puzzle</i> tanaman pada anak?	Harus mengenalkan terlebih dahulu kepada anak tentang bentuk-bentuk <i>puzzle</i> sekaligus dengan gambarnya, karena kalau hanya dengan menjelaskan saja tanpa langsung menunjukkan gambar mereka masih belum paham. Anak usia dini lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media.
2.	Bagaimana guru mengenalkan bentuk-bentuk Permainan <i>puzzle</i> tanaman tanaman pada anak?	Menjelaskan tentang jenis-jenis tanaman (buah dan sayur) dengan menunjukkan satu persatu gambar yang ada dalam <i>puzzle</i> tersebut.
3.	Apakah manfaat permainan <i>Puzzle</i> untuk anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat melatih kesabaran Anak</li> <li>- Dapat mengasah otak</li> <li>- Melatih nalar</li> <li>- Melatih pengetahuan anak</li> <li>- Melatih koordinasi tangan dan mata</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melatih membaca</li> </ul>
4.	Apa hambatan dan tantangan dalam kegiatan bermain <i>Puzzle</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terkadang masih ada beberapa anak yang masih kurang sabar dalam bermain <i>puzzle</i>, sehingga merasa kebingungan</li> <li>- Letak kepingan <i>puzzle</i> yang masih sering terbalik</li> <li>- Tidak mendengarkan penjelasan dari bu guru sehingga merasa kesulitan saat bermain</li> </ul>
5.	Bagaimana tahap perencanaan dalam permainan <i>puzzle</i> ?	Menyusun perencanaan kegiatan terlebih dahulu, yaitu membuat RPPH. Kemudian memberikan contoh bagaimana cara bermainnya kepada anak supaya anak menjadi lebih mengerti dan faham.
6.	Bagaimana tahap pelaksanaan dalam permainan <i>Puzzle</i> ?	Tahap pelaksanaannya mengawasi anak dalam bermain, memberikan motivasi dan membimbing anak jika mengalami kesulitan. Cara memotivasinya yaitu dengan membuat suasana kelas menjadi nyaman dan menyenangkan agar anak juga tidak merasa takut dan bosan pada saat bermain.
7.	Bagaimana tahap evaluasi dalam permainan <i>puzzle</i> ?	Melaksanakan evaluasi setelah anak-anak selesai bermain. Setelah bermain <i>puzzle</i>

		anak menjadi lebih kreatif , bisa belajar mengenal macam-macam warna dan anak juga bisa belajar untuk mengendalikan kesabaran.
8.	Bagaimanakah cara menstimulasi kecerdasan logika matematika pada anak usia dini?	Dengan cara mengajak anak untuk bermain sambil belajar. tidak harus dengan mengajak anak untuk untuk meniru menulis angka, mengenalkan penjumlahan dan pengurangan saja karena bisa membuat anak menjadi bosan. Kita bisa mengajak anak untuk bermain balok, leggo dan juga bermain <i>Puzzle</i> .



## LAMPIRAN 2

# INSTRUMEN WAWANCARA SISWA



### INSTRUMEN WAWANCARA ANAK

Hari/ Tanggal :

Tempat :

Sumber :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara ananda bermain <i>Puzzle</i> ?	
2.	Apa ada kesulitan dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	
3.	Bagaimana cara menghitung dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	
4.	Bagaimana cara mengelompokkan <i>puzzle</i> sesuai bentuknya?	

### TRANSKIP WAWANCARA ANAK

Hari/ Tanggal : Rabu, 11 Agustus 2021

Tempat : Ruang kelas A BA 'Aisyiyah Tanjungsari

Sumber : Aqila

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara ananda bermain <i>Puzzle</i> ?	Ananda mempraktekkan cara bermain <i>puzzle</i> sesuai dengan bentuk dan gambar <i>puzzle</i> yang diterima.
2.	Apa ada kesulitan dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	Sebagian besar sudah bisa dan sudah benar sesuai bentuk kepingan dan ada beberapa siswa yang masih terbalik dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i>
3.	Bagaimana cara menghitung dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	Anak melepas semua kepingan yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> tersebut kemudian menghitung jumlah kepingan-kepingannya kemudian memasang kepingan tersebut menjadi bentuk yang utuh
4.	Bagaimana cara mengelompokkan <i>puzzle</i> sesuai bentuknya?	Mengelompokkan gambar <i>puzzle</i> sesuai dengan Jenisnya. Misal, gambar buah dikelompokkan sesuai dengan buah, <i>puzzle</i> jenis pohon sesuai dengan jenis pohon.



### TRANSKIP WAWANCARA ANAK

Hari/ Tanggal : Rabu, 11 Agustus 2021

Tempat : Ruang kelas A BA 'Aisyiyah Tanjungsari

Sumber : Rahma

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara ananda bermain <i>Puzzle</i> ?	Anak-anak mempraktekkan cara bermain <i>puzzle</i> sesuai dengan bentuk dan gambar <i>puzzle</i> yang diterima
2.	Apa ada kesulitan dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	Sebagian besar sudah bisa dan sudah benar sesuai bentuk kepingan dan ada beberapa siswa yang masih terbalik dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i>
3.	Bagaimana cara menghitung dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	Anak melepas semua kepingan yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> tersebut kemudian menghitung jumlah kepingan-kepingannya kemudian memasang kepingan tersebut menjadi bentuk yang utuh
4.	Bagaimana cara mengelompokkan <i>puzzle</i> sesuai bentuknya?	Ananda mengelompokkan gambar sesuai dengan Jenisnya. Misal, gambar buah dikelompokkan sesuai dengan buah, <i>puzzle</i> jenis pohon sesuai dengan jenis pohon.

### TRANSKIP WAWANCARA ANAK

Hari/ Tanggal : Senin, 16 Agustus 2021

Tempat : Ruang kelas A BA 'Aisyiyah Tanjungsari

Sumber : Vania

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara ananda bermain <i>Puzzle</i> ?	Anak-anak mempraktekkan cara bermain <i>puzzle</i> sesuai dengan bentuk dan gambar <i>puzzle</i> yang diterima
2.	Apa ada kesulitan dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	Masih sedikit bingung dengan cara bermainnya dan masih terbalik dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i>
3.	Bagaimana cara menghitung dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	Anak melepas semua kepingan yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> tersebut kemudian menghitung jumlah kepingan-kepingannya kemudian memasang kepingan tersebut menjadi bentuk yang utuh
4.	Bagaimana cara mengelompokkan <i>puzzle</i> sesuai bentuknya?	Dikelompokkan sesuai dengan Jenisrnya. Misal, gambar buah dikelompokkan sesuai dengan buah, <i>puzzle</i> jenis pohon sesuai dengan jenis pohon.

### TRANSKIP WAWANCARA ANAK

Hari/ Tanggal : Senin, 16 Agustus 2021

Tempat : Ruang kelas A BA 'Aisyiyah Tanjungsari

Sumber : Kaisan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara ananda bermain <i>Puzzle</i> ?	Anak-anak mempraktekkan cara bermain <i>puzzle</i> sesuai dengan bentuk dan gambar <i>puzzle</i> yang diterima
2.	Apa ada kesulitan dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	Sangat lincah dalam bermain <i>puzzle</i> , mampu bermain sendiri dengan mandiri dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> .
3.	Bagaimana cara menghitung dalam bermain <i>Puzzle</i> ?	Anak melepas semua kepingan yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> tersebut kemudian menghitung jumlah kepingan-kepingannya kemudian memasang kepingan tersebut menjadi bentuk yang utuh.
4.	Bagaimana cara mengelompokkan <i>puzzle</i> sesuai bentuknya?	Anak mengelompokkan gambar sesuai dengan jenisnya. Misal, gambar buah dikelompokkan sesuai dengan buah, <i>puzzle</i> jenis pohon sesuai dengan jenis pohon.

# LAMPIRAN 3

## CATATAN ANEKDOT



### CATATAN ANEKDOT BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Nama Anak : Yogi

Kelas/ Semester: A ( Satu )

Tempat/ waktu : Kelas A/ jam 08.30-09.00 WIB

Hari/tgl	Peristiwa/ Perilaku	Indikator	Capaian Perkembangan
Senin, 26-07-2021	Pada saat bermain <i>puzzle</i> ananda yogi sangat antusias sekali saat bermain. Ananda terlihat sangat menyukai permainan <i>puzzle</i> tersebut. Ia mulai melepaskan dan menyusun potongan <i>puzzle</i> dengan mandiri.	➤ Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.	Mulai Berkembang (MB)
Rabu, 28-07-2021	Saat kegiatan bermain <i>puzzle</i> , guru meminta anak untuk mulai menghitung terlebih dahulu jumlah kepingan dalam <i>puzzle</i> tersebut, tetapi dek yogi masih sedikit bingung pada saat berhitung.	➤ Mampu menghitung jumlah benda	Belum Berkembang (BB)
Selasa, 03-08-2021	Ketika guru meminta menyebutkan macam-macam warna yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> , dek yogi masih belum bisa membedakan macam warna yang ada dalam permainan tersebut.	➤ Mampu menyebutkan macam-macam warna yang ada pada gambar	Belum Berkembang (BB)
Senin, 09-08-2021	Setelah guru memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> , guru meminta yogi untuk mencoba bermain <i>puzzle</i> dengan mandiri. Ia sudah mulai bisa menyusun <i>puzzle</i> sesuai tempatnya.	➤ Mampu berfikir logis ➤ Mampu menyelesaikan masalah	Mulai Berkembang (MB)

### CATATAN ANEKDOT BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Nama Anak : Rahma

Kelas/ Semester: A ( Satu )

Tempat/ waktu : Kelas A/ jam 08.30-09.00 WIB

Hari/tgl	Peristiwa/ Perilaku	Indikator	Capaian Perkembangan
Senin, 26-07-2021	Pada saat bermain <i>puzzle</i> ananda Rahma sangat antusias sekali saat bermain. Ananda terlihat sangat menyukai permainan <i>puzzle</i> tersebut. Ia mulai melepaskan dan menyusun potongan <i>puzzle</i> dengan mandiri.	➤ Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.	Mulai Berkembang (MB)
Rabu, 28-07-2021	Saat kegiatan bermain <i>puzzle</i> , guru meminta anak untuk mulai menghitung terlebih dahulu jumlah kepingan dalam <i>puzzle</i> tersebut, dan dek rahma sudah mampu dalam menghitungnya.	➤ Mampu menghitung jumlah benda	Mulai Berkembang (MB)
Selasa, 03-08-2021	Ketika guru meminta menyebutkan macam-macam warna yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> , dek Rahma sudah bisa membedakan macam warna yang ada dalam permainan tersebut.	➤ Mampu menyebutkan macam-macam warna yang ada pada gambar	Berkembang Sesuai Harapan(BSH)
Senin, 09-08-2021	Setelah guru memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> , guru meminta Rahma untuk mencoba bermain <i>puzzle</i> dengan mandiri. Ia sudah mulai bisa menyusun <i>puzzle</i> sesuai tempatnya.	➤ Mampu berfikir logis ➤ Mampu menyelesaikan masalah	Mulai Berkembang (MB)



### CATATAN ANEKDOT BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Nama Anak : Aqila

Kelas/ Semester: A ( Satu )

Tempat/ waktu : Kelas A/ jam 08.30-09.00 WIB

Hari/tgl	Peristiwa/ Perilaku	Indikator	Capaian Perkembangan
Senin, 26-07-2021	Pada saat bermain <i>puzzle</i> ananda Rahmasangat antusias sekali saat bermain. Ananda terlihat sangat menyukai permainan <i>puzzle</i> tersebut. Ia mulai melepaskan dan menyusun potongan <i>puzzle</i> dengan mandiri.	➤ Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.	Mulai Berkembang (MB)
Rabu, 28-07-2021	Saat kegiatan bermain <i>puzzle</i> , guru meminta anak untuk mulai menghitung terlebih dahulu jumlah kepingan dalam <i>puzzle</i> tersebut, dan dek Aqila sudah mampu dalam menghitungnya.	➤ Mampu menghitung jumlah benda	Mulai Berkembang (MB)
Selasa, 03-08-2021	Ketika guru meminta menyebutkan macam-macam warna yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> , dek Aqila sudah bisa membedakan macam warna yang ada dalam permainan tersebut.	➤ Mampu menyebutkan macam-macam warna yang ada pada gambar	Berkembang Sesuai Harapan(BSH)
Senin, 09-08-2021	Setelah guru memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> , guru meminta dek Aqilla untuk mencoba bermain <i>puzzle</i> dengan mandiri. Ia sudah bisa menyusun <i>puzzle</i> secara utuh.	➤ Mampu berfikir logis ➤ Mampu menyelesaikan masalah	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)



### CATATAN ANEKDOT BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Nama Anak : Rifai

Kelas/ Semester: A ( Satu )

Tempat/ waktu : Kelas A/ jam 08.30-09.00 WIB

Hari/tgl	Peristiwa/ Perilaku	Indikator	Capaian Perkembangan
Senin, 26-07-2021	Pada saat bermain <i>puzzle</i> ananda Rahmasangat antusias sekali saat bermain. Ananda terlihat sangat menyukai permainan <i>puzzle</i> tersebut. Ia mulai melepaskan dan menyusun potongan <i>puzzle</i> dengan mandiri.	➤ Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.	Mulai Berkembang (MB)
Rabu, 28-07-2021	Saat kegiatan bermain <i>puzzle</i> , guru meminta anak untuk mulai menghitung terlebih dahulu jumlah kepingan dalam <i>puzzle</i> tersebut, dan dek Rifai sudah mampu dalam menghitungnya.	➤ Mampu menghitung jumlah benda	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Selasa, 03-08-2021	Ketika guru meminta menyebutkan macam-macam warna yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> , tetapi dek Rifai masih belum bisa membedakan macam warna yang ada dalam permainan tersebut.	➤ Mampu menyebutkan macam-macam warna yang ada pada gambar	Mulai Berkembang (MB)
Senin, 09-08-2021	Rifai mulai menyusun <i>puzzle</i> sendiri, tetapi masih ada yang terbalik dalam pemasanagnnya, lalu dibantu guru dan diberi semangat agar mampu menyelesaikan dengan mandiri	➤ Mampu berfikir logis ➤ Mampu menyelesaikan masalah	Mulai Berkembang (MB)

### CATATAN ANEKDOT BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Nama Anak : Kaisan

Kelas/ Semester: A ( Satu )

Tempat/ waktu : Kelas A/ jam 08.30-09.00 WIB

Hari/tgl	Peristiwa/ Perilaku	Indikator	Capaian Perkembangan
Rabu, 28-07-2021	Pada saat bermain <i>puzzle</i> ananda Kaisan sangat antusias sekali saat bermain. Ananda terlihat sangat menyukai permainan <i>puzzle</i> tersebut. Ia mulai melepaskan dan menyusun potongan <i>puzzle</i> dengan mandiri.	➤ Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.	Mulai Berkembang (MB)
Selasa, 03-08-2021	Saat kegiatan bermain <i>puzzle</i> , guru meminta anak untuk mulai menghitung terlebih dahulu jumlah kepingan dalam <i>puzzle</i> tersebut, dan dek kaisan sudah mampu dalam menghitungnya.	➤ Mampu menghitung jumlah benda	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Senin, 09-08-2021	Ketika guru meminta menyebutkan macam-macam warna yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> , dek kaisan sudah bisa membedakan macam warna yang ada dalam permainan tersebut.	➤ Mampu menyebutkan macam-macam warna yang ada pada gambar	Berkembang Sesuai Harapan(BSH)
Rabu, 11-08-2021	Setelah guru memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> , guru meminta Rahma untuk mencoba bermain <i>puzzle</i> dengan mandiri. Ia sudah mulai bisa menyusun <i>puzzle</i> sesuai tempatnya.	➤ Mampu berfikir logis ➤ Mampu menyelesaikan masalah	Berkembang sesuai Harapan (MB)

### CATATAN ANEKDOT BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Nama Anak : Atha

Kelas/ Semester: A ( Satu )

Tempat/ waktu : Kelas A/ jam 08.30-09.00 WIB

Hari/tgl	Peristiwa/ Perilaku	Indikator	Capaian Perkembangan
Rabu, 28-07-2021	Pada saat bermain <i>puzzle</i> ananda Atha sangat antusias sekali saat bermain. Ananda terlihat sangat menyukai permainan <i>puzzle</i> tersebut. Ia mulai melepaskan dan menyusun potongan <i>puzzle</i> dengan mandiri.	➤ Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.	Mulai Berkembang (MB)
Selasa, 03-08-2021	Saat kegiatan bermain <i>puzzle</i> , guru meminta anak untuk mulai menghitung terlebih dahulu jumlah kepingan dalam <i>puzzle</i> tersebut, dan dek Atha mulai mampu dalam menghitungnya.	➤ Mampu menghitung jumlah benda	Mulai Berkembang (MB)
Senin, 09-08-2021	Ketika guru meminta menyebutkan macam-macam warna yang ada dalam permainan <i>puzzle</i> , dek Atha masih belum bisa membedakan macam warna yang ada dalam permainan tersebut.	➤ Mampu menyebutkan macam-macam warna yang ada pada gambar	Belum Berkembang (BB)
Rabu, 11-08-2021	Atha mulai menyusun <i>puzzle</i> sendiri, tetapi masih ada yang terbalik dalam pemasanagnnya, lalu dibantu guru dan diberi semangat agar mampu menyelesaikannya dengan mandiri	➤ Mampu berfikir logis ➤ Mampu menyelesaikan masalah	Mulai Berkembang (MB)

**LAMPIRAN 4**

**RENCANA PELAKSANAAN**

**PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )**



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )

### BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Semester/ Minggu ke : I/ 3

Hari/ tanggal : Senin / 26 Juli 2021

Kelompok / Usia : A

Tema / Sub Tema : Diriku / Panca Indera (Mata)

Materi : 1.1 Doa Harian

2.1 Menyayangi Diri Sendiri

2.5 Berani tampil di tempat umum

4.1 Menyanyi lagu panca indera

3.12 Pengenalan Ekspresi wajah

3.14 Menggerakkan jari-jari tangan

4.14 Hobyku

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : Gambar Anak, Pensil, Krayon

*Puzzle*

Karakter : Kreatif

### PROSES KEGIATAN

#### A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Tanya jawab tentang panca indera
3. Menyanyi lagu panca indera
4. Berdiskusi tentang merawat panca indera
5. Bermain *Puzzle*
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Menebali gambar kaca mata
2. Menghitung jumlah mata
3. Memasangkan gambar sesuai dengan pasangannya

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang tela digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain

**E. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Beres-beres sambil menyanyi lagu beres-beres
6. Penerapan SOP penutupan

**F. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa mata sebagai ciptaan tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - a. Dapat menyebutkan guna mata



- b. Dapat menceritakan cara merawat mata
- c. Dapat menebali gambar kaca mata
- d. Dapat menghitung jumlah mata

#### G. TEKNIK PENILAIAN

- 1. Observasi
- 2. Penugasan
- 3. Catatan anekdot

Mengetahui,

Fonogoro, 26 Juli 2021

Kepala RA 'Aisyiyah Tanjungsari  
  
**EKA KRISTINA EMILAWATI, S.Pd**

Guru Kelompok A



**SISKA KURNIASARI, S.Pd**

ONOROG



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )

### BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Semester/ Minggu ke : I/ 3

Hari/ tanggal : Senin / 28 Juli 2021

Kelompok / Usia : A (4-5 Tahun)

Tema / Sub Tema : Diriku / Panca Indera (Telinga)

Materi : 1.1 Telingaku ciptaan tuhan  
2.5 Berani tampil di depan umum

2.8 Mengurus diri sendiri

2.12 Memohon dan meminta maaf

3.1 Menyanyi lagu panca Indera

4.1 Macam-macam suara

3.14 Menggerakkan jari-jari tangan

4.14 Hobyku

Kegiatan Main : Kelompok degan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : Gambar Anak, terompet, Kertas, Lem, Gunting  
*Puzzle*

Karakter : Berahabat komunikatif

### PROSES KEGIATAN

#### A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Tanya jawab tentang panca indera
3. Menyanyi lagu panca indera
4. Berdiskusi tentang cara menjaga telinga
5. Bermain *Puzzle*
6. Mendengarkan tema yang yang memoho maaf

**B. INTI**

1. Bermain terompet
2. Mengelompokkan benda yang mempunyai suara nyaring
3. Membuat terompet dari kertas
4. Menebali huruf dibawah dibawahh gambar terompet

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain

**E. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Beres-beres sambil menyanyi lagu beres-beres
6. Penerapan SOP penutupan

**F. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa telinga sebagai ciptaan tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menyebutkan guna telinga
- b. Dapat menceritakan cara merawat telinga
- c. Dapat membedakan macam-macam suara
- d. Dapat membuat bentuk terompet
- e. Dapat menebali huruf dibawah gambar terompet

**G. TEKNIK PENILAIAN**

1. Rating scale
2. Penugasan
3. Catatan anekdot

Mengetahui,

Kepala BA 'Aisyiyah Tanjungsari  
  
**EKA KRISTINA EMILAWATI, S.Pd**

Ponorogo, 28 Juli 2021

Guru Kelompok A

  
**SISKA KURNIASARI, S.Pd**

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )

### BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Semester/ Minggu ke : I/ 4

Hari/ tanggal : Selasa / 03 Agustus 2021

Kelompok / Usia : A (4-5 Tahun)

Tema / Sub Tema : Lingkunganku ( Keluargaku )

Materi : 1.1 Menjaga dan melestarikan ciptaan tuhan

1.2 Kelestarian lingkungan

2.3 Berkreasi dengan berbagai media

2.12 Sikap bertanggung jawab

3.1 Menyanyi lagu satu-satu aku sayang ibu

4.1 Macam-macam suara

3.5 Cara memecahkan masalah

4.7 Pengenalan nama anggota keluarga

Kegiatan Main : Kelompok degan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : Gambar anggota keluarga, gambar kopyah ayah, krayon ,  
pensil

*Puzzle, Leggo*

Karakter : Berahabat komunikatif

### PROSES KEGIATAN

#### A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang minta ijin berangkat sekolah
3. berdiskusi tentang menjaga kelestarian lingkungan (keluarga)
4. Menyanyi lagu satu-satu aku sayang ibu
5. Menghitung jumlah teman yang ada dikelas

6. Berdiskusi tentang membuang sampah pada tempatnya

## **B. INTI**

1. Menyebutkan nama ayah
2. Menghitung jumlah kopyah ayah
3. Memasangkan gambar sesuai dengan pasangannya
4. Bermain *puzzle* dan leggo

## **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

## **D. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain

## **E. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Beres-beres sambil menyanyi lagu beres-beres
6. Penerapan SOP penutupan

## **F. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai kasih sayang orangtua
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menyebutkan anggota keluarga
- b. Dapat menyanyi lagu satu-satu aku sayang ibu
- c. Dapat menghitung gambar kopyah ayah
- d. Dapat memasang gambar sesuai dengan pasangannya

**G. TEKNIK PENILAIAN**

1. Rating Scale
2. unjuk Kerja
3. Catatan Anekdote

Mengetahui

Kepala BA \*Aisyiyah Tanjungsari



EVA KRISTINA EMILAWATI, S.Pd

Ponorogo, 3 Agustus 2021

Guru Kelompok A



SISKA KURNIASARI, S.Pd



## **RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )**

### **BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI**

Semester/ Minggu ke : I/ 5

Hari/ tanggal : Senin / 09 Agustus 2021

Kelompok / Usia : A (4-5 Tahun)

Tema / Sub Tema : Lingkunganku ( Rumahku )

Materi : 1.1 Menjaga keamanan rumah

2.1 Kebersihan Rumah

3.1 Menyanyi lagu rumahku

3.9 Pengenalan bagian-bagian rumah

3.5 Cara memecahkan masalah

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : Balok, *Puzzle*  
Buku gambar, kertas , pensil, crayon

Karakter : Kreatif

#### **PROSES KEGIATAN**

##### **A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
4. Menyanyi lagu rumahku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan bermain

##### **B. INTI**

1. Membuat rumah dari balok-balok
2. Menggambar bebas bebas bentuk rumah
3. Mengelompokkan kata-kata sejenis tentang bagian-bagian rumah



4. Menghitung jumlah pintu ( menulis angka )

### **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

### **D. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain

### **E. PENUTUP**

1. Bermain *puzzle*
2. Menanyakan perasaan selama hari ini
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk besok
6. Beres-beres sambil menyanyi lagu beres-beres
7. Penerapan SOP penutupan

### **F. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Memahami fungsi bagian-bagian rumah
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - a. Dapat menyebutkan guna rumah
  - b. Dapat menceritakan bagian-bagian rumah
  - c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah

d. Dapat menggambar bebas untuk rumah

#### G. TEKNIK PENILAIAN

1. Observasi
2. Hasil karya
3. Catatan anekdot

Mengetahui

Kepala BA Aisyiyah Tanjungsari



EVA KRISTINA LAMILAWATI, S.Pd

Ponorogo, 09 Agustus 2021

Guru Kelompok A

SISKA KURNIASARI, S.Pd

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )

### BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Semester/ Minggu ke : I/ 5

Hari/ tanggal : Senin / 09 Agustus 2021

Kelompok / Usia : A / (4-5 Tahun)

Tema / Sub Tema : Lingkunganku ( Rumahku )

Materi : 1.1 Menjaga keamanan rumah

2.1 Kebersihan Rumah

3.1 Menyanyi lagu rumahku

3.9 Pengenalan bagian-bagian rumah

3.5 Cara memecahkan masalah

Kegiatan Main : Kelompok degan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : Balok, *Puzzle*  
Buku gambar, kertas , pensil, crayon

Karakter : Kreatif

#### PROSES KEGIATAN

##### A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
4. Menyanyi lagu rumahku
5. Bermain *puzzle*
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan bermain

**B. INTI**

1. Membuat rumah dari balok-balok
2. Menggambar bebas bentuk rumah
3. Mengelompokkan kata-kata sejenis tentang bagian-bagian rumah
4. Menghitung jumlah pintu ( menulis angka )

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain

**E. PENUTUP**

1. Bermain *puzzle*
2. Menanyakan perasaan selama hari ini
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk besok
6. Beres-beres sambil menyanyi lagu beres-beres
7. Penerapan SOP penutupan

**F. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Memahami fungsi bagian-bagian rumah
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

## 2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menyebutkan guna rumah
- b. Dapat menceritakan bagian-bagian rumah
- c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
- d. Dapat menggambar bebas untuk rumah

**G. TEKNIK PENILAIAN**

1. Observasi
2. Hasil karya
3. Catatan anekdot

Mengetahui

Kepala B.A. Aisyiyah Tanjungsari



**EVA KRISTINA EMILAWATI, S.Pd**

Ponorogo, 09 Agustus 2021

Guru Kelompok A



**SISKA KURNIASARI, S.Pd**

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )

### BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Semester/ Minggu ke : I/ 5

Hari/ tanggal : Senin / 09 Agustus 2021

Kelompok / Usia : A/ (4-5 Tahun)

Tema / Sub Tema : Lingkunganku ( Rumahku )

Materi : 1.1 Menjaga keamanan rumah  
 2.1 Kebersihan Rumah  
 3.1 Menyanyi lagu rumahku  
 3.9 Pengenalan bagian-bagian rumah  
 3.5 Cara memecahkan masalah

Kegiatan Main : Kelompok degan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : Balok, *Puzzle*  
 Buku gambar, kertas , pensil, crayon

Karakter : Kreatif

#### PROSES KEGIATAN

##### A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
4. Menyanyi lagu rumahku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan bermain

##### B. INTI

1. Membuat rumah dari balok-balok
2. Menggambar bebas bentuk rumah
3. Mengelompokkan kata-kata sejenis tentang bagian-bagian rumah

4. Menghitung jumlah pintu ( menulis angka )

5. Bermain *puzzle*

### **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

### **D. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Bermain

### **E. PENUTUP**

1. Bermain *puzzle*

2. Menanyakan perasaan selama hari ini

3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai

4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

5. Menginformasikan kegiatan untuk besok

6. Beres-beres sambil menyanyi lagu beres-beres

7. Penerapan SOP penutupan

### **F. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap

a. Memahami fungsi bagian-bagian rumah

b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan keterampilan

a. Dapat menyebutkan guna rumah

b. Dapat menceritakan bagian-bagian rumah



- c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
- d. Dapat menggambar bebas untuk rumah

#### G. TEKNIK PENILAIAN

1. Observasi
2. Hasil karya
3. Catatan anekdot

Mengetahui

  
Kepala Bina Asiyah Tanjungsari  
**EVA KRISTINA EMILAWATI, S.Pd**

Ponorogo, 09 Agustus 2021

Guru Kelompok A



**SISKA KURNIASARI, S.Pd**

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )

### BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Semester/ Minggu ke : I/ 5

Hari/ tanggal : Rabu / 11 Agustus 2021

Kelompok / Usia : A (4-5 Tahun)

Tema / Sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku ( Perkakas Rumah )

Materi : 1.1 Menjaga keamanan rumah

2.3 Berkreasi dengan berbagai media

2.4 Penataan ruang tamu

2.10 Mau bermain dengan teman

3.6 Konsep bilangan

4.9 Pengenalan perkakas dalam rumah

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : Gambar kursi, gunting, batang korek api, pensil

*Puzzle* tanaman

Karakter : Kreatif

### PROSES KEGIATAN

#### A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
4. Menyanyi lagu rumahku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan bermain

**B. INTI**

1. Menggunting gambar kursi,
2. Menghitung kursi (mengurutkan angka)
3. Menyusun batang korek api pada gambar kursi
4. Bermain *puzzle* tanaman

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain

**E. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk besok
6. Beres-beres sambil menyanyi lagu beres-beres
7. Penerapan SOP penutupan

**F. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Allah
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menyebutkan perkakas rumah
- b. Dapat membuat kursi dari batang korek api
- c. Dapat mengurutkan angka pada kursi
- d. Dapat bermain *puzzle* dengan mandiri

**G. TEKNIK PENILAIAN**

1. Observasi
2. Hasil karya
3. Catatan anekdot

Mengetahui

  
Kepala BA Aisyiyah Tanjungsari  
  
EVA KRISTINA EMILAWATI, S.Pd

Ponorogo, 11 Agustus 2021

Guru Kelompok A

  
SISKA KURNIASARI, S.Pd

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )

### BA 'AISYIYAH TANJUNGSARI

Semester/ Minggu ke : I/ 7

Hari/ tanggal : Senin / 23 Agustus 2021

Kelompok / Usia : A (4-5 Tahun)

Tema / Sub Tema : Kebutuhanku/ Makanan ( Sumber makanan )

Materi : 1.1 Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan pokok)

2.4 Gerakan sederhana

2.6 Menaati tata tertib makan

2.13 Tidak mengambil barang miliknya

3.4 Makanan yang bergizi

4.12 Huruf awal sama nama makanan

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : Beras, jagung, ketela, gambar bakul nasi

Alat cocok, Krayon, *Puzzle* tanaman

Karakter : Rasa ingin tahu

#### PROSES KEGIATAN

##### A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Berdiskusi tentang makanan pokok
4. Menirukan gerakan menumbuk padi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain *puzzle* tanaman
2. Mencicipi / makan nasi
3. Mengelompokkan makanan pokok
4. Bermain *puzzle* tana
5. Mencocok gambar bakul nasi

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain

**E. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk besok
6. Beres-beres sambil menyanyi lagu beres-beres
7. Penerapan SOP penutupan

**F. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan

- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
- a. Dapat menyebutkan sumber-sumber makanan pokok
  - b. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok
  - c. Dapat mencocok gambar bakul nasi
  - d. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh

#### G. TEKNIK PENILAIAN

1. Rating Scale
2. Hasil karya
3. Catatan anekdot

Mengetahui

  
Kepala BA Arsyiah Tanjungsari  
**EVA KRISTINA EMILAWATI, S.Pd**

Ponorogo, 23 Agustus 2021

Guru Kelompok A

  
**SISKA KURNIASARI, S.Pd**



# **LAMPIRAN 5**

## **SURAT-SURAT PENELITIAN**





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**LEMBAGA LAYANAN PERPUSTAKAAN**  
Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
Telp (0352) 481124, 487662 Fax (0352) 461796,  
Website: [library.umpo.ac.id](http://library.umpo.ac.id)  
**TERAKREDITASI A**  
(SK Nomor 00137/LAP.PT/III.2020)

---

**SURAT KETERANGAN**  
**HASIL SIMILARITY CHECK KARYA ILMIAH MAHASISWA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah dengan rincian sebagai berikut:

Nama : TULUS INDAYANI

NIM : 17340108

Prodi : PG PAUD

Judul : Implementasi permainan puzzle tanaman untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada kelompok A di BA 'Aisyiyah Tanjungsari

Dosen pembimbing :

1. Dian kristiana, M.Pd
2. Dr. M. Fadlillah, M.Pd.I

Telah dilakukan check plagiasi berupa 11 di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 26 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 20 Desember 2021  
Petugas pemeriksa



(Mohamad Ulii Albab, SIP)  
NIK.1989092720150322

Nb: Dosen pembimbing dimohon untuk mengecek kembali keaslian soft file karya ilmiah yang telah diperiksa melalui Turnitin perpustakaan



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
 Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id  
 Akreditasi Institusi B oleh BAN-PT  
 (SK Nomor 77/SK/BAN=PT/Ak-PPI/PT/IV/2020)

Nomor : 276/IV.3/PN/2021

5 Dulkangidah 1442 H

Hal : IJIN PENELITIAN

15 Juli 2021 M

Yth. Kepala BA 'Aisyiyah Tanjungsari  
 di-  
 Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Ponorogo,  
 menerangkan :

Nama : Tulus Indayani  
 NIM : 17340108  
 Angkatan : 2017  
 Prodi : PG-PAUD

Dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul :

*"Implementasi Permainan Puzzle Tanaman untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika pada  
 Kelompok A di BA 'Aisyiyah Tanjungsari"*

Yang bersangkutan memerlukan data – data yang berhubungan dengan judul tersebut, untuk itu kami  
 mohon kesediaannya memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di BA  
 'Aisyiyah Tanjungsari

Demikian surat ijin ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Dr. Ardhana Januar Mahardhani, MKP  
 NIK 19870123 201709 12



**BUSTANUL ATHFAL 'AISYIYAH TANJUNGSARI**

Jl. Umar Shadiq No.17 RT/RW 001/001

Desa Tanjungsari, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 90/ VII.BA/2021

Bismillahirrohmanirrohiim

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Eva Kristina Emilawati, S.Pd  
 Unit Kerja : BA 'Aisyiyah Tanjungsari  
 Jabatan : Kepala Sekolah BA 'Aisyiyah Tanjungsari

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa mahasiswa :

Nama : Tulus Indayani  
 NIM : 17340108

Program Studi : PG PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul " Implementasi Permainan *Puzzle* Tanaman Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika Pada Kelompok A di BA 'Aisyiyah Tanjungsari "

Demikian surat keterangan ini kami buat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 2 September 2021

Kepala BA 'Aisyiyah Tanjungsari



**EVA KRISTINA EMILAWATI, S.Pd**