

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DOLPIN (DOLANAN PINTAR)
UNTUK MENINGKATKAN
ASPEK KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA
RAUDLATUL ATHFAL AN-NUR DESA BALEREJO KEBONSARI MADIUN**



**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Oleh :

SITI ROHMAH SA'ADAH

NIM : 1520431015

TESIS

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**YOGYAKARTA
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Rohmah Sa'adaha, S.pd.I

NIM : 1520431015

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 1 Desember 2018

Saya yang menyatakan,



Siti Rohmah Sa'adaha, S.Pd.I
NIM. 1520431015

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Rohmah Sa'adah, S.Pd.I
NIM : 1520431015
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika kemudian hari terbukti melakukan plagiasi maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 1 Desember 2018

Saya yang menyatakan,




Siti Rohmah Sa'adah, S.Pd.I
NIM. 1520431015



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : B.26/Un.02/DT.PP.9/1/2019

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DOLPIN (DOLANAN PINTAR)
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF
DAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA RAUDHATUL ATFAL AN-NUR
BALEREJO KEBONSARI MADIUN

Nama : Siti Rohmah Sa'adah

NIM : 1520431015

Program Studi : PIAUD

Konsentrasi : PIAUD

Tanggal Ujian : 18 Januari 2019

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Yogyakarta, 28 Januari 2019



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag
NID.09661121 199203 1 002

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul :PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DOLPIN
(DOLANAN PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN
ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL
EMOSIONAL SISWA RAUDHATUL ATFAL AN-NUR
BALEREJO KEBONSARI MADIUN

Nama : Siti Rohmah Sa'adah, S.Pd.I.
NIM : 1520431015
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Sabarudin, M.Si.

Penguji I : Dr. Muqowim, M.Ag.

Penguji II : Dr. Mahmud Arif, M.Ag.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 18 Januari 2019

Waktu : 09.30-10.45 WIB.

Hasil/ Nilai : 93,33 (A-)

IPK : 3,77

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

Handwritten signatures and date of the examiners. The date is 28/1/19.

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DOLPIN (DOLANAN PINTAR) UNTUK
MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL
EMOSIONAL SISWA RA AN NUR DESA BALEREJO KECAMATAN
KEBONSARI KABUPATEN MADIUN**

Yang ditulis oleh :

Nama : Siti Rohmah Sa'adah, S.Pd.I

NIM : 1520431015

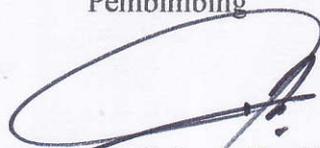
Jenjang : Magister (S2)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Desember 2018

Pembimbing



Dr. Sabarudin, M.Si

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ.

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. “ (*Ath-Tahriim: 6*)¹

¹ Khadim al Haramain asy Syarifain, *Al Qur'an dan terjemahnya* (Madinah Munawwarah: Mujamma' Khadim al Haramain asy Syarifain al Malik Fahd li thiba'at al Mush-haf asy Syarif, 1412H) hlm. 951

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada :

Almamaterku Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Kampus Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Madiun

ABSTRAK :

Sa'adah, Siti Rohmah. 1520431015. *Pengembangan Media Kotak Dolpin untuk pengembangan Aspek perkembangan sosial dan aspek perkembangan kognitif di RA An-Nur Kebonsari Madiun. Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Tesis. Yogyakarta: Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2019*

Penelitian ini berawal dari pengalaman dan pengamatan lapangan. Belum banyak lembaga penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini memiliki Alat permainan yang multifungsi yang dapat mengembangkan Aspek Perkembangan Kognitif sekaligus dapat mengembangkan Aspek Sosial. Kebutuhan APE untuk mengembangkan aspek kognitif dan aspek sosial emosional diperlukan di lembaga RA An-Nur, karena aspek kognitif dan aspek sosial belum dapat berkembang sesuai dengan standar Tingkat Pencapaian perkembangan anak, untuk itu peneliti mengembangkan Kotak Dolpin untuk meningkatkan aspek kognitif dan aspek sosial.

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran berupa Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) serta untuk mengetahui efektifitasnya Kotak Dolpin dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan Aspek Sosial. Proses penelitian ini dimulai dari perencanaan, desain dan pengembangan. Validasi terdiri dari dua, validasi produk oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi. Para ahli memberikan penilaian dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Selanjutnya diujicobakan pada skala kecil. Setelah itu produk digunakan untuk uji coba skala besar, peneliti juga mengumpulkan respon guru dan saran untuk acuan perbaikan produk sehingga menjadi produk akhir.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi pengembangan tersebut diperoleh skor kelayakan, dari ahli materi dengan skor 4,14 dengan kategori baik, sedangkan ahli media memberikan skor 3,50 dengan kategori baik. Penghitungan N-gain pada aspek kognitif di kelas terbatas diperoleh 8 skor tinggi, dan 2 skor, sedangkan pada kelas skala luas didapatkan seluruhnya interpretasi tinggi. Penghitungan N-gain pada aspek Sosial Emosional didapatkan 7 interpretasi tinggi dan 3 interpretasi sedang. Pada skala kelas luas diperoleh 10 dengan interpretasi tinggi dan 10 dengan interpretasi sedang. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan produk Kotak Dolpin yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media belajar dalam meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan aspek Sosial Emosional. Dengan media kotak dolpin siswa RA An-Nur masih ingin terus bermain dengan kotak dolpin walaupun jam pembelajaran sudah selesai. Dan terdapat peningkatan dalam aspek sosial emosional yang dapat terlihat dengan jelas kerjasama siswa saat bermain dengan Kotak Dolpin meningkat dan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa RA An-Nur.

Kata Kunci: Kotak Dolpin, Aspek Kognitif, Aspek Sosial

ABSTRACT

Sa'adah, Siti Rohmah. *Development of the Dolpin Box for the development of aspects of social development and aspects of cognitive development in RA An-Nur Kebonsari Madiun. Departement of Islamic Education in Early Childhood. Thesis. Master Program of Faculty of Tarbiyah Science, State Ismamic University Yogyakarta, 2019.*

This research begins with experience and field observations. Not many early childhood education providers have multifunctional game tools that can develop aspects of cognitive development while at the same time developing social aspects. The need for APE to develop cognitive and social emotional aspects is needed in RA An-Nur's institution, because the cognitive and social aspects have not been able to develop in accordance with the standards for achieving child development, for which researchers developed the Dolpin Box to improve cognitive and social aspects.

This research is a type of research and development (R & D) with the aim to develop learning media in the form of Dolpin Box (Dolanan Pintar) and to determine the effectiveness of the Dolpin Box in improving aspects of cognitive development and Social Aspects. This research process starts from planning, design and development. Validation consists of two, product validation by media experts and material validation by material experts. Experts provide assessments and suggestions for products developed. Furthermore, it was tested on a small scale. After that the product is used for large-scale trials, the researcher also collects teacher responses and suggestions for reference on product improvement so that it becomes the final product.

The results of the validation of media experts and development material experts obtained a feasibility score, from material experts with a score of 4.14 with good categories, while media experts gave a score of 3.50 in the good category. N-gain calculation on cognitive aspects in the limited class obtained 8 high scores, and 2 scores, while in the broad-scale class all interpretations were high. The calculation of N-gain on Social Emotional aspects found 7 high interpretations and 3 moderate interpretations. On a broad class scale 10 were obtained with high interpretations and 10 with moderate interpretations. The results of this development study show that Kotak Dolpin products developed are feasible to be used as learning media in improving the Aspects of Cognitive Development and Emotional Social aspects. With the media box for students, RA An-Nur still wants to continue playing with dolpin boxes even though the learning hours have finished. And there is an increase in the social emotional aspects that can be seen clearly the collaboration of students when playing with the Dolpin Box increases and can affect the attitudes and behavior of RA An-Nur students.

Keyword: Dolpin Box, Cognitive Aspects, Social Aspects.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا

اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ

وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT., sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) untuk meningkatkan Aspek perkembangan kognitif dan sosial di RA An Nur Desa Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun”.

Shalawat serta salam tetap terlimpahkan kepada nabi Muhammad SAW., keluarga, sahabat serta umatnya yang senantiasa mengikuti ajarannya sampai akhir hayat.

Penulisan tesis ini dapat terselesaikan atas interaksi penulis dengan berbagai pihak, oleh karena itu penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Drs. K.H. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Dr. Mahmud Arief, M.Ag selaku kepala Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Sabarudin, M.Si selaku pembimbing tesis yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan motivasi serta memberikan bimbingan dan saran perbaikan untuk tesis ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya.
6. Segenap dosen dan karyawan pada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
7. Ibu Betty Yulia Wulansari, S.Pd. M.Pd selaku ahli materi yang memberikan validasi terhadap media kotak dolpin serta memberikan saran perbaikan untuk penyempurnaan media.
8. Bapak Muhibudin Fadli, M.Pd selaku ahli media yang memberikan validasi serta saran perbaikan dari segi desain produk sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan terlihat menarik.
9. Ayahanda Tercinta Almarhum. Drs. H. Muh. Thalbah, dan ibunda tercinta almarhumah Siti Churriyah, terima kasih yang tak terhingga dan tidak akan terlupakan setiap nasehat dan motivasi yang telah diberikan kepada ananda.
10. Pimpinan Kampus Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Madiun, Drs. H. Muh. Djamhur, SH. MH., Drs. H. Zainul Arifin, MSI., Dr. H. Musthofa, MM. terima

kasih yang tak terhingga yang telah memberikan ijin, motivasi serta materi mulai dari awal masuk perkuliahan hingga akhir perkuliahan.

11. Kakak tersayang Siti Faridah Muallifah, S.Ag., Shodik Ahsan, Habib Murtadlo, S.Ag., Abdullah Mudzakir, SS, Siti Mukarromah, S.Pd.I., M.Pd.I., Adinda tersayang Ismail Hasan, S.Th.I., M.E., Siti Nurjannah, S.Pd.I., Muh. Irfan Ma'ruf, S.Kes. terima kasih yang tak terhingga karena telah memberikan dukungan materi maupun non materi yang tiada hentinya kepada penulis.
12. Suami tercinta Subhan Asy'ari, S.Pd.I yang telah memberikan ijin, motivasi dan materi yang tak terhitung nilainya, ananda tersayang Ahsana Nada Hilya Sabrina dan calon bayi dalam kandungan.
13. Ibu mertua Saringatun dan keluarga Bani Subakir yang telah memberikan motivasi yang tak terhingga dan membantu penulis dimasa kesulitan dalam penyelesaian tugas akhir.
14. Teman-teman pendidik RA Nurul Islam yang telah sabar dalam mendidik hingga menghasilkan generasi yang berprestasi dan sholeh sholehah.
15. Ibu Anis Kurniawati, S.Th.I beserta Guru RA An-Nur yang telah memberikan kesempatan, sehingga penelitiannya dapat terlaksana dengan sukses.
16. Teman-teman prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga angkatan 2015 yang selalu memberikan motivasi untuk penyelesaian tesis ini.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga amal kebaikan diterima di sisi Allah SWT., dan mendapatkan balasan berlipat-lipat. Aamiin.

Semoga karya penulis ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan anak usia dini. Penulis menyadari tesis ini jauh dari sempurna oleh karena itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan guna perbaikan.

Yogyakarta, 1 Desember 2018

Penulis,

Siti Rohmah Sa'adah, S.Pd.I
NIM. 1520431015

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pernyataan Keaslian	ii
Pernyataan bebas plagiasi	iii
Pengesahan dekan	iv
Dewan penguji	v
Nota dinas pembimbing	vi
Motto	vii
Persembahan	viii
Abstrak	ix
Kata Pengantar	x
Daftar Isi	xiv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar	xx
Daftar lampiran	xxi
BAB I	PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Hipotesis Penelitian	8
E. Kegunaan Penelitian	9
F. Tinjauan Pustaka.....	10
G. Metode Penelitian	13
H. Subyek Uji Coba	30
I. Sistematika Pembahasan	31
BAB II	TEORI MEDIA KOTAK DOLPIN UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL
A. Alat Permainan Edukatif	32
B. Tugas Perkembangan	36

	C. Perkembangan Kognitif	38
	D. Perkembangan Sosial Emosional	42
BAB III	PROSEDUR, IMPLEMENTASI DAN ANALISA HASIL PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DOLPIN UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL	
	A. Prosedur Pengembangan Kotak Dolpin	54
	1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kotak Dolpin	54
	2. Spesifikasi Produk	59
	3. Desain Kotak Dolpin	62
	4. Analisa Validasi Oleh Pakar.....	68
	5. Tahap Revisi	73
	B. Implementasi Pengembangan Kotak Dolpin.....	75
	C. Analisis Hasil Pengembangan Kotak Dolpin Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Dan Sosial	79
	1. Analisis Hasil Uji Coba Pre-Test.....	79
	2. Analisis Hasil Uji Coba Post-Test.....	85
	3. Ketercapaian Peningkatan Aspek Kognitif Dan Sosial Emosional	88
	4. Analisis Data Pengguna Produk Oleh Pendidik	96
BAB IV	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	99
	B. Saran	104
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Analisis kebutuhan pendidik terhadap alat permainan edukatif untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, 22
Tabel 1.2	Kisi-kisi instrument untuk ahli media, 23
Tabel 1.3	Kisi-kisi instrument untuk ahli materi, 24
Tabel 1.4	Instrument tanggapan guru terhadap kotak dolpin, 25
Tabel 1.5	Kriteria Persentase skor, 28
Tabel 1.6	Kriteria Persentase skor pengguna Produk oleh Pendidik, 29
Tabel 1.7	Kualifikasi Prosentase Skor, 30
Tabel 1.8	Interpretasi Nilai N-gain, 30
Tabel 2.1	Tugas perkembangan sepanjang rentang kehidupan menurut Havighurst, 37
Tabel 2.2	Tingkat Pencapaian Perkembangan anak lingkup perkembangan kognitif, 42
Tabel 2.3	Emosi positif dan emosi negatif , 44
Tabel 2.4	Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak lingkup perkembangan sosial emosional, 52
Tabel 3.1	Hasil angket analisa kebutuhan, 56
Tabel 3.2	Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Kotak Dolpin, 69
Tabel 3.3	Hasil Penilaian Ahli Madia terhadap Kotak Dolpin, 70
Tabel 3.4	Rekapitulasi data hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap materi Kotak Dolpin, 72
Tabel 3.5	Alat dan sumber yang digunakan dalam pretest dan posttest, 75
Tabel 3.6	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran76
Tabel 3.7	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan anak lingkup perkembangan Kognitif, 78

- Tabel 3.8 Indikator Pencapaian Perkembangan Anak lingkup perkembangan sosial emosional, 78
- Tabel 3.9 Daftar siswa skala terbatas⁷⁹
- Tabel 3.10 Kriteria Persentase skor Nilai siswa, 80
- Tabel 3.11 Daftar nilai siswa skala terbatas aspek kognitif, 80
- Tabel 3.12 Hasil evaluasi kelas skala terbatas pada aspek sosial emosional, 81
- Tabel 3.13 Daftar siswa skala luas, 82
- Tabel 3.14 Daftar nilai siswa skala luas aspek kognitif, 83
- Tabel 3.15 Daftar nilai pretest siswa Kelas Skala Luas aspek sosial emosional, 84
- Tabel 3.16 Daftar nilai posttest siswa skala terbatas aspek kognitif, 85
- Tabel 3.17 Daftar nilai Posttest siswa skala luas aspek kognitif, 86
- Tabel 3.18 Daftar nilai posttest siswa kelas skala terbatas aspek sosial emosional, 87
- Tabel 3.19 Daftar nilai posttest siswa kelas skala luas aspek sosial emosional, 87
- Tabel 3.20 Ketercapaian peningkatan aspek kognitif kelas terbatas (data hasil pretest – posttest), 88
- Tabel 3.21 Ketercapaian peningkatan aspek kognitif kelas luas (data hasil pretest – posttest), 89
- Tabel 3.22 Ketercapaian peningkatan aspek Sosial emosional skala terbatas(data hasil pretest – posttest), 90
- Tabel 3.23 Ketercapaian peningkatan aspek Sosial emosional skala luas(data hasil pretest – posttest), 91
- Tabel 3.24 Analisis Deskripsi Pencapaian Perkembangan anak Aspek Kognitif, 93
- Tabel 3.25 Analisis Deskripsi Pencapaian Perkembangan anak Aspek Sosial Emosiona, 94
- Tabel 3.26 Nilai instrument analisis guru RA An-Nur, 97

Tabel 4.1 Peta Konsep perubahan Aspek Perkembangan Kognitif Siswa Raudlatul Atfal An-Nur, 101

Taabel 4.2 Peta Konsep perubahan Aspek Sosial Emosional Siswa Raudlatul Atfal An-Nur, 103

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development, 14
- Gambar 3.1 Kegiatan 1 menggelindingkan kelereng, 64
- Gambar 3.2 Kegiatan 2 Menghubungkan Bilangan dengan gambar sesuai jumlahnya, 64
- Gambar 3.3 Gambar 5, Menyusun angka, 65
- Gambar 3.4 Permainan memutar jarum jam, 65
- Gambar 3.5 Permainan Mengelompokkan gambar, 66
- Gambar 3.6 Permainan Maze/ Mencari jejak, 66
- Gambar 3.7 Kegiatan Evaluasi teman sejawat, 67
- Gambar 3.8 Kegiatan Permainan Labirin, 67
- Gambar 3.9 Permainan Ular tangga, 68
- Gambar 3.10 Revisi bagian evaluasi, 74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Izin Penelitian
Lampiran II	Catatan Lapangan Wawancara
Lampiran III	Lembar observasi analisa kebutuhan
Lampiran IV	Lembar validasi Ahli Materi
Lampiran V	Lembar validasi Ahli Media
Lampiran VI	Soal Pretest
Lampiran VII	Standar Operasional Prosedur (SOP) Penggunaan Kotak Dolpin
Lampiran VII I	RPPH pelaksanaan pembelajaran dengan Kotak Dolpin
Lampiran IX	Angket respon guru RA An-Nur
Lampiran X	Analisis Deskripsi Pencapaian Perkembangan Anak Aspek Kognitif dan Sosial Emosional
Lampiran XI	Dokumentasi Penelitian
Lampiran XII	Daftar riwayat hidup
Lampiran XII I	Sertifikat TOEC
Lampiran XIV	Sertifiikat TOAFL

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan; aspek Nilai agama dan Moral, Aspek Kognitif, aspek Fisik Motorik, Aspek Sosial Emosional, aspek Bahasa dan aspek Seni¹. Masing-masing aspek mempunyai tugas perkembangan yang harus tuntas sesuai dengan tahap usia perkembangan dan kematangan secara fisik anak usia dini. Ke-enam aspek perkembangan tersebut dapat distimulus dan dikembangkan baik tanpa menggunakan media pembelajaran maupun dengan media pembelajaran.

Aspek Perkembangan kognitif perlu distimulus dan dikembangkan mulai sejak usia dini, dimana anak masih dalam periode pikiran Pra-Operasional², anak-anak belajar berfikir dan belajar menggunakan simbol-simbol, dari yang konkret ke yang abstrak. Agar anak mulai mengenal dan mulai belajar memecahkan persoalan secara sederhana, Anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuan dan aspirasinya mengenai realitas mulai dari usia dini, dan mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri, mereka mampu memecahkan masalah hidup yang dihadapinya.

¹ Permendikbud no 146 tahun 2014, *Lampiran Standart Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak* (ttp: t.p., 2014)

² William Crain, *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm 141.

Perilaku sosial yang sangat penting dalam penyesuaian sosial yang berhasil tampak dan mulai berkembang adalah pada usia kanak-kanak, sehingga pada usia ini dinamakan tahapan yang kritis, dimana pada usia inilah dasar sikap sosial dan perilaku dibentuk.³ Erikson menjelaskan bahwa pada tahapan yang kritis, anak sudah siap untuk belajar dengan cepat dan gigih, dan bersedia mencari cara untuk menghubungkan ambisi anak dengan tujuan-tujuan yang berguna secara sosial.⁴ Untuk membantu anak-anak dalam proses bersosial maka peran orang tua atau guru perlu melunakkan dan memperbolehkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas permainan dengan teman sebayanya. Tugas permainan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai pola yaitu pola bermain sejajar, pola bermain asosiatif, pola bermain kooperatif.⁵

Dengan diketahuinya pola bermain anak-anak, maka dapat dijadikan sebuah rujukan untuk mengembangkan alat permainan yang didalamnya mengandung pembelajaran aspek perkembangan kognitif dan emosional sehingga pola permainan anak-anak tersebut dapat berjalan sesuai tahapan-tahapan pola permainan anak, dan menghindari loncatan-loncatan perkembangan. Dengan alat permainan yang menyenangkan yang mencakup beberapa kegiatan, akan mendorong anak usia dini melakukan aktifitas-aktifitas baru dari kegiatan yang ada pada alat permainan tersebut.

³ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, tt), hal. 119.

⁴ William Crain, *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasinya*, edisi ketiga (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 438.

⁵ Elizabeth B. Hurlock, hal. 117

Kreatifitas guru sangat dituntut dalam menciptakan alat permainan dari bahan bekas, mengembangkannya menjadi sesuatu kemasan yang menarik menggunakan bahan yang ada dilingkungan tanpa harus mengeluarkan dana yang besar tetapi tetap mencapai STTPA dan dapat menstimulus aspek perkembangan kognitif maupun aspek sosial emosional terpenuhi, menerapkan media pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, dengan pola permainan sehingga anak usia dini tidak merasakan tekanan atau tuntutan dalam menyelesaikan tugas. Anak usia dini merasakan menikmati (*enjoy*) dalam situasi bermain tanpa mereka sadari bahwa dalam bermain tersebut mereka telah belajar banyak hal.

Untuk mendapatkan potensi dan masalah dalam penelitian R & D, peneliti menyebarkan angket di organisasi Ikatan Guru Raudlatul Atfal Kecamatan Kebonsari Madiun yang terdiri dari 22 lembaga Raudlatul Atfal untuk mengetahui kebutuhan dari masing-masing lembaga yang dilaksanakan pada saat pertemuan rutin Ikatan Guru Raudlatul Aftfal bulan September 2016. Hasil dari angket analisa kebutuhan tersebut tercatat bahwa Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional masih butuh perhatian khusus dalam pendidikan anak usia dini khususnya di kecamatan kebonsari karena rata-rata aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional belum dapat mencapai target standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA).⁶ Dalam hal ini media pembelajaran khususnya dalam meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional diperlukan khususnya di

⁶ Hasil angket analisa kebutuhan guru RA sekecamatan Kebonsari, Jum'at, 9 September 2016

lembaga Raudlatul Atfal An-Nur, lembaga tersebut saat pengisian angket analisa kebutuhan menyatakan bahwa media pembelajaran khususnya Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional harus distimulus dan dikembangkan karena anak usia dini di lembaga tersebut belum dapat mencapai target sesuai dengan STPPA.⁷

Dari hasil analisa kebutuhan tersebut menjadi sebuah kegelisahan peneliti yang bernetabene guru dilembaga Raudlatul Atfal Nurul Islam dikecamatan Kebonsari Madiun, pernah membuat beberapa alat permainan edukatif dan telah mendapatkan kejuaraan Nasional dalam pembuatan alat permainan edukatif tahun 2011 untuk membuat media permainan yang dapat meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial di lingkungan Raudlatul atfal An-Nur. Alat permainan edukatif yang pernah dibuat di tahun 2011 dikembangkan agar dapat menstimulus peningkatan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional. Alat permainan yang dibuat berbentuk kotak karena berasal dari kardus dan tidak ada modifikasi bentuknya maka alat permainan edukatif tersebut dinamakan sebuah kotak. Dalam kotak tersebut terdapat beberapa kegiatan yang dapat menstimulus aspek kognitif dan aspek sosial, untuk mempermudah menamakan alat tersebut maka peneliti mengambil inisiatif untuk menamakan alat permainan tersebut dinamakan Dolanan Pintar (Dolpin) dengan singkatan Kotak Dolpin.

Kotak Dolpin berasal dari sebuah kotak yang didesain menjadi kumpulan kegiatan pembelajaran hingga pada evaluasi pembelajaran anak usia

⁷ Hasil angket analisa kebutuhan guru RA An-Nur, Jum'at, 9 September 2016

dini. Media permainan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yang berupa Kotak Dolpin yaitu alat permainan yang berasal dari bahan bekas, dimana bahan bekas tersebut mudah ditemukan disekitar dan diciptakan menjadi media pembelajaran yang menarik untuk bermain sambil belajar. Penulis memilih media pembelajaran karena sesuai dengan masa perkembangan anak pra-operasional yang senang bermain, dan berfikir secara konkrit.

Kotak dolpin merupakan media alternatif bagi siswa dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan mereka disamping alat permainan yang telah didesain sedemikian rupa yang dijual ditoko. Kotak Dolanan Pintar ini sangat perlu disediakan dan dikembangkan oleh para guru karena permainan seperti Kotak Dolpin sejauh ini belum ada ditoko⁸, walaupun ada permainan yang tersedia hanya dapat mengembangkan sebagian aspek perkembangan dan hanya terdiri dari 1-2 kegiatan, sedangkan permainan kotak Dolanan pintar ini mempunyai beberapa kegiatan pembelajaran dan dilengkapi dengan evaluasi yang dilakukan anak didik sendiri sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal tanpa harus membeli dengan harga yang mahal. Potensi yang ada dilingkungan atau barang bekas dapat dimanfaatkan menjadi alat permainan yang menyenangkan, yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.

Alat permainan pembelajaran Kotak Dolpin berperan membawa dunia luar ke dalam kelas. Alat permainan Kotak Dolpin membantu mengurangi

⁸ Hasil interview dengan guru RA Kecamatan Kebonsari, Jum'at, 9 September 2016

pemahaman verbalisme (kabur) terhadap materi pelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipahami. Selain itu, jenis media belajar ini dapat merangsang perkembangan aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial siswa. Desain yang dibuat dalam kotak dolpin mendorong siswa untuk menyelesaikan permainan yang ada dalam kotak dolpin sehingga gerakan-gerakan siswa tidak terbatas, aspek kognitif siswa mulai terasah, dan dapat mempengaruhi kontak sosial antar siswa dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional siswa tanpa mereka menyadari bahwa mereka telah belajar. Seperti pendapat Asian Brain dalam buku Alat Permainan Edukatif untuk anak Usia Dini bahwa: Fungsi Alat Permainan adalah membuat anak belajar tanpa mereka tahu bahwa ia sedang belajar (*learning by Playing*)⁹

Tujuan dalam pengembangan kotak Dolpin ini diharapkan mampu meningkatkan dan membentuk aspek perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional siswa khususnya siswa di Raudhatul Athfal (RA) An-Nur Desa Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun karena melihat hasil analisis kebutuhan dan dilihat dari kondisi lembaga pendidikan tersebut termasuk lembaga yang mempunyai siswa yang jumlahnya banyak diantara lembaga lainnya dikecamatan Kebonsari, namun penggunaan media pembelajaran belum maksimal, pemanfaatan media masih didominasi media sederhana seperti media papan tulis dan materi- materi pelajaran hanya bisa didapat siswa melalui guru, serta sulitnya siswa dalam bersosialisasi karena

⁹ Nelvarolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Yogyakarta:Penerbit Ombak, 2012), hlm. 10

siswa berimajinasi seperti apa yang dilihat di televisi maupun dampak dari permainan yang ada di gadget yang dimainkan di rumah. Hal ini akan mengakibatkan kurang berkembangnya aspek kognitif dan sosial siswa, karena dalam proses belajar sumber belajarnya hanya guru, dan dengan adanya gadget yang digunakan anak dalam keseharian mengakibatkan kurangnya perkembangan sosial anak usia dini, sehingga menutup diri dan lebih suka bermain tanpa teman.

Bertolak dari latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan kotak Dolpin dengan judul Pengembangan Kotak Dolpin untuk meningkatkan aspek perkembangan Kognitif dan Perkembangan Sosial Emosional siswa di Raudhatul Athfal (RA) An-Nur Desa Balerejo Kebonsari Madiun.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, untuk dapat mengetahui sejauhmana Kotak Dolpin sangat efektif meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional siswa maka perlu diadakan evaluasi kualitas media Kotak Dolpin tersebut dalam meningkatkan aspek kognitif dan sosial emosional siswa. Sebelum pada tahap evaluasi peneliti akan mengajukan beberapa permasalahan yang muncul, sehubungan dengan hal tersebut penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Prosedur pengembangan media Kotak Dolpin untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional

siswa di Raudhatul Athfal (RA) An-Nur Desa Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun?

2. Bagaimana implementasi pengembangan Kotak Dolpin dalam meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional Siswa di RA An-Nur Balerejo Kebonsari Madiun?
3. Apa hasil pengembangan Kotak Dolpin dalam meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional Siswa di RA An-Nur Balerejo Kebonsari Madiun?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Menjelaskan prosedur pengembangan media Kotak Dolpin untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional.
2. Menjelaskan Implementasi pengembangan media Kotak Dolpin dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional Siswa di RA An-Nur Desa Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun.
3. Menganalisis hasil pengembangan media Kotak Dolpin dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional Siswa di RA An-Nur Desa Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun.

D. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada hipotesis bahwa tidak ada perbedaan antara pembelajaran siswa yang menggunakan Media Kotak Dolpin dan siswa yang menggunakan Media Kotak Dolpin dalam hal aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional. Selain itu, dihipotesiskan pula bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Kotak Dolpin dan siswa yang tidak menggunakan Media Kotak Dolpin dalam hal peningkatan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional siswa Raudlatul Atfal An-Nur Balerejo Kebonsari Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Setelah mengetahui tujuan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagaimana berikut:

- a. Penelitian ini memiliki nilai akademis yang dapat menambah informasi dan mempertimbangkan dalam rangka memperkaya teori-teori tentang pengembangan media pembelajaran kotak dolpin untuk para pendidik anak usia dini.
- b. Kotak dolpin dapat menjadi sumber belajar dan media belajar yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran anak usia dini khususnya dalam peningkatan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional.
- c. Melengkapi sumber informasi terkait media pembelajaran yang sudah ada, sehingga media pembelajaran semakin kompleks dan semakin dapat menumbuhkan aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional siswa, sehingga tugas perkembangan kognitif dan sosial emosional anak Usia Dini dapat tercapai dengan maksimal.

2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan informasi terhadap perkembangan dunia pendidikan bahwa pendidik harus dapat memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat berkembang dan terpenuhi tugas perkembangan anak sesuai tingkat usia siswa.
 - b. Bagi Guru, sebagai alat untuk menyampaikan dan mengembangkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional, supaya guru kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sendiri dan sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses belajar mengajar.
 - c. Siswa dapat menggunakan produk penelitian ini sebagai media permainan edukatif untuk kegiatan yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional.

F. Tinjauan Pustaka

Pembahasan tesis ini fokus utamanya adalah membahas pengembangan Media Kotak Dolpin yaitu berupa kumpulan permainan bagi siswa di RA An-Nur Balerejo Kebonsari Madiun dalam meningkatkan aspek perkembangan Kognitif dan sosial emosional. Dalam penelitian sebelumnya penulis belum menemui penelitian yang serupa. Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan tesis yang akan peneliti lakukan yaitu menggunakan media dan pembelajaran yang berbeda.

Pertama, dalam hasil penelitian oleh Efi Nurjanah, Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga mengambil judul “Pengembangan

permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus”.¹⁰ Dalam tesis tersebut membahas permasalahan yang terjadi di lembaga TK Darussalam plus, bahwa lembaga tersebut masih menganggap permainan Tradisional masih menjadi hal yang tabu digunakan, Efi Nurjanah tertarik untuk mengembangkan sebuah permainan yang peneliti beri nama Sumandu. Permainan Sumandu adalah permainan yang memadukan antara konsep permainan sunda manda dan ular tangga dan dalam tesis tersebut menjelaskan tentang pengembangan media pembelajaran Sumandu, yaitu permainan tradisional yang dikembangkan untuk media pembelajaran dalam pembelajarannya khususnya di TK Darussalam Plus sehingga hasil dari penelitiannya dalam menumbuhkan dan menstimulus kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) serta standar pencapaian pendidikan tercapai dengan maksimal dan bahwa produk permainan Sumandu baik dan layak digunakan sebagai media Pembelajaran bagi kecerdasan jamak khususnya untuk anak usia dini.

Kedua, tesis Suwono Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (2013) yang berjudul “Pengembangan Permainan Instrumenalia Musik Perkusi Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini”. Tesis tersebut mendeskripsikan permasalahan dalam meningkatkan kecerdasan anak dengan alat permainan edukatif di era sekarang ini dihadapkan pada dua persoalan mendasar, yaitu pertama, permainan edukatif

¹⁰ Efi Nurjanah, *Pengembangan Permainan Sumandu Sebagai Media Pembelajaran Bagi Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Di Tk Darussalam*, (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga)

khususnya dalam bidang seni dan kreatifitas terkait Pengembangan permainan instrumenalia musik perkusi berbasis budaya lokal selama ini sebagian besar belum dimanfaatkan sebagai media bermain dan untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Kedua, Tuntutan pengembangan permainan instrumenalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang mampu meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Dalam tesis tersebut dijelaskan tentang penggunaan permainan tersebut untuk meningkatkan kecerdasan. Tujuannya untuk menemukan permainan edukatif yang berbasis budaya lokal yang pada akhirnya akan meningkatkan kecerdasan anak usia dini¹¹. Hasil dari penelitian Suwono menghasilkan berupa pengembangan inovasi dan modifikasi musik berbasis budaya lokal yang dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak usia dini. Dalam penelitian yang akan penulis teliti berbeda jenis permainan dan subjek penelitiannyapun lebih terfokus.

Ketiga, Saptiani Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Pasca UIN Sunan Kalijaga (2016) yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Tematik Tiga Bahasa (Indonesia, Arab, Inggris) untuk Menstimulasi Kognitif Anak Usia Dini”¹². penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh sedikitnya media pembelajaran bahasa asing yang sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga berdampak pada minimnya perbendaharaan kosa kata anak dalam bahasa asing. Maka peneliti tersebut mengembangkan kamus tematik tiga bahasa untuk menstimulasi kognitif anak disajikan dengan tematik

¹¹ Suwono, *Pengembangan Permainan Instrumenalia Musik Perkusi Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga)

¹² Saptiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Tematik Tiga Bahasa (Indonesia, Arab, Inggris) untuk menstimulasi Kognitif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga), 2016

dengan pemilihan kosa kata sederhana berdasarkan pengalaman dan benda yang ada disekitar anak. Dalam penelitian tersebut menghasilkan produk secara umum layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kognitif anak usia dini.

Sedangkan yang akan penulis teliti berjudul “Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional siswa RA An-Nur Balerejo Kebonsari Madiun. Adapun perbedaan tesis ini dengan tesis sebelumnya adalah penggunaan media dan orientasi dan pengembangan yang berbeda. Tujuannya untuk membantu siswa dalam meningkatkan aspek perkembangan Kognitif dan aspek perkembangan Sosial Emosional siswa dan lebih menyenangkan dengan media dolanan pintar walaupun bahan yang digunakan adalah dari bahan bekas. Kemudian yang diharapkan dengan Kotak Dolpin ini adalah terlaksananya tugas perkembangan khususnya aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional sesuai dengan tugas tahapan-tahapan perkembangan pada siswa RA An-Nur Balerejo Kebonsari Madiun.

G. Metode Penelitian

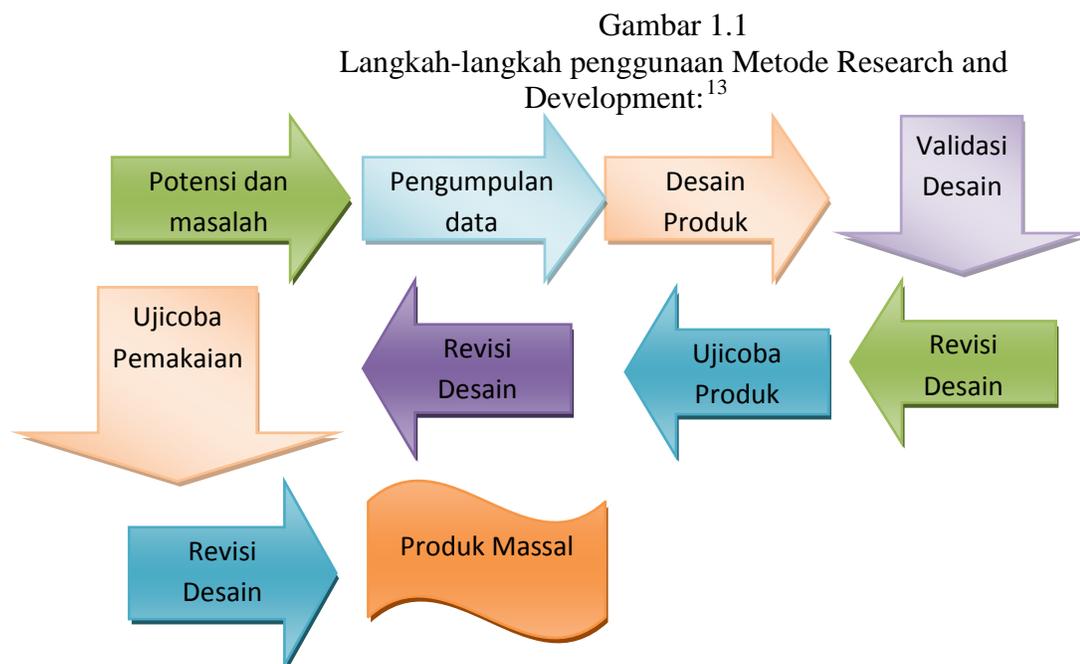
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian tesis ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian model pengembangan ini yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya.

Model pengembangan media pembelajaran diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan Borg & Gall, namun karena keterbatasan waktu dan biaya, maka model Borg & Gall tersebut dimodifikasi untuk disesuaikan dengan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

2. Langkah-langkah Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori dari Sugiono terkait langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:



a. Potensi dan masalah

Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-

¹³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 298.

pertimbangan dari segi nilai¹⁴. Dalam mengukur kebutuhan peneliti menyebarkan angket analisa kebutuhan di organisasi Ikatan Guru Raudlatul Atfal Kecamatan Kebonsari yang terdiri dari 22 Kepala lembaga Raudlatul Atfal.

b. Perencanaan,

Menyusun rencana penelitian yang meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

Dalam penelitian ini menyusun rencana penelitian meliputi kerangka Tema Pekerjaanku yang akan digunakan dalam pembuatan permainan, menyusun kisi-kisi permainan agar sesuai materinya, kemudian instrumen penelitian, dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada awal kegiatan ini peneliti membuat Rencana Kegiatan Harian, kemudian mengaplikasikan kegiatan dalam RKH ke dalam kotak dolpin.

c. Menyusun draf produk, meliputi penelitian materi Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), proses pembuatan rancangan media Kotak Dolpin dan Standar operasional Prosedur (SOP). Dalam menyusun draf produk menyesuaikan dengan RKH yang telah dibuat, dan draf produk berasal dari barang-barang bekas.

¹⁴ Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009), 169.

- d. Validasi desain yaitu produk yang telah dibuat diteliti ataupun diberikan kepada ahli.
- e. Validator media permainan ini terdiri dari dua ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi Pembelajaran. Agar produk yang dibuat dapat diuji coba ke lapangan terbatas.
- f. Revisi Desain, setelah desain produk dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media maka produk permainan tersebut dapat diketahui kelemahan-kelemahannya. Maka pada tahap ini produk permainan tersebut diperbaiki.
- g. Uji coba lapangan terbatas, dalam tahap ini produk yang telah direvisi tadi, diuji coba di lapangan terbatas yaitu siswa kelas A RA An-Nur Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun sebagai tempat penelitian.
- h. Merevisi hasil uji coba lapangan terbatas, yaitu setelah produk permainan diujicobakan di lapangan terbatas, maka peneliti mengetahui kekurangannya kemudian media permainan direvisi kembali.
- i. Uji coba lapangan luas, tahap ini merupakan pengujian produk media permainan kepada lingkup yang lebih luas. Dalam pelaksanaannya yaitu pada siswa kelas B RA An-Nur Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun. Setelah diuji cobakan ke lapangan yang lebih luas kemudian peneliti mencatat kekurangan produk tersebut.

- j. Revisi produk II, setelah diuji coba dilapangan luas dan masih terdapat kekurangan dan kelemahan maka produk media permainan tersebut harus direvisi kembali. Sehingga produk yang dihasilkan akan menjadi lebih sempurna.
- k. Pembuatan produk masal (dissemination), apabila produk media permainan ini sudah dinyatakan efektif dan layak maka dapat diproduksi secara masal. Studi kelayakan tersebut harus mencapai beberapa aspek yang dapat mendukung. Untuk penelitian ini belum sampai pada tahap deseminasi karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diambil dari peneliti dengan melakukan kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden yang meliputi ahli materi, ahli media, dan siswa. Kedua data tersebut kemudian dikonversi menjadi data kualitatif, guna untuk mengetahui kualitas maupun kelayakan produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini merupakan metode model Mixed, dimana data kuantitatif diolah terlebih dahulu kemudian dikonversi menjadi data kualitatif. Model Mixed digunakan untuk memperluas pembahasan dengan cara

menerapkan dua metode sekaligus; untuk menggunakan satu pendekatan integrative agar mampu memperoleh pemahaman yang lebih baik.¹⁵

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.¹⁶ Dengan tujuan agar bisa diperoleh dan diketahui data sebenarnya. Adapun yang di observasi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa di RA An-Nur Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun dalam proses belajar mengajar, dan semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa RA An-Nur dalam merespon kegiatan yang telah dilakukan oleh Guru.

b. Angket

Angket ini dibuat untuk mengumpulkan data tentang produk yang dikembangkan dan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa sebagai pengguna produk. Data tersebut berupa tanggapan tentang produk yang dikembangkan.¹⁷ Angket diberikan kepada dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi yang keduanya merupakan Dosen Kampus Universitas

¹⁵ John W. Creswell, *Research Design, pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) hlm. 307

¹⁶ Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 76

¹⁷ Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta : Grafindo Persada, tanpa tahun), hlm. 181.

Muhamadiyah Ponorogo. Betty Yulia Wulansari, S.Pd. M.Pd selaku ahli materi yang memberikan validasi terhadap media kotak dolpin serta memberikan saran perbaikan untuk penyempurnaan media dan Bapak Muhibudin Fadli, M.Pd selaku ahli media yang memberikan validasi serta saran perbaikan dari segi desain produk..

c. Wawancara

Interview atau wawancara digunakan oleh peneliti dapat dengan cara *face to face interview* (wawancara berhadapan-hadapan) dengan partisipan¹⁸ dengan tujuan untuk menilai keadaan siswanya terhadap motivasi belajar siswa.

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara berhadapan muka, peneliti mewawancarai guru raudlatul atfal sejumlah 22 guru untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan media pembelajaran dan aspek perkembangan apa saja yang dibutuhkan oleh masing-masing lembaga, wawancara dilaksanakan kepada guru Raudlatul Atfal An-Nur untuk memperoleh gambaran keadaan siswa sebelum penelitian dilaksanakan dan memperoleh data portofolio siswa setelah pelaksanaan penelitian. Wawancara dengan ahli media dan ahli materi juga dilaksanakan untuk mendapatkan validasi media dan

¹⁸ John W. Cresweel, *Reseach Design, Pendekatan Kualitatif, kuantitatif dan Mixeed*, edisi ke tiga (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) hlm. 267.

validasi materi, untuk mendapatkan saran-saran mengenai pengembangan media Kotak Dolpin. Wawancara jugadilaksanakan dengan siswa untuk mengetahui keadaan pra-penelitian dan pasca penelitian, dan mengetahui sejauhmana peningkatan yang diperoleh setelah bermain dengan Kotak Dolpin.

d. Dokumentasi

Dalam penelitian ini data-data yang perlu untuk didokumentasikan meliputi materi Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH), penggunaan media permainan yang dikembangkan oleh peneliti, dan aktifitas siswa dalam pelaksanaan *Pre-test* maupun *Post-test*. Pengambilan dokumentasi saat pelaksanaan penelitian dibantu oleh seorang guru di lembaga Raudlatul atfal An-Nur, dengan menggunakan handphone maupun kamera. Pengambilan dokumentasi dilaksanakan secara langsung tanpa dibuat-buat maupun disetting terlebih dahulu.

e. Tes

Salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Dalam pembelajaran objek ini berupa keberhasilan peserta didik, aspek kognitif dan sosial emosional.¹⁹

¹⁹ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), Hlm. 45.

Tes dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan lembar kegiatan *pre-test* dan memberikan media pembelajaran *post-test* kepada siswa Raudlatul Atfal An-Nur kelas B. Untuk mendapatkan data pencapaian aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional sebelum dan sesudah menggunakan media Kotak Dolpin.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket. Angket tersebut digunakan untuk mengumpulkan data secara kuantitatif. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Angket tersebut ditujukan kepada guru di dalam 2 lembaga, ahlimateri dan ahli media, guru tempat penelitian serta angket penilaian yang ditujukan untuk siswa, dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Instrumen analisa kebutuhan

Dalam tahap ini peneliti mencoba mencari data yang berkaitan dengan potensi dan masalah kegiatan pembelajaran khususnya di lembaga Raudlatul Atfal dengan menyebarkan angket analisa kebutuhan pada 22 lembaga Raudlatul Atfal di Kecamatan Kebonsari, untuk mengetahui dan membandingkan antara satu lembaga dengan lembaga yang lainnya di kecamatan kebonsari yang didalamnya juga ada lembaga Raudlatul Atfal An-Nur yang berkenaan dengan kebutuhan media untuk peningkatan aspek

perkembangan, media pembelajaran yang dibutuhkan adalah dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional. Pengisian angket kebutuhan pendidik terhadap alat permainan Edukatif dilakukan pada lembaga di Kecamatan Kebonsari tersebut, sebagai tolok ukur kebutuhan media untuk meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional peserta didik. Adapun angket yang diberikan adalah :

Tabel 1.1
Analisis kebutuhan pendidik terhadap alat permainan edukatif untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional

No	Pertanyaan
1	Apakah anda mengetahui Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini?
2	Apakah anda mengetahui pentingnya penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini?
3	Apakah anda mengetahui dan memahami standar alat permainan edukatif untuk anak usia dini?
4	Apakah anda sudah menerapkan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif dalam setiap tema?
5	Apakah anda setuju alat permainan edukatif diperlukan dalam pembelajaran?
6	Berapa persen penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk pembelajaran dilembaga anda?
7	Bagaimana respon anak ketika belajar menggunakan alat permainan edukatif dibanding tanpa menggunakan alat permainan edukatif?
8	Aspek perkembangan anak usia dini manakah yang belum berkembang sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan dilembaga anda?
9	Aspek apa yang ingin dikembangkan secara dominan dalam penggunaan alat permainan edukatif?

10	Perluakah suatu alat permainan edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini?
11	Perluakah suatu alat permainan edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini?
12	Setujukah anda apabila ada alat permainan edukatif yang didesain khusus terdapat 9-10 kegiatan pembelajaran?
13	Setujukan anda apabila ada alat permainan edukatif dapat digunakan dalam satu kelompok (yang terdiri 4-7 siswa)?
13	Apakah dibagian akhir pembelajaran diperlukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak?

b. Instrumen ahli media dan ahli Materi

Dalam hal memperoleh data tentang aspek Tampilan, aspek penyajian dan aspek materi media Kotak Dolpin untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional.

Tabel 1.2
Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek Tampilan	Desain media Kotak Dolpin
		Tata letak (layout)
		Ukuran huruf
		Komposisi warna
		Penempatan gambar
		Keterbacaan tulisan
		Kesesuaian ikon pada rubrik
		Kesesuaian gambar dan ilustrasi pada media
2	Penyajian	Konsistensi pola penyajian
		Sistematika penyajian
		Keseimbangan sajian materi

		Sistematika dalam tiap pokok bahasan
		Penyajian gambar dalam materi
		Penyajian kegiatan dan aktivitas dalam materi
3	Materi	Sistematika penyajian materi
		Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional
		Kejelasan uraian kegiatan pada materi
		Kesesuaian Kegiatan dengan materi
		Kemudahan pemahaman materi
		Penggunaan bahasa dalam materi
		Kesesuaian kegiatan dengan materi

Instrumen untuk ahli materi kurikulum dan pembelajaran dipergunakan untuk mengetahui sejauh mana aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek kedalaman dan keluasan materi. Angket untuk ahli materi sebagai berikut :

Tabel 1.3
Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek Tampilan	Desain Media Kotak Dolpin
		Tata letak (layout)
		Kesesuaian huruf yang disajikan
		Penyajian dapat menarik siswa dalam pembelajaran
		Penempatan gambar
		Pemilihan Warna pada setiap kegiatan
		Kualitas tampilan gambar
		Kesesuaian gambar dan ilustrasi pada materi
2	Aspek Penyajian	Konsistensi pola penyajian
		Sistematika penyajian
		Keseimbangan sajian materi
		Sistematika dalam tiap pokok bahasan

		Penyajian gambar dalam materi
		Penyajian kegiatan dan aktivitas dalam materi
3	Aspek kedalaman dan keluasan Materi	Sistematika penyajian materi
		Kesesuaian materi dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini kelas B
		Media Kotak Dolpin dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif
		Media Kotak Dolpin dapat meningkatkan aspek perkembangan Sosial Emosional
		Kesesuaian kegiatan media dengan psikologi anak
		Kemudahan pemahaman materi
		Penggunaan bahasa dalam materi

c. Instrumen tanggapan guru terhadap media kotak dolpin

Instrumen tanggapan guru sangat dibutuhkan karena guru merupakan pelaku pembelajaran di kelas dengan menggunakan skala Skor 4 diberikan apabila Bapak/Ibu guru “Sangat setuju” dengan dalam angket, Skor 3 diberikan apabila Bapak/Ibu guru “setuju”, Skor 2 diberikan apabila Bapak/Ibu guru “Kurang setuju”, Skor 1 diberikan apabila Bapak/Ibu guru “Tidak setuju”

Tabel 1.4
Instrumen tanggapan guru terhadap kotak dolpin

No	Item	Skor			
		1	2	3	4
1	Penampilan Kotak Dolpin secara keseluruhan menarik				
	Alasan/Masukan :				
2	Pedoman penggunaan Kotak Dolpin tersampaikan dengan jelas				
	Alasan/Masukan :				
3	Bahasa yang digunakan dalam Kotak Dolpin mudah dipahami				
	Alasan/Masukan :				
4	Penyajian materi dalam Kotak Dolpin tersusun secara sistematis				
	Alasan/Masukan :				

5	Materi dalam Kotak Dolpin sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	Alasan/Masukan :				
6	Penggunaan gambar dalam Kotak Dolpin jelas				
	Alasan/Masukan :				
7	Jenis kegiatan belajar dalam Kotak Dolpin bervariasi				
	Alasan/Masukan :				
8	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Kognitif				
	Alasan/Masukan :				
9	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Sosial				
	Alasan/Masukan :				
10	Kotak Dolpin berbeda dari alat permainan biasanya				
	Alasan/Masukan :				
11	Kotak Dolpin dapat dipergunakan secara mandiri oleh anak didik				
	Alasan/Masukan :				
12	Kotak Dolpin mempermudah guru mengevaluasi hasil belajar siswa				
	Alasan/Masukan :				
13	Kotak Dolpin menstimulus aspek perkembangan sosial anak didik				
	Alasan/Masukan :				
Jumlah					
Presentasi					

d. Instrumen lembar kegiatan

Instrumen ini sebagai bentuk lain dari angket untuk siswa yang terdiri dari lembar kegiatan *pre-test* dan lembar kegiatan *posttest*. Lembar kerja *Pre-test* digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional. sebelum menggunakan media Kotak Dolpin. Kemudian lembar Kegiatan *Post Test* digunakan untuk mengukur

perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional siswa setelah menggunakan media Kotak Dolpin. Lembar *Pre test* pada penelitian ini berupa lembaran kegiatan yang menyerupai kegiatan yang ada di kotak dolpin, sedangkan *post test* berupa kotak dolpin tersebut.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada tahap ini menggunakan dua jenis analisa data, yang pertama pada tahap awal penelitian berupa analisis deskriptif (kualitatif) dengan menggunakan metode wawancara, observasi, maupun dokumentasi yang berupa analisa kebutuhan dan kesesuaian literature untuk pertimbangan produk awal. Tahap kedua didapatkan data kuantitatif dari hasil validasi, hasil uji coba produk baik skala kecil maupun skala luas.

Langkah-langkah dalam menentukan kriteria kelayakan produk kotak dolpin yang telah dikembangkan adalah :

- a. Skor dalam instrumen validasi ahli materi, ahli media disediakan beberapa pilihan jawaban dengan skala *likert*²⁰. lima pilihan untuk memberikan tanggapan terhadap produk Kotak Dolpin, sebagai berikut : angka 5 = sangat baik, angka 4 = baik, angka 3 = cukup baik, angka 2 = tidak baik, angka 1 = sangat tidak baik.
- b. Data yang didapatkan dari instrumen validasi ahli media dan ahli materi di olah dengan rumus rerata, untuk mendapatkan rata-rata skor:

²⁰ Sukarjo, *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: UNY, 2005), Hlm. 55

$$X = \frac{\sum X}{n} \quad ^{21}$$

Keterangan :

X : Skor Rata-rata
 $\sum X$: jumlah skor jawaban
 N : Jumlah responden

- c. Nilai kelayakan Kotak Dolpin pada penelitian ini dari penilaian validator dan dinyatakan valid dalam kesesuaian materi oleh ahli materi dan ahli media apabila semua butir dalam lembar validasi materi dan ahli media mendapat nilai minimal berkategori “cukup baik” atau pada posisi $2,60 < \text{skor} \leq 3$, dari hasil perbandingan nilai rata-rata total skor dengan mengkonversikan data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan skala lima, sebagai berikut:

Tabel 1.5
 Kriteria Persentase skor

Interval % skor	Kriteria
$4,21 \leq \text{skor}$	Sangat Baik
$3,40 < \text{skor} \leq 4,21$	Baik
$2,60 < \text{skor} \leq 3,40$	Cukup Baik
$1,79 < \text{skor} \leq 2,60$	Kurang Baik
$\text{Skor} \leq 1,79$	Sangat Kurang Baik

- d. Kriteria pemberian skor pada instrumen pendidik terhadap kotak dolpin mulai dari angka 4 yang berarti sangat setuju, angka 3 artinya setuju, angka 2 kurang setuju dan angka 1 yang berarti tidak setuju. Penghitungan skor yang didapatkan pada angket para pendidik RA An-

²¹ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan operasionalnya* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hal. 146

Nur menggunakan Rumus rerata, dengan klasifikasi penskoran menggunakan skala 4 sebagai berikut:

Tabel 1.6
Kriteria Persentase skor pengguna Produk oleh Pendidik

Interval skor	Kriteria
$3,50 \leq \text{skor}$	Sangat Setuju
$2,50 < \text{skor} \leq 3,49$	Setuju
$1,50 < \text{skor} \leq 2,49$	Kurang Setuju
$\text{Skor} \leq 1,49$	Tidak Setuju

Nilai kelayakan dari penilaian para guru RA An-Nur minimal pada rentang $2,50 < \text{skor} \leq 3,49$ dengan pengertian kotak dolpin layak untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional siswa.

e. Data hasil observasi pengembangan Media kotak dolpin baik data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan guru dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan penskoran yang dibuat, dihitung jumlah skor berdasarkan hasil masing-masing observasi.
- 2) Skor keseluruhan observasi diakumulatifkan kemudian dicari rata-ratanya.
- 3) Data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan prosentase keidealan yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Prosentase Keidealan} : \frac{\text{Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor tertinggi Ideal}} \times 100\%$$

- 4) Skor rata-rata tersebut diprosentase dan dikualifikasi dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.7
Kualifikasi Prosentase Skor

Prosentase	Kualifikasi
80,01% - 100%	Sangat Tinggi
60,01% - 80,00%	Tinggi
40,01% - 60,00%	Sedang
20,01% - 40,00%	Rendah
0 – 20%	Sangat Rendah

- f. Analisis data pretest dan posttest untuk mengetahui signifikansi tingkat pencapaian aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional, dengan menggunakan nilai gain ternormalisasi (N-gain), dengan rumus:²²

$$\text{Gain Standar} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum-Skor Pretest}}$$

Penafsiran nilai N-gain penelitian ini dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.8
Interpretasi Nilai N-gain

Nilai N-gain	Interpretasi
N-gain > 0,70	Tinggi
0,30 , N-gain < 0,70	Sedang
N-gain < 0,30	Rendah

H. Subyek Uji Coba

Penelitian ini mengambil subyek penelitian Kelas B Siswa RA An-Nur Desa Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun yang terdiri dari 2

²² David E Meltzer, dalam Zuhdan Kun Prasetyo dikutip Nasrul Fauzi, *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Nilai-Nilai Humanis John P Miller Untuk Meningkatkan Kepekaan Sosial Peserta Didik MI/SD Kelas IV*, Tesis (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2015), hlm. 34

Kelas Kelompok B dengan jumlah 30 siswa. Guru RA An-Nur terdiri dari 1 kepala RA, dan 3 guru sebagai guru Kelas A dan Kelas B.

I. Sistematika Pembahasannya

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, maka penelitian ini akan disusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I merupakan pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Pada bagian kedua penelitian ini, yaitu BAB II membahas tentang Kajian Teori Alat permainan edukatif, Tugas perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional.

BAB III Berisi tentang prosedur, implementasi dan analisis hasil pengembangan media pembelajaran Kotak Dolpin untuk anak Usia Dini.

BAB VI Merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran yang diberikan penulis yang berkaitan dengan penelitian. kemudian diakhiri dengan kata penutup, daftar pustaka dan lampiran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian dan pengembangan Kotak Dolpin dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional siswa Raudlatul Atfal An-Nur, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Alat permainan edukatif sangat penting dikembangkan dikalangan guru Raudlatul Atfal khususnya Lembaga Raudlatul Atfal An-Nur untuk peningkatan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosial anak usia dini karena kebutuhan siswa untuk mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini agar tidak terjadi loncatan-loncatan perkembangan. Kotak Dolpin merupakan alternatif media atau alat permainan edukatif yang dikembangkan melalui beberapa tahapan perubahan, yang awalnya hanya berupa lembaran kegiatan dari Kardus bekas dan bahan bekas yang dapat dengan mudah didapatkan disekitar lingkungan tempat tinggal sehingga menghasilkan sebuah alat permainan edukatif yang didesain khusus untuk peningkatan Aspek Perkembangan Kognitif dan Aspek Sosial Emosional sesuai dengan prinsip alat permainan edukatif.
2. Proses implementasi pengembangan media Kotak Dolpin dalam meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Aspek Sosial Emosional siswa Raudlatul Atfal An-Nur melalui tiga tahapan: tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahapan perencanaan terdiri dari persiapan

media berupa Kotak Dolpin, RPPH, dan instrument penilaian. Ada perbedaan media dan RPPH dalam tahap perencanaan, pelaksanaan diantara kelas skala terbatas dan skala luas. Sedangkan dalam tahapan evaluasi guru lebih banyak sebagai Observator kegiatan Pembelajaran dan mencatat setiap perkembangan yang terjadi pada siswa.

3. Hasil pengembangan media Kotak Dolpin dalam meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional adalah memberikan efek positif dan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Kotak Dolpin dan siswa yang tidak menggunakan Media Kotak Dolpin. menunjukkan adanya peningkatan skor, yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*, dimana dalam penghitungan N-gain mengalami peningkatan yang signifikan, dari penghitungan N-gain pada aspek kognitif di kelas terbatas diperoleh 8 skor tinggi, dan 2 skor, sedangkan pada kelas skala luas didapatkan seluruhnya interpretasi tinggi. Pada hasil penghitungan N-gain pada aspek Sosial Emosional didapatkan 7 interpretasi tinggi dan 3 interpretasi sedang. Pada skala kelas luas diperoleh 10 dengan interpretasi tinggi dan 10 dengan interpretasi sedang. Walaupun dengan interpretasi sedang namun terjadi peningkatan yang signifikan dari kriteria Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan dalam *pre-test* ditaraf kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi Berkembang Sangat Bagus (BSB) dalam proses *post-test*. Dengan menggunakan analisis deskripsi, minat siswa terhadap Kotak Dolpin terdapat peningkatan aspek kognitif, terbukti

dalam menggunakan Kotak Dolpin siswa langsung mampu mengerjakan kegiatan dalam Kotak Dolpin tanpa harus bertanya kepada Guru, siswa RA An-Nur masih ingin terus bermain dengan Kotak Dolpin walaupun jam pembelajaran sudah selesai. Dan terdapat peningkatan dalam aspek sosial emosional yang dapat terlihat dengan jelas kerjasama siswa saat bermain dengan Kotak Dolpin meningkat dan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa RA An-Nur.

Berikut peta konsep untuk mengetahui perkembangan atau perubahan dua aspek: aspek perkembangan Kognitif dan aspek Sosial Emosional siswa Raudlatul Atfal An-Nur mulai dari pra-penelitian dan pasca penelitian.

Tabel 4.1
Peta Konsep perubahan Aspek Perkembangan Kognitif
Siswa Raudlatul Atfal An-Nur¹

No	Indikator	Skor Pre-test	Skor Post-test	Pra Penelitian	Pasca Penelitian
1.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (<i>Kegiatan ke 4</i>)(2.2) <i>Bermain jarum jam.</i>	2,7	4	Siswa sudah pernah bermain jarum jam dengan alat peraga yang ada disekolahan.	Siswa semakin lancar bermain jarum jam dihubungkan dengan aktifitas sehari-harinya.
2.	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial (<i>Kegiatan ke 1,</i>	2,5	3,7	Siswa bermain kelereng tanpa mengendalikan kelerengnya.	Siswa lancar bermain melindungi kelereng dan tepat memasukkannya pada tempatnya.

¹ Hasil Observasi peneliti dan guru RA An-Nur, 20 Maret 2018

	8)(4.5) <i>mengelindungi bola, labirin</i>			Siswa belum mengenal mainan labirin.	Siswa lancar mengarahkan bola di labirin hingga finish
3.	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (Kegiatan ke 7)(4.6) <i>Kegiatan penilaian</i>	2,6	3,6	Siswa belum pernah menilai diri sendiri dan temannya dengan memberikan bintang.	Siswa dapat menilai diri sendiri dan teman sejawat dengan memberikan bintang.
4.	Mengenal sebab-akibat tentang lingkungan (kegiatan ke 9) (3.6) <i>kegiatan ular tangga</i>	3,4	4	Siswa mengenal permainan ular tangga namun permainannya tidak bertema.	Siswa lancar bermain permainan ular tangga dan paham sebab akibat tentang lingkungan
5.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (Kegiatan ke 5)(4.6) <i>Mengelompokkan gambar sesuai bentuknya.</i>	2,7	3,8	Siswa belum bisa mengelompokkan gambar sesuai bentuknya.	Siswa mampu mengelompokkan gambar sesuai gambar yang ditempel di Kotak Dolpin.
6.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.(kegiatan ke 5) (4.6)	3,4	4	Siswa dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran benda.	Siswa semakin lancar mengurutkan benda berdasarkan ukuran benda.
7.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (kegiatan ke 2)(4.6)	2,7	3,85	Siswa pernah menulis angka 1 s.d 10 tanpa menyebutkan lambang bilangannya.	Siswa lancar menyebutkan angka dan menyusun dan melengkapi susunan angka 1 s.d 10
8.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (Kegiatan ke 6)(2.2) <i>bermain Maze</i>	2,4	3,3	Siswa bermain mazanya hanya menggaris dengan pensil.	Siswa mampu mencari jejak dengan menggeser boneka di Kotak Dolpin.

9	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (<i>kegiatan ke 2</i>) (4.6)	3,0	3,9	Siswa membuat garis dilembar kerjanya untuk menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan tanpa suasana bermain.	Siswa lancar menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan dengan menarik kursor dari 1 angka ke angka yang lainnya.
---	---	-----	-----	---	---

Tabel 4.2
Peta Konsep Aspek Perkembangan Sosial Emosional
Siswa Raudlatul Atfal An-Nur²

No	Indikator	Skor Pre-test	Skor Post-test	Pra Penelitian	Pasca Penelitian
1.	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi (<i>berani tampil</i>)(2.5)	2,6	3,45	siswa masih malu untuk tampil, karena belum ada media yang menutut siswa untuk tampil.	siswa secara bergantian tampil, dan asyik berdiskusi tentang kegiatan sehari-hari.
2.	Tahu akan haknya (4.13)	2,6	3,3	Guru harus selalu memberi aba-aba saat permainan berlangsung	Ada siswa yang memberi aba-aba pada temannya saat temannya bingung memulai bermain Kotak Dolpin.
3.	Mentaati peraturan kelas (2.6)	2,5	3,25	Siswa akan mentaati peraturan apabila guru selalu memperingatkan konsekwensi dari melanggar aturan yang telah disepakati.	Siswa mau mentaati peraturan setelah aturan permainan disepakati.
4.	Mengatur diri sendiri (2.8)	2,6	3,6	Siswa ada yang mengganggu saat temannya bermain.	Siswa sibuk sendiri dengan kegiatan yang ada pada Kotak Dolpin.
5.	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri (2.12)	2,5	3,65	Siswa tidak pernah menilai hasil kegiatan mereka sediri.	Siswa lancar menilai diri sendiri dan menilai teman sejawatnya sesuai dengan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan

² Ibid.

					sebelumnya
6.	Bermain dengan teman sebaya (<i>Bermain dengan seusianya</i>)(3.13)	2,5	3,8	Siswa sering memilih-milih teman dalam bermain.	Siswa mau bermain bergantian dengan teman sebayanya.
7.	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar (<i>berbagi mainan</i>)(2.12)	2,5	3,7	Siswa tidak mau tahu keadaan temannya yang sedang kebingungan mengerjakan lembar kegiatan kalau temannya tidak bertanya.	Siswa mampu memberitahu dan nasehat kepada temannya apabila ada temannya belum paham.
8.	Berbagi dengan orang lain (<i>Ikut bermain dalam 1 alat permainan</i>)(2.9)	2,6	3,85	Siswa kadang suka menyerobot mainan temannya.	Siswa dengan senang hati berurutan bermain dengan Kotak Dolpin
9.	Bersikap kooperatif dengan teman (<i>Permainan Labirin</i>)(2.9)	2,5	3,65	Siswa mau bekerjasama apabila diingatkan gurunya.	Siswa bekerjasama menyelesaikan permainan dengan baik tanpa diingatkan oleh guru.
10	Menunjukkan sikap toleran (<i>Antri Bermain</i>)(2.7)	2,4	3,65	Siswa mau antri bermain apabila diatur gurunya.	Siswa antri menunggu giliran bermain Kotak Dolpin.

B. Saran

Tanpa menguurangi rasa hormat, adapun saran-saran yang dapat peneliti berikan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah:

1. Bagi Guru

Hendaknya mengembangkan alat permainan edukatif tidak hanya saat pelaksanaan lomba dalam memperingati HAB Kemenag maupun hanya

pada saat ada even perlombaan, tetapi juga mengembangkan alat permainan edukatif saat ada hambatan guru dalam menstimulus perkembangan anak didiknya. Hendaknya dapat mengembangkan Media atau Alat permainan edukatif yang sudah ada untuk dikembangkan dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional siswa maupun untuk penelitian lainnya yang sejenis untuk mengukur aspek perkembangan motorik, bahasa, fisik motorik maupun aspek yang lainnya.

2. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya selalu memfasilitasi guru-guru dan memberikan motivasi pada guru agar dapat menghasilkan inovasi alat permainan edukatif.

Penelitian ini ada beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Keterbatasan peneliti dan guru maupun keterbatasan waktu penelitian, penelitian aspek sosial emosional membutuhkan ketelitian dalam observasi dan pencatatan hasil observasi saat pelaksanaan berlangsung, karena keterbatasan peneliti dan guru dengan jumlah siswa 30 siswa sehingga ada beberapa sikap siswa yang terlewatkan tidak masuk catatan.
2. Panjangnya jeda waktu penelitian dengan waktu pelaporan dan penulisan menyebabkan banyak hasil observasi yang tidak ter-cover, Penelitian ini berlangsung 2 bulan tetapi penulisan tesis mengalami keterlambatan karena kesibukan peneliti, sehingga ada beberapa laporan khususnya hasil observasi yang kurang lengkap.

3. Tema di Kotak Dolpin sulit diganti, karena gambarnya sudah disetting dan dicetak menggunakan banner. Apabila akan mengganti tema, maka harus mengganti gambar dari tema tersebut.
4. Kotak Dolpin yang dikembangkan saat ini terbatas untuk anak usia dini umur 5-6 tahun karena menyesuaikan dengan indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini, apabila akan diterapkan untuk anak usia dini usia 4-5 tahun maka beberapa alatnya dibuat lebih sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, *Desain Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, Bandung: PT Refika Aditama, 2014.
- Ali Nugraha, Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008
- Ali Nugraha dkk., *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Anas, Muhammad, *Alat Permainan dan Media Pembelajaran*, dalam www.Googlebook diakses tanggal 16 Pebruari 2017.
- Ansyar, Mohamad, *Kurikulum, Hakekat, Fondasi, Desain & Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Ayah Edy, *Rahasia Ayah Edy Memetakan Potensi Unggul Anak*, Jakarta: PT Mizan Publika, 2015.
- Baharuddin, dkk. *Teori Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Cathy Nutbrown dan Peter Clough, *Pendidikan Anak Usia Dini, Sejarah, Filosofi dan Pengalaman*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Consuelo G. Sevilla, dkk., *Pengantar Metode Penelitian*, terj. Jakarta: UI Press, 2006.
- Crain, William, *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasinya*, edisi ketiga, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Cresweel, John W., *Reseach Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixeed, Edisi Ke Tiga*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Ganesa, Rochaeni Esa, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*, Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009.
- Gellens, Suzanne R., *Membangun Daya Pikir Otak, 600 Ide Aktivitas Untuk Anak Kecil*, Jakarta: Indeks, 2014.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research Jilid 1*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 1987.

- _____, *Metodologi Riset*, Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2015.
- Hari Soetjningsih, Cristiana, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*, Jakarta: Prenada, 2014.
- Hurlock, Elizabeth B., *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Seepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga, tt.
- Ibnu Badar al-Tabany, Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Indriantoro, Nur, Bambang Supomo, *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen Edisi Pertama*, Yogyakarta: BPFE, 2002.
- Ismail, Andang, *Education Games, Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*, Yogyakarta: Pro-U Media, 2009.
- Kartono, Kartini, *Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan*, Bandung: Mandar Maju, 2007
- Kasmadi, *Membangun Soft Skills Anak-anak Hebat, Pembangun Karakter & Kreatifitas Anak*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Khadim al Haramain asy Syarifain, *Al Qur'an dan terjemahnya*, Madinah Munawwarah: Mujamma' Khadim al Haramain asy Syarifain al Malik Fahd li thiba'at al Mush-haf asy Syarif, 1412H.
- Kurniati, Euis, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Mansur, dkk., *Asesmen Pembelajaran Di Sekolah, Panduan Untuk Guru dan Calon Guru*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015
- Majid, Abdul, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, 2014.
- Mudjia Rahardjo, *Pengantar Penelitian Bahasa*, Malang, Cendekia Paramulya, 2002.

- Mukhtar Latif, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini, teori dan aplikasi*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Nelvarolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Pratisti, Wiwien Dinar, *Psikologi Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Indeks, 2008.
- Rachmawati, Yeni, ali Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Rahman, Hibana S., *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press, 2002.
- Rochaeni Esa Gaanesa, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 4 -5 Tahun*, Bandung: Sandiarta Sukses, 2009.
- Rudi Susilana, M.Si. & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, tanpa tahun, dalam books.google.co.id. isbn=9791856117 diakses 17 Pebruari 2017.
- Safaria, Triantoro dkk, *Manajemen Emosi*, Jakarta: Bumi aksara, 2012.
- Saptiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Tematik Tiga Bahasa (Indonesia, Arab, Inggris) untuk menstimulasi Kognitif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016.
- Santrock, John W., *Perkembangan Anak, Edisi kesebelas jilid 1*, terjemahan, Jakarta: Erlangga, 2007
- Singarimbun, M, *Metodologi Penelitian Survai*, Jakarta: LP3ES, 1982.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: CV. ALFABETA, 2003.
- _____, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. ALFABETA, 2015.
- _____, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: CV. ALFABETA, 2015.
- Sukardi, *Evaluasi Pendidikan, Prinsip & Operasionalnya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- Suwaid, Muhammad Nur Abdul Hafidz, *Prophet Parenting, Cara Nabi Mendidik Anak*, Yogyakarta: Pro-U Media, 2009.

Tim Dosen Fakultas Tarbiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, *Materi Pendidikan dan latihan Profesi Guru (PLPG)*, Malang: UIN Malik Ibrahim Malang, 2011.

Thoha, Chabib, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1990.

Umama, *Pojok Bermain Anak*, Yogyakarta: Stiletto Book, 2016.

Widoyoko, Eko Putro, *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

Nomor : B-306/Un.02/Magister/TU.00/03/2017

Yogyakarta, 17 Maret 2017

Lamp. : -

Perihal : **Permohonan melakukan penelitian**

Kepada Yth. :

di- Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat kami sampaikan kepada Bapak/Ibu, bahwa untuk memenuhi tugas akhir kuliah Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta diperlukan penelitian. Oleh karena itu kami berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian bagi mahasiswa kami :

Nama	: Siti Rohmah Sa'adah
NIM	: 1520431015
Prodi/Konsentrasi	: PGRA/ PGRA
Semester	: IV (empat)
Tahun Akademik	: 2016/2017
Judul	: "PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DOLPIN (DOLANAN PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PENGEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA RA AN-NUR DESA BALEREJO KEBONSARI MADIUN"
Metode	: Wawancara, observasi dan pencermatan dokumen

Demikian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Tembusan :

1. Dekan F.ITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
2. Ybs.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 21/RA AN-NUR/KET/III/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anis Kurniawati, S.Th.I

Jabatan : Kepala RA An Nur

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Rohmah Sa'adah

NIM : 1520431015

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di RA An Nur Desa Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun pada bulan Pebruari – Maret 2018 dengan judul Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) untuk meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional siswa RA An Nur Desa Balerejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk menjadikan periksa dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 22 Maret 2018

Kepala RA An Nur



Anis Kurniawati, S.Th.I

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan : Kepala RA An-Nur ibu Anis Kurniawati, S.Th.I
Hari : Rabu
Tanggal : 7 Desember 2016
Tempat : Raudlatul Athfal An-Nur

1. Ada berapa wadah organisasi di Kecamatan Kebonsari?
 - Di Kecamatan Kebonsari ada 3 organisasi sebagai wadah kegiatan Guru-guru Raudlatul Atfal, yaitu Ikatan Guru Raudlatul Atfal disingkat IGRA, Kelompok Kerja Kepala Raudlatul Atfal disingkat K3RA, dan yang terakhir Kelompok Kerja Guru Raudlatul Atfal disingkat KKGRA.
2. Dalam organisasi apakah ada sosialisasi pembuatan alat permainan edukatif? Berapa kali dalam setahun?
 - Ada tetapi pelaksanaannya menunggu sosialisasi dari kabupaten, dan dilaksanakan pada wadah KKGRA.
3. Kapan guru di lembaga anda menghasilkan karya media pembelajaran?
 - Sebenarnya setiap waktu dituntut agar kreatif tetapi kenyataannya hal tersebut tidak bisa berjalan, paling hanya 1 kali dalam 1 tahun saat ada perlombaan inovasi media pembelajaran pada waktu HAB Kemenag.
4. Apakah media permainan edukatif multifungsi yang dapat meningkatkan aspek Kognitif dan sosial emosional sudah tersedia di toko?
 - Permainan yang ada ditoko, hanya permainan yang kadang hanya mengembangkan 1 aspek perkembangan, itupun terbatas 1-2 kegiatan saja.
5. Apakah sudah ada media pembelajaran yang dihasilkan guru yang bersifat multifungsi? Mencakup 2 aspek pengembangan atau lebih?
 - Belum, kebanyakan hanya mencakup 2 sampai 3 kegiatan saja.
6. Apakah sudah ada alat permainan edukatif yang dihasilkan guru dilembaga anda seperti Kotak Dolpin?
 - Belum ada, semoga tahun depan sudah ada yang seperti Kotak Dolpin.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan : Guru RA An-Nur ibu Wasilatu Rohmah

Hari : Rabu

Tanggal : 7 Desember 2016

Tempat : Raudlatul Athfal An-Nur

1. Ada berapa wadah organisasi di Kecamatan Kebonsari?
 - Ada 3, IGRA, K3RA, KKGRA
2. Dalam organisasi apakah ada sosialisasi pembuatan alat permainan edukatif? Berapa kali dalam setahun?
 - Ada tetapi pelaksanaannya menunggu sosialisasi dari kabupaten, dan yang hadir gurunya dirolling.
3. Kapan guru di lembaga anda menghasilkan karya media pembelajaran?
 - Kadang-kadang hanya 1 kali dalam 1 tahun saat ada perlombaan inovasi media pembelajaran
4. Apakah media permainan edukatif multifungsi yang dapat meningkatkan aspek Kognitif dan sosial emosional sudah tersedia di toko?
 - Belum ada, paling hanya 1 media pembelajaran saja
5. Apakah sudah ada media pembelajaran yang dihasilkan guru yang bersifat multifungsi? Mencakup 2 aspek pengembangan atau lebih?
 - Belum, kebanyakan hanya mencakup 2 sampai 3 kegiatan saja.
6. Apakah sudah ada alat permainan edukatif yang dihasilkan guru dilembaga anda seperti Kotak Dolpin?
 - Belum ada, mungkin tahun-tahun yang akan datang.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan : Muanawatul Ngizah, S.Pd.I
Hari : Senin
Tanggal : 5 Desember 2016
Tempat : Raudlatul Athfal Nurul Islam

1. Ada berapa wadah organisasi di Kecamatan Kebonsari?
 - Ada 3 organisasi
2. Dalam organisasi apakah ada sosialisasi pembuatan alat permainan edukatif? Berapa kali dalam setahun?
 - Ada, 1-2 kali
3. Kapan guru di lembaga anda menghasilkan karya media pembelajaran?
 - Banyaknya administrasi yang harus dikerjakan setiap guru menyebabkan tidak tentunya menghasilkan karya media pembelajaran, yang jelas saat ada lomba media pembelajaran.
4. Apakah media permainan edukatif multifungsi yang dapat meningkatkan aspek Kognitif dan sosial emosional sudah tersedia di toko?
 - belum
5. Apakah sudah ada media pembelajaran yang dihasilkan guru yang bersifat multifungsi? Mencakup 2 aspek pengembangan atau lebih?
 - Sudah, milik kepala RA Nurul Islam
6. Apakah sudah ada alat permainan edukatif yang dihasilkan guru dilembaga anda seperti Kotak Dolpin?
 - Sudah, hasil karya dari kepala RA Nurul Islam

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan : Anisa Damayanti, S.Pd
Hari : Senin
Tanggal : 5 Desember 2016
Tempat : Raudlatul Athfal Nurul Islam

1. Ada berapa wadah organisasi di Kecamatan Kebonsari?
3, IGRA, K3RA dan KKGRA
2. Dalam organisasi apakah ada sosialisasi pembuatan alat permainan edukatif?
Berapa kali dalam setahun?
Ada, 1-2 kali dalam satu tahun.
3. Kapan guru di lembaga anda menghasilkan karya media pembelajaran?
Pada Tahun 2011, 2013, 2015 dan 2016
4. Apakah media permainan edukatif multifungsi yang dapat meningkatkan aspek Kognitif dan sosial emosional sudah tersedia di toko?
Belum pernah menjumpai di toko
5. Apakah sudah ada media pembelajaran yang dihasilkan guru yang bersifat multifungsi? Mencakup 2 aspek pengembangan atau lebih?
Sudah, hasil karya Kepala RA Nurul Islam
6. Apakah sudah ada alat permainan edukatif yang dihasilkan guru dilembaga anda seperti Kotak Dolpin?
Sudah, cikal bakal dari media yang dinamakan Kotak Dolpin tersebut.

4

ANALISIS KEBUTUHAN PENDIDIK TERHADAP ALAT PERAGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL

Pengantar : Angket ini dimaksudkan untuk meminta pendapat guru-guru Raudhatul Athfal (RA) secara obyektif terhadap kebutuhan Alat Peraga Edukatif dan hasilnya akan dijadikan sebagai acuan pengembangan alat peraga edukatif dan program peningkatan aspek perkembangan Kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional di lembaga Raudhlatul Athfal (RA).

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda pilih

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda mengetahui Alat Peraga Edukatif untuk anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat mengetahui <input checked="" type="checkbox"/> b. Mengetahui <input type="checkbox"/> c. Kurang mengetahui <input type="checkbox"/> d. Tidak mengetahui <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak mengetahui
2	Apakah anda mengetahui pentingnya penggunaan alat peraga edukatif dalam pembelajaran anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat mengetahui <input checked="" type="checkbox"/> b. Mengetahui <input type="checkbox"/> c. Kurang mengetahui <input type="checkbox"/> d. Tidak mengetahui <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak mengetahui
3	Apakah anda mengetahui dan memahami standart alat peraga edukatif untuk anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat Paham <input checked="" type="checkbox"/> b. Paham <input type="checkbox"/> c. Kurang paham <input type="checkbox"/> d. Tidak paham <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak paham
4	Apakah anda sudah menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga edukatif dalam setiap tema?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Selalu <input type="checkbox"/> b. Sering <input type="checkbox"/> c. Kadang-kadang <input type="checkbox"/> d. Jarang <input type="checkbox"/> e. Tidak pernah
5	Apakah anda setuju alat peraga edukatif diperlukan dalam pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju <input type="checkbox"/> b. Setuju <input type="checkbox"/> c. Kurang setuju <input type="checkbox"/> d. Tidak setuju <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak setuju
6	Berapa persen penggunaan Alat Peraga Edukatif untuk pembelajaran dilembaga anda?	<input type="checkbox"/> a. 100% <input checked="" type="checkbox"/> b. 75% <input type="checkbox"/> c. 50% <input type="checkbox"/> d. 25% <input type="checkbox"/> e. 0%
7	Bagaimana respon anak ketika belajar menggunakan alat peraga edukatif dibanding tanpa menggunakan alat peraga edukatif?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat antusias <input type="checkbox"/> b. Antusias <input type="checkbox"/> c. Cukup antusias <input type="checkbox"/> d. Kurang antusias <input type="checkbox"/> e. Tidak antusias

8	Aspek perkembangan anak usia dini manakah yang belum berkembang sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan dilembaga anda?	<ul style="list-style-type: none"> a. Fisik motorik b. Bahasa c. Nilai agama dan moral <input checked="" type="checkbox"/> d. Sosial emosional e. Kognitif
9	Aspek apa yang ingin dikembangkan secara dominan dalam penggunaan alat peraga edukatif?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sosial emosional <input checked="" type="checkbox"/> b. Kognitif c. Fisik motorik d. Bahasa e. Nilai agama dan moral
10	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat perlu b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu
11	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat perlu <input checked="" type="checkbox"/> b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu
12	Setujukah anda apabila ada alat peraga edukatif yang didesain khusus terdapat 9-10 kegiatan pembelajaran?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju b. setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
13	Setujukan anda apabila ada alat peraga edukatif dapat digunakan dalam satu kelompok (yang terdiri 4-7 siswa)?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat setuju <input checked="" type="checkbox"/> b. setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
13	Apakah dibagian akhir pembelajaran diperlukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat perlu b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu

Saran dan masukan untuk pembuatan pengembangan alat peraga edukatif kotak Dolpin (Dolanar Pintar) untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional anak usia dini.

ARE disesuaikan dengan usia dan aman bagi anak didik

Terima kasih atas partisipasi dalam pengisian angket ini.

**ANALISIS KEBUTUHAN PENDIDIK
TERHADAP ALAT PERAGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN ASPEK
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL**

Pengantar : Angket ini dimaksudkan untuk meminta pendapat guru-guru Raudhatul Athfal (RA) secara obyektif terhadap kebutuhan Alat Peraga Edukatif dan hasilnya akan dijadikan sebagai acuan pengembangan alat peraga edukatif dan program peningkatan aspek perkembangan Kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional di lembaga Raudhlatul Athfal (RA).

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda pilih

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda mengetahui Alat Peraga Edukatif untuk anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat mengetahui <input checked="" type="checkbox"/> b. mengetahui <input type="checkbox"/> c. Kurang mengetahui <input type="checkbox"/> d. Tidak mengetahui <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak mengetahui
2	Apakah anda mengetahui pentingnya penggunaan alat peraga edukatif dalam pembelajaran anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat mengetahui <input checked="" type="checkbox"/> b. mengetahui <input type="checkbox"/> c. Kurang mengetahui <input type="checkbox"/> d. Tidak mengetahui <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak mengetahui
3	Apakah anda mengetahui dan memahami standart alat peraga edukatif untuk anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat Paham <input checked="" type="checkbox"/> b. Paham <input type="checkbox"/> c. Kurang paham <input type="checkbox"/> d. Tidak paham <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak paham
4	Apakah anda sudah menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga edukatif dalam setiap tema?	<input type="checkbox"/> a. Selalu <input checked="" type="checkbox"/> b. Sering <input checked="" type="checkbox"/> c. Kadang-kadang <input type="checkbox"/> d. Jarang <input type="checkbox"/> e. Tidak pernah
5	Apakah anda setuju alat peraga edukatif diperlukan dalam pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju <input type="checkbox"/> b. Setuju <input type="checkbox"/> c. Kurang setuju <input type="checkbox"/> d. Tidak setuju <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak setuju
6	Berapa persen penggunaan Alat Peraga Edukatif untuk pembelajaran dilembaga anda?	<input checked="" type="checkbox"/> a. 100% <input checked="" type="checkbox"/> b. 75% <input type="checkbox"/> c. 50% <input type="checkbox"/> d. 25% <input type="checkbox"/> e. 0%
7	Bagaimana respon anak ketika belajar menggunakan alat peraga edukatif dibanding tanpa menggunakan alat peraga edukatif?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat antusias <input checked="" type="checkbox"/> b. Antusias <input type="checkbox"/> c. Cukup antusias <input type="checkbox"/> d. Kurang antusias <input type="checkbox"/> e. Tidak antusias

8	Aspek perkembangan anak usia dini manakah yang belum berkembang sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan dilembaga anda?	<input type="checkbox"/> a. Fisik motorik <input type="checkbox"/> b. Bahasa <input type="checkbox"/> c. Nilai agama dan moral <input checked="" type="checkbox"/> d. Sosial emosional <input type="checkbox"/> e. Kognitif
9	Aspek apa yang ingin dikembangkan secara dominan dalam penggunaan alat peraga edukatif?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sosial emosional <input type="checkbox"/> b. Kognitif <input type="checkbox"/> c. Fisik motorik <input type="checkbox"/> d. Bahasa <input type="checkbox"/> e. Nilai agama dan moral
10	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini?	<input type="checkbox"/> a. Sangat perlu <input checked="" type="checkbox"/> b. Perlu <input type="checkbox"/> c. Kurang perlu <input type="checkbox"/> d. Tidak perlu <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak perlu
11	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini?	<input type="checkbox"/> a. Sangat perlu <input checked="" type="checkbox"/> b. Perlu <input type="checkbox"/> c. Kurang perlu <input type="checkbox"/> d. Tidak perlu <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak perlu
12	Setujukah anda apabila ada alat peraga edukatif yang didesain khusus terdapat 9-10 kegiatan pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju <input type="checkbox"/> b. setuju <input type="checkbox"/> c. Kurang setuju <input type="checkbox"/> d. Tidak setuju <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak setuju
13	Setujukan anda apabila ada alat peraga edukatif dapat digunakan dalam satu kelompok (yang terdiri 4-7 siswa)?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju <input type="checkbox"/> b. setuju <input type="checkbox"/> c. Kurang setuju <input type="checkbox"/> d. Tidak setuju <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak setuju
13	Apakah dibagian akhir pembelajaran diperlukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat perlu <input type="checkbox"/> b. Perlu <input type="checkbox"/> c. Kurang perlu <input type="checkbox"/> d. Tidak perlu <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak perlu

Saran dan masukan untuk pembuatan pengembangan alat peraga edukatif kotak Dolpin (Dolanar Pintar) untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional anak usia dini.

Terima kasih atas partisipasi dalam pengisian angket ini.

**ANALISIS KEBUTUHAN PENDIDIK
TERHADAP ALAT PERAGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN ASPEK
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL**

Pengantar :Angket ini dimaksudkan untuk meminta pendapat guru-guru Raudhatul Athfal (RA) secara obyektif terhadap kebutuhan Alat Peraga Edukatif dan hasilnya akan dijadikan sebagai acuan pengembangan alat peraga edukatif dan program peningkatan aspek perkembangan Kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional di lembaga Raudhlatul Athfal (RA).

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda pilih

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda mengetahui Alat Peraga Edukatif untuk anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat mengetahui <input type="checkbox"/> mengetahui <input type="checkbox"/> Kurang mengetahui <input type="checkbox"/> Tidak mengetahui <input type="checkbox"/> Sangat tidak mengetahui
2	Apakah anda mengetahui pentingnya penggunaan alat peraga edukatif dalam pembelajaran anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat mengetahui <input type="checkbox"/> mengetahui <input type="checkbox"/> Kurang mengetahui <input type="checkbox"/> Tidak mengetahui <input type="checkbox"/> Sangat tidak mengetahui
3	Apakah anda mengetahui dan memahami standart alat peraga edukatif untuk anak usia dini?	<input type="checkbox"/> Sangat Paham <input checked="" type="checkbox"/> Paham <input type="checkbox"/> Kurang paham <input type="checkbox"/> Tidak paham <input type="checkbox"/> Sangat tidak paham
4	Apakah anda sudah menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga edukatif dalam setiap tema?	<input checked="" type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-kadang <input type="checkbox"/> Jarang <input type="checkbox"/> Tidak pernah
5	Apakah anda setuju alat peraga edukatif diperlukan dalam pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat setuju <input type="checkbox"/> Setuju <input type="checkbox"/> Kurang setuju <input type="checkbox"/> Tidak setuju <input type="checkbox"/> Sangat tidak setuju
6	Berapa persen penggunaan Alat Peraga Edukatif untuk pembelajaran dilembaga anda?	<input type="checkbox"/> 100% <input type="checkbox"/> 75% <input checked="" type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 0%
7	Bagaimana respon anak ketika belajar menggunakan alat peraga edukatif dibanding tanpa menggunakan alat peraga edukatif?	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat antusias <input type="checkbox"/> Antusias <input type="checkbox"/> Cukup antusias <input type="checkbox"/> Kurang antusias <input type="checkbox"/> Tidak antusias

8	Aspek perkembangan anak usia dini manakah yang belum berkembang sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan dilembaga anda?	<input type="checkbox"/> a. Fisik motorik <input type="checkbox"/> b. Bahasa <input type="checkbox"/> c. Nilai agama dan moral <input checked="" type="checkbox"/> d. Sosial emosional <input type="checkbox"/> e. Kognitif
9	Aspek apa yang ingin dikembangkan secara dominan dalam penggunaan alat peraga edukatif?	<input type="checkbox"/> a. Sosial emosional <input checked="" type="checkbox"/> b. Kognitif <input type="checkbox"/> c. Fisik motorik <input type="checkbox"/> d. Bahasa <input type="checkbox"/> e. Nilai agama dan moral
10	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat perlu <input type="checkbox"/> b. Perlu <input type="checkbox"/> c. Kurang perlu <input type="checkbox"/> d. Tidak perlu <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak perlu
11	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini?	<input type="checkbox"/> a. Sangat perlu <input checked="" type="checkbox"/> b. Perlu <input type="checkbox"/> c. Kurang perlu <input type="checkbox"/> d. Tidak perlu <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak perlu
12	Setujukah anda apabila ada alat peraga edukatif yang didesain khusus terdapat 9-10 kegiatan pembelajaran?	<input type="checkbox"/> a. Sangat setuju <input checked="" type="checkbox"/> b. setuju <input type="checkbox"/> c. Kurang setuju <input type="checkbox"/> d. Tidak setuju <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak setuju
13	Setujukan anda apabila ada alat peraga edukatif dapat digunakan dalam satu kelompok (yang terdiri 4-7 siswa)?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju <input type="checkbox"/> b. setuju <input type="checkbox"/> c. Kurang setuju <input type="checkbox"/> d. Tidak setuju <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak setuju
13	Apakah dibagian akhir pembelajaran diperlukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat perlu <input type="checkbox"/> b. Perlu <input type="checkbox"/> c. Kurang perlu <input type="checkbox"/> d. Tidak perlu <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak perlu

Saran dan masukkan untuk pembuatan pengembangan alat peraga edukatif kotak Dolpin (Dolanan Pintar) untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional anak usia dini.

Terima kasih atas partisipasi dalam pengisian angket ini.

**ANALISIS KEBUTUHAN PENDIDIK
TERHADAP ALAT PERAGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN ASPEK
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL**

Pengantar : Angket ini dimaksudkan untuk meminta pendapat guru-guru Raudhatul Athfal (RA) secara obyektif terhadap kebutuhan Alat Peraga Edukatif dan hasilnya akan dijadikan sebagai acuan pengembangan alat peraga edukatif dan program peningkatan aspek perkembangan Kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional di lembaga Raudhlatul Athfal (RA).

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda pilih

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda mengetahui Alat Peraga Edukatif untuk anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mengetahui <input checked="" type="checkbox"/> b. mengetahui c. Kurang mengetahui d. Tidak mengetahui e. Sangat tidak mengetahui
2	Apakah anda mengetahui pentingnya penggunaan alat peraga edukatif dalam pembelajaran anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mengetahui <input checked="" type="checkbox"/> b. mengetahui c. Kurang mengetahui d. Tidak mengetahui e. Sangat tidak mengetahui
3	Apakah anda mengetahui dan memahami standart alat peraga edukatif untuk anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat Paham <input checked="" type="checkbox"/> b. Paham c. Kurang paham d. Tidak paham e. Sangat tidak paham
4	Apakah anda sudah menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga edukatif dalam setiap tema?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Jarang e. Tidak pernah
5	Apakah anda setuju alat peraga edukatif diperlukan dalam pembelajaran?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
6	Berapa persen penggunaan Alat Peraga Edukatif untuk pembelajaran dilembaga anda?	<ul style="list-style-type: none"> a. 100% <input checked="" type="checkbox"/> b. 75% c. 50% d. 25% e. 0%
7	Bagaimana respon anak ketika belajar menggunakan alat peraga edukatif dibanding tanpa menggunakan alat peraga edukatif?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat antusias <input checked="" type="checkbox"/> b. Antusias c. Cukup antusias d. Kurang antusias e. Tidak antusias

8	Aspek perkembangan anak usia dini manakah yang belum berkembang sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan dilembaga anda?	<ul style="list-style-type: none"> a. Fisik motorik b. Bahasa c. Nilai agama dan moral <input checked="" type="checkbox"/> d. Sosial emosional e. Kognitif
9	Aspek apa yang ingin dikembangkan secara dominan dalam penggunaan alat peraga edukatif?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sosial emosional b. Kognitif c. Fisik motorik <input checked="" type="checkbox"/> d. Bahasa e. Nilai agama dan moral
10	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat perlu <input checked="" type="checkbox"/> b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu
11	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat perlu <input checked="" type="checkbox"/> b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu
12	Setujukah anda apabila ada alat peraga edukatif yang didesain khusus terdapat 9-10 kegiatan pembelajaran?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju b. setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
13	Setujukan anda apabila ada alat peraga edukatif dapat digunakan dalam satu kelompok (yang-terdiri 4-7 siswa)?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat setuju <input checked="" type="checkbox"/> b. setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
13	Apakah dibagian akhir pembelajaran diperlukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat perlu b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu

Saran dan masukan untuk pembuatan pengembangan alat peraga edukatif kotak Dolpin (Dolanar Pintar) untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional anak usia dini.

Pembuatan APE disesuaikan dengan tema pembelajaran dan disesuaikan dg usia anak.

Terima kasih atas partisipasi dalam pengisian angket ini.

**ANALISIS KEBUTUHAN PENDIDIK
TERHADAP ALAT PERAGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN ASPEK
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL**

Pengantar : Angket ini dimaksudkan untuk meminta pendapat guru-guru Raudhatul Athfal (RA) secara obyektif terhadap kebutuhan Alat Peraga Edukatif dan hasilnya akan dijadikan sebagai acuan pengembangan alat peraga edukatif dan program peningkatan aspek perkembangan Kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional di lembaga Raudhlatul Athfal (RA).

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda pilih

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda mengetahui Alat Peraga Edukatif untuk anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mengetahui <input checked="" type="radio"/> b. mengetahui c. Kurang mengetahui d. Tidak mengetahui e. Sangat tidak mengetahui
2	Apakah anda mengetahui pentingnya penggunaan alat peraga edukatif dalam pembelajaran anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> a. Sangat mengetahui b. mengetahui c. Kurang mengetahui d. Tidak mengetahui e. Sangat tidak mengetahui
3	Apakah anda mengetahui dan memahami standart alat peraga edukatif untuk anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat Paham <input checked="" type="radio"/> b. Paham c. Kurang paham d. Tidak paham e. Sangat tidak paham
4	Apakah anda sudah menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga edukatif dalam setiap tema?	<ul style="list-style-type: none"> a. Selalu b. Sering <input checked="" type="radio"/> c. Kadang-kadang d. Jarang e. Tidak pernah
5	Apakah anda setuju alat peraga edukatif diperlukan dalam pembelajaran?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> a. Sangat setuju b. Setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
6	Berapa persen penggunaan Alat Peraga Edukatif untuk pembelajaran dilembaga anda?	<ul style="list-style-type: none"> a. 100% b. 75% c. 50% <input checked="" type="radio"/> d. 25% e. 0%
7	Bagaimana respon anak ketika belajar menggunakan alat peraga edukatif dibanding tanpa menggunakan alat peraga edukatif?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> a. Sangat antusias b. Antusias c. Cukup antusias d. Kurang antusias e. Tidak antusias

8	Aspek perkembangan anak usia dini manakah yang belum berkembang sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan dilembaga anda?	a. Fisik motorik b. Bahasa c. Nilai agama dan moral d. Sosial emosional <input checked="" type="radio"/> e. Kognitif
9	Aspek apa yang ingin dikembangkan secara dominan dalam penggunaan alat peraga edukatif?	a. Sosial emosional b. Kognitif <input checked="" type="radio"/> c. Fisik motorik d. Bahasa e. Nilai agama dan moral
10	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini?	a. Sangat perlu <input checked="" type="radio"/> b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu
11	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini?	<input checked="" type="radio"/> a. Sangat perlu b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu
12	Setujukah anda apabila ada alat peraga edukatif yang didesain khusus terdapat 9-10 kegiatan pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/> a. Sangat setuju b. setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
13	Setujukan anda apabila ada alat peraga edukatif dapat digunakan dalam satu kelompok (yang terdiri 4-7 siswa)?	<input checked="" type="radio"/> a. Sangat setuju b. setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
13	Apakah dibagian akhir pembelajaran diperlukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak?	<input checked="" type="radio"/> a. Sangat perlu b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu

Saran dan masukan untuk pembuatan pengembangan alat peraga edukatif kotak Dolpin (Dolanar Pintar) untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional anak usia dini.

Terima kasih atas partisipasi dalam pengisian angket ini.

**ANALISIS KEBUTUHAN PENDIDIK
TERHADAP ALAT PERAGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN ASPEK
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL**

Pengantar : Angket ini dimaksudkan untuk meminta pendapat guru-guru Raudhatul Athfal (RA) secara obyektif terhadap kebutuhan Alat Peraga Edukatif dan hasilnya akan dijadikan sebagai acuan pengembangan alat peraga edukatif dan program peningkatan aspek perkembangan Kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional di lembaga Raudhlatul Athfal (RA).

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda pilih

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda mengetahui Alat Peraga Edukatif untuk anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat mengetahui <input type="checkbox"/> b. mengetahui <input type="checkbox"/> c. Kurang mengetahui <input type="checkbox"/> d. Tidak mengetahui <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak mengetahui
2	Apakah anda mengetahui pentingnya penggunaan alat peraga edukatif dalam pembelajaran anak usia dini?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat mengetahui <input type="checkbox"/> b. mengetahui <input type="checkbox"/> c. Kurang mengetahui <input type="checkbox"/> d. Tidak mengetahui <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak mengetahui
3	Apakah anda mengetahui dan memahami standart alat peraga edukatif untuk anak usia dini?	<input type="checkbox"/> a. Sangat Paham <input checked="" type="checkbox"/> b. Paham <input type="checkbox"/> c. Kurang paham <input type="checkbox"/> d. Tidak paham <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak paham
4	Apakah anda sudah menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga edukatif dalam setiap tema?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Selalu <input type="checkbox"/> b. Sering <input type="checkbox"/> c. Kadang-kadang <input type="checkbox"/> d. Jarang <input type="checkbox"/> e. Tidak pernah
5	Apakah anda setuju alat peraga edukatif diperlukan dalam pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju <input type="checkbox"/> b. Setuju <input type="checkbox"/> c. Kurang setuju <input type="checkbox"/> d. Tidak setuju <input type="checkbox"/> e. Sangat tidak setuju
6	Berapa persen penggunaan Alat Peraga Edukatif untuk pembelajaran dilembaga anda?	<input type="checkbox"/> a. 100% <input type="checkbox"/> b. 75% <input checked="" type="checkbox"/> c. 50% <input type="checkbox"/> d. 25% <input type="checkbox"/> e. 0%
7	Bagaimana respon anak ketika belajar menggunakan alat peraga edukatif dibanding tanpa menggunakan alat peraga edukatif?	<input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat antusias <input type="checkbox"/> b. Antusias <input type="checkbox"/> c. Cukup antusias <input type="checkbox"/> d. Kurang antusias <input type="checkbox"/> e. Tidak antusias

8	Aspek perkembangan anak usia dini manakah yang belum berkembang sesuai standart tingkat pencapaian perkembangan dilembaga anda?	<ul style="list-style-type: none"> a. Fisik motorik b. Bahasa c. Nilai agama dan moral <input checked="" type="checkbox"/> d. Sosial emosional e. Kognitif
9	Aspek apa yang ingin dikembangkan secara dominan dalam penggunaan alat peraga edukatif?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sosial emosional <input checked="" type="checkbox"/> b. Kognitif c. Fisik motorik d. Bahasa e. Nilai agama dan moral
10	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat perlu b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu
11	Perlukah suatu alat peraga edukatif yang didesain khusus secara praktis agar dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat perlu <input checked="" type="checkbox"/> b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu
12	Setujukah anda apabila ada alat peraga edukatif yang didesain khusus terdapat 9-10 kegiatan pembelajaran?	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat setuju <input checked="" type="checkbox"/> b. setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
13	Setujukan anda apabila ada alat peraga edukatif dapat digunakan dalam satu kelompok (yang terdiri 4-7 siswa)?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju b. setuju c. Kurang setuju d. Tidak setuju e. Sangat tidak setuju
13	Apakah dibagian akhir pembelajaran diperlukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat perlu b. Perlu c. Kurang perlu d. Tidak perlu e. Sangat tidak perlu

Saran dan masukan untuk pembuatan pengembangan alat peraga edukatif kotak Dolpin (Dolan Pintar) untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional anak usia dini.

Alat peraga edukatif yang sudah dikembangkan, halam bisa cara pembuatannya bisa di tularikan / sosialisasikan ke lembaga

Terima kasih atas partisipasi dalam pengisian angket ini.

Hal : Permohonan Validasi Materi Tugas Akhir Tesis

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

Betty Yulia Wulansari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pendidikan Anak Usia Dini

Unmuh Ponorogo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Tesis, dengan ini saya :

Nama : Siti Rohmah Sa'adah

NIM : 1520431015

Program Studi : Pendidikan Guru Raudhlatul Athfal (PGRA)
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Judul tesis : Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar)
untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan
Sosial Emosional Siswa RA An-Nur Desa Balerejo
Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun

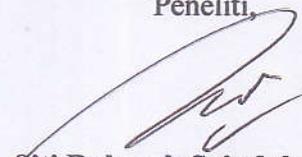
Dengan hormat Mohon Ibu berkenan memberi validasi terhadap Materi Tugas Akhir Tesis yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) Proposal Tesis, (2) Kisi-kisi Media Kotak Dolpin, (3) Kisi-kisi materi Pembelajaran dan indikator Media Kotak Dolpin.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian ibu disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Madiun, 6 Pebruari 2017

Peneliti,


Siti Rohmah Sa'adah, S.Pd.I

**ANGKET VALIDASI MEDIA KOTAK DOLPIN (DOLANAN PINTAR) UNTUK
MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL
EMOSIONAL SISWA RA AN-NUR DESA BALEREJO KECAMATAN
KEBONSARI KABUPATEN MADIUN**

UNTUK AHLI MATERI

Petunjuk Pengisian

1. Ibu diharapkan memberikan koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah disediakan
2. Penilaian diberikan kepada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda ceklis (√) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat. Angka-angka tersebut adalah :

Angka 5 = Sangat baik

Angka 4 = baik

Angka 3 = Cukup baik

Angka 2 = Tidak baik

Angka 1 = Sangat Tidak baik

3. Selain mengisi angket tersebut, mohon ibu memberikan saran masukan!

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan	Desain Media Kotak Dolpin					✓
		Tata letak (<i>lay out</i>)				✓	
		Kesesuaian huruf yang disajikan			✓		
		Penyajian dapat menarik siswa dalam pembelajaran				✓	
		Penempatan gambar				✓	
		Pemilihan Warna pada setiap kegiatan					✓

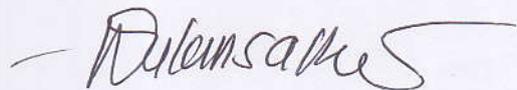
		Kualitas tampilan gambar			✓	
		Kesesuaian gambar dan ilustrasi pada materi			✓	
2	Aspek Penyajian	Konsistensi pola penyajian			✓	
		Sistematika penyajian			✓	
		Keseimbangan sajian materi			✓	
		Sistematika dalam tiap pokok bahasan			✓	
		Penyajian gambar dalam materi			✓	
		Penyajian kegiatan dan aktivitas dalam materi			✓	
3	Aspek kedalaman dan keluasan Materi	Sistematika penyajian materi			✓	
		Kesesuaian materi dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini kelas B				✓
		Media Kotak Dolpin dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif				✓
		Media Kotak Dolpin dapat meningkatkan aspek perkembangan Sosial Emosional				✓
		Kesesuaian kegiatan media dengan psikologi anak			✓	
		Kemudahan pemahaman materi				✓
		Penggunaan bahasa dalam materi			✓	

Komentar dan Saran untuk Perbaikan Modul

1. Kesesuaian huruf : lebih baik menggunakan huruf kecil semua.
misal : Sarapan → sarapan
2. tulisan harap di laminasi agar lebih awet.
3. Dadu bisa digunakan untuk lambang bilangan
sehingga gambar dan angka bisa ditambah 6
4. Dibuat buku penggunaan (SOP) plus standar waktu
pemakaian maksimal karena ini kalau dipakai
berulang³ dalam satu waktu tema pekerjaan.
5. Berapa anak maksimal bisa menggunakan media ini
6. Bentuk sangat menarik dan ukuran sesuai untuk AUD.

Ponorogo, 24 Februari 2017

Validator



Betty Yulia Wulansari, M.Pd.

NIP./NIK 19900712 201609 13.

Hal : Permohonan Validasi Media Tugas Akhir Tesis

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

Muhibudin Fadli, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pendidikan Anak Usia Dini

Unmuh Ponorogo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Tesis, dengan ini saya :

Nama : Siti Rohmah Sa'adah

NIM : 1520431015

Program Studi : Pendidikan Guru Raudhlatul Athfal (PGRA)
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Judul tesis : Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar)
untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan
Sosial Emosional Siswa RA An-Nur Desa Balerejo
Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun

Dengan hormat Mohon Bapak berkenan memberi validasi terhadap Media Tugas Akhir Tesis yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) Proposal Tesis, (2) Kisi-kisi Media Kotak Dolpin, (3) Kisi-kisi materi Pembelajaran dan indikator Media Kotak Dolpin.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian ibu disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Madiun, 6 Pebruari 2017

Peneliti,



Siti Rohmah Sa'adah, S.Pd.I

**ANGKET VALIDASI MEDIA KOTAK DOLPIN (DOLANAN PINTAR) UNTUK
MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL
EMOSIONAL SISWA RA AN-NUR DESA BALEREJO KECAMATAN
KEBONSARI KABUPATEN MADIUN**

Petunjuk Pengisian

1. Bapak diharapkan memberikan koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah disediakan
2. Penilaian diberikan kepada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda ceklis (√) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat. Angka-angka tersebut adalah :
 - Angka 5 = Sangat baik
 - Angka 4 = baik
 - Angka 3 = Cukup baik
 - Angka 2 = Tidak baik
 - Angka 1 = Sangat Tidak baik
3. Selain mengisi angket tersebut, mohon bapak/ibu memberikan saran masukan!

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan	Desain media Kotak Dolpin			✓		
		Tata letak (layout)			✓		
		Ukuran huruf			✓		
		Komposisi warna				✓	
		Penempatan gambar				✓	
		Keterbacaan tulisan				✓	
		Kesesuaian ikon pada rubrik				✓	
		Kesesuaian gambar dan ilustrasi pada media				✓	

2	Penyajian	Konsistensi pola penyajian				✓	
		Sistematika penyajian			✓		
		Keseimbangan sajian materi			✓		
		Sistematika dalam tiap pokok bahasan				✓	
		Penyajian gambar dalam media			✓		
		Penyajian kegiatan dan aktivitas dalam media			✓		
3	Materi	Sistematika penyajian media					
		Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional			✓		
		Kejelasan uraian kegiatan pada media				✓	
		Kesesuaian Kegiatan dengan media				✓	
		Kemudahan pemahaman media			✓		
		Penggunaan bahasa dalam media				✓	
		Kesesuaian kegiatan dengan media			✓		

Komentar dan Saran untuk Perbaikan Modul

Media Dolpin ini bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas, namun ada beberapa saran dan masukan untuk media ini, diantaranya:

- Sertaw petunjuk penggunaan / buku manual,
- Perhatikan ketahanan / durability bahan pembuat media, masih ada sebagian bahan dari kertas yg rentan sobek.

- Beri keterangan singkat untuk penggunaan, misal

media ini untuk usia 4-6 / 5-6 / dst

terimakasih ..

Ponorejo, 22 Februari 2017

Validator



Muhiddin Fadhl, M.Pd

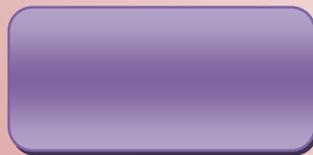
NIP. 19900513 2014013

STANDART OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)



PERMAINAN KOTAK DOLPIN (DOLANAN PINTAR)

UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF
& SOSIAL EMOSIONAL



Siti Rohmah Sa'adah

REDAKSI

PERMAINAN KOTAK DOLPIN

Untuk meningkatkan aspek perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional

Penulis

Siti Rohmah Sa'adah

Dosen Pembimbing

Dr. Sabaruddin, MSi

Ahli Materi

Betty Yulia Wulansari, S.Pd. M.Pd

Ahli Media

Muhibudin Fadli, M.Pd

Desain Cover dan Ilustrasi

Subhan Asy'ari

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
PROGRAM MAGISTER
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2017**

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami sampaikan kehadirat Allah SWT, atas izinnya sehingga “Permainan Kotak Dolpin dan Standart Operasional Prosedur” dapat terselesaikan dengan baik. SOP ini disusun guna memenuhi kebutuhan lapangan dalam pelaksanaan permainan menggunakan Kotak Dolpin sehingga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Anak Usia Dini.

SOP ini terdiri dari beberapa bagian dimulai dari alat dan bahan, cara pembuatan Kotak Dolpin, materi yang dikembangkan dalam kotak dolpin beserta Standart Operasional Prosedur menggunakan Kotak Dolpin.

Media Kotak Dolpin diharapkan dapat digunakan oleh pendidik sebagai media dalam mengembangkan aspek kognitif dan aspek sosial anak usia dini, serta diupayakan dapat meningkatkan kompetensi dan kreatifitas pendidik.

Semoga dengan adanya Media Kotak Dolpin beserta SOP ini dapat menambah pengetahuan pendidik dan calon pendidik dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan aspek sosial emosional, SOP ini sekaligus sebagai panduan praktis pendidik dalam membuat alat permainan edukatif.

Kritik dan saran sangat kami harapkan untuk perbaikan Media Kotak Dolpin ini, dan ucapan terima kasih tak lupa kami sampaikan untuk semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan implementasi Media Kotak Dolpin ini. Semoga menjadi amal jariyah bagi kita semua. Aamiin.

Madiun, 1 Juli 2017

Penyusun

ALAT DAN BAHAN MEDIA KOTAK DOLPIN

A. Alat

1. Gunting
2. Cutter
3. Lem tembak
4. Spidol
5. Benang
6. Jarum/baut
7. Penggaris
8. Tutup botol mineral

B. Bahan

1. Banner yang didesain sesuai ukuran kardus
2. Kardus bekas
3. Kain flannel
4. Gambar-gambar sesuai dengan tema
5. Gelas bekas air mineral
6. Botol bekas shampoo
7. Plastisin
8. Sedotan
9. Cat streoform
10. Perekat kain

CARA PEMBUATAN KOTAK DOLPIN

1. Kardus bekas minuman mineral atau kardus bekas minyak digunting menjadi memanjang, kemudian setiap sisi lembarannya dilapisi dengan kertas warna atau banner yang didesain khusus sesuai ukuran kardus.
2. Dari 8 sisi kardus, masing-masing digunakan untuk kegiatan yang berbeda-beda.
3. Sisi pertama, diberi judul dengan tulisan bola gelinding. siapkan bekas botol shampoo atau botol-botol yang lain dibelah menjadi dua bagian. Bagian pertama ditempel menggunakan lem tembak dengan posisi agak miring, bagian kedua juga ditempel dengan posisi agak dibawanya bagian pertama sehingga apabila bola digelindingkan maka bola atau kelereng dapat melalui dua bagian botol shampoo bekas.
4. Sisi luar kardus kedua kegiatannya menghubungkan gambar lambang bilangan dengan bilangan. Siapkan lima gambar yang berbeda dengan jumlah yang berbeda pula, masing-masing gambar ditempel disebelah kiri dan lambang bilangan ditempel dibagian kanan, diantara gambar dan lambang bilangan dipasang dua utas tali dari ujung atas ke ujung bawah dan masing-masing tali diberi tanda panah yang mengarah pada gambar dan pada lambang bilangan.
5. Sisi ke tiga kardus adalah belajar berhitung. Dengan ditemplei gambar-gambar pendukung dalam berhitung seperti gambar seseorang sedang menata batu, atau gambar susunan barang. Dari masing gambar bata atau susunan barang ditemplei perekat kain dan Siapkan lambang bilangan 1 sampai dengan angka 10 dari bahan kardus tebal, masing-masing angka bagian belakangnya dipasang perekat kain yang berfungsi agar angka-angka tersebut dapat ditempel berpindah-pindah.
6. Sisi ke empat adalah bermain waktu. Bagian atas diberi tulisan pukul berapa? dan dibagian bawah diberi tulisan sedang apa?. Buat gambar lingkaran atau persegi empat tempel di kardus kemudian tulis angka-angka 1 sampai dengan 12 seperti jam dinding kemudian buat jarum dari kardus yang agak tebal dan dipasang di tengah-tengah. Dibawah tulisan sedang apa ?disiapkan tempat untuk menempel

atau meletakkan jawaban-jawaban dari pertanyaan dengan beberapa tulisan tentang kegiatan harian.

7. Bagian dalam kardus dibuat kegiatan mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna ataupun ukuran. Tempelkan beberapa gelas mineral bekas dan dimasing-masing gelas ditempeli beberapa gambar profesi yang berbeda-beda. Gunting gambar-gambar profesi dengan jumlah yang sama tetapi dengan ukuran yang berbeda. Kemudian masing-masing gambar ditempel atau dipasang pada tusuk sate atau stik eskrim.
8. Sisi dalam ke Dua ada kegiatan mencari Jejak/ Mazze. Siapkan kardus bekas yang lain dengan bentuk persegi dengan menyesuaikan ukuran kardus utama, diatas kardus persegi dibuat beberapa gambar pendukung sebagai contohnya jalan menuju bandara, menuju kantor polisi, menuju puskesmas. Kemudian gambar jalan dilubangi memanjang sesuai jalan yang telah dibuat. Buat boneka dari kain flannel atau dari kain bekas, pasang di sela-sela jalan yang dilubangi tadi. Maka kegiatan maze siap digunakan.
9. Bagian tengah diatas Maze dibuat kegiatan penilaian siswa atau evaluasi siswa. buat lima kolom, kolom pertama foto siswa yang dibawahnya buat enam persegi dengan ditempeli perekat kain yang digunakan untuk menempel foto-foto siswa. kolom kedua beri gambar bintang 1, kolom ketiga beri gambar bintang dua dan seterusnya. Dibawah masing-masing gambar bintang ditempeli perekat kain dengan posisi lurus dengan foto siswa.
10. Ambil kardus bekas yang lainnya kemudia bentuk persegi empat dengan ukuran sama dengan kardus yang utama bagian atas yang juga difungsikan sebagai penutup Kotak Dolpn, kemudian tempel gambar, banner atau bagian tersebut dicat agar menarik minat siswa bermain. Bagian sisi dalam ditempel beberapa sedotan atau kau tusuk sate didesain menyerupai labirin tetapi masih sederhana dan diberi tanda start dan finish sehingga anak-naka bermain dari tulisan start dan harus bisa mencapai tulisan finish.
11. Bagian terakhir dari Kotak Dolpin ini adalah kegiatan ular tangga, buat dadu dari kadus bekas juga dan diberi angka dan titik-titik yang jumlahnya sama dengan angka. Balikny kegiatan labirin lembaran kardus persegi tersebut, bagi menjadi 9 kotak yang sama ukurannya, masing-masing kotak diberi nomor urutan dan ditempeli gambar sebab

akibat. Diantara angka-angka tersebut ditemplei gambar ular maupun gambar tangga seperti halnya permainan ular tangga pada umumnya, yang membedakan adalah adanya gambar-gambar pendukung yang menunjukkan sebab akibat dari sebuah kejadian. Untuk memainkannya disiapkan dua boneka kecil atau bentuk kerucut dari plastisin.

12. Kotak Dopin siap digunakan untuk bermain.

MATERI YANG DIKEMBANGKAN DALAM KOTAK

Indikator Pencapaian Perkembangan Anak lingkup perkembangan Kognitif

Usia 5 – 6 tahun
Belajar dan Pemecahan Masalah
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (<i>Kegiatan ke 4</i>)(2.2) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial (<i>Kegiatan ke 1, 8</i>)(4.5) 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (<i>Kegiatan ke 7</i>)(4.6)
Berfikir Logis
<ol style="list-style-type: none"> 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungan (<i>kegiatan ke 9</i>) (3.6) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (<i>Kegiatan ke 5</i>)(4.6) 6. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.(<i>kegiatan ke 5</i>) (4.6)
Berfikir Simbolik
<ol style="list-style-type: none"> 7. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (<i>kegiatan ke 2</i>)(4.6) 8. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (<i>Kotak Dadu</i>) (4.6) 9. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (<i>kegiatan ke 2</i>) (4.6)

Indikator Pencapaian Perkembangan Anak lingkup perkembangan sosial emosional

Usia 5-6 tahun
Kesadaran diri
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi (<i>berani tampil</i>)(2.5)
Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain
2. Tahu akan haknya (4.13) 3. Mentaati peraturan kelas (2.6) 4. Mengatur diri sendiri (2.8) 5. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri (2.12)
Perilaku prososial
6. Bermain dengan teman sebaya (<i>Bermain dengan seusianya</i>)(3.13) 7. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar (<i>berbagi mainan</i>)(2.12) 8. Berbagi dengan orang lain (<i>Ikut bermain dalam 1 alat permainan</i>)(2.9) 9. Bersikap kooperatif dengan teman (<i>Permainan Labirin</i>)(2.9) 10. Menunjukkan sikap toleran (<i>Antri Bermain</i>)(2.7)

**STANDART OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
PERMAINAN KOTAK DOLPIN (DOLANAN PINTAR)**

Prosedur yang harus dilakukan oleh pendidik sebelum permainan adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyiapkan media Kotak Dolpin.
2. Pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa.
3. Pendidik mengenalkan Kotak Dolpin .
4. Pendidik menjelaskan aturan permainan. Dengan aturan sebagai berikut :
 - a. Siswa tidak boleh berebut mainan
 - b. Siswa bergiliran dalam permainan
 - c. Masing-masing siswa bermain pada sisi yang berbeda
5. Pendidik meletakkan Kotak Dolpin ditengah masing-masing kelompok.

Dalam bermain Kotak Dolpin perlu diketahui tentang kegiatan setiap sisi Kotak, karena setiap sisi Kotak terdapat kegiatan yang berbeda, ada kegiatan yang dapat diselesaikan secara individu, dan ada kegiatan yang dapat dikerjakan oleh 2 orang.

Berikut adalah kegiatan setiap sisi Kotak Dolpin:

1. Sisi pertama dibuat kegiatan bola gelinding. Didalam kotak paling bawah disiapkan bola yang terbuat dari clay/kelereng. Dalam kegiatan tersebut mengandung pembelajaran tentang sabar menunggu giliran, sabar dalam memasukkan bola/kelereng kedalam kotak paling bawah, dengan melalui jalur

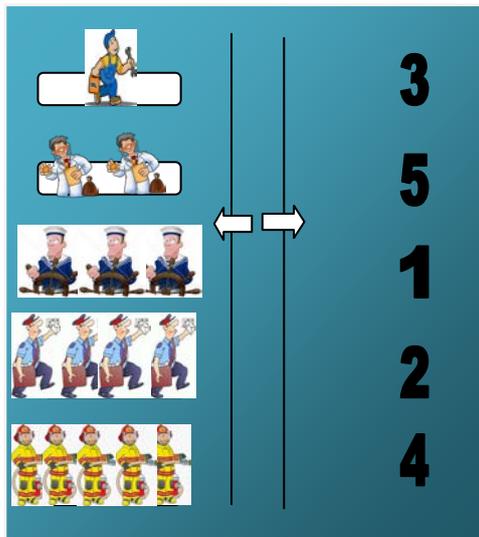
slide. Background pada kegiatan tersebut terdapat gambar anak sedang belajar, dilanjutkan dengan wisuda dan berhasil dengan profesi yang dicita-citakan.

Gambar sisi kardus pertama



Tempat Menyimpan Bola

2. Sisi yang kedua jenis kegiatannya menghubungkan gambar lambang bilangan dengan bilangan. Kegiatan ini dapat dilakukan oleh 1 atau 2 siswa secara langsung, masing-masing membuat tebakan secara bergantian atau langsung mengerjakan kegiatan tersebut secara individu. Cara mengerjakan kegiatan pada kegiatan menghubungkan gambar dengan lambang bilangan cukup dengan menggeser kursor / panah ke atas dan kebawah sesuai dengan jumlah gambar dan angka yang diketahui siswa.



3. Kegiatan pada sisi ke tiga kardus adalah belajar berhitung. Yaitu menyusun angka satu sampai lima atau lebih. Siswa dapat melepas, memindahkan dan memasangkan angka-angka pada dinding Kotak Dolpin sesuai dengan urutan angka yang diketahui.



4. Kegiatan pada sisi ke empat adalah bermain Waktu, dimana permainan ini ada gambar jamnya dan dapat diputar kemudian ada tulisan tentang aktifitas yang menunjukkan pada jam tersebut. Jarum jam dapat diputar sesuai dengan jam yang menunjukkan aktifitas atau kegiatan yang berlangsung dan meletakkan tulisan/ gambar sesuai dengan waktu yang tepat.



5. Sisi dalam pertama ada kegiatan mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna ataupun ukuran. Dalam kegiatan ini dapat dilakukan oleh satu (1) siswa maupun oleh dua (2) siswa, dengan demikian melatih siswa untuk berbagi mainan dan menyelesaikan kegiatan secara bersama-sama. Dalam kegiatan ini siswa mengambil beberapa gambar Profesi kemudian meletakkan ke dalam gelas sesuai dengan criteria bentuk, jenis gambar dan besar kecilnya gambar.



6. Sisi dalam ke Dua ada kegiatan mencari Jejak/ Mazze. Pada bagian ini sisi kardus dilengkapi dengan kardus yang lain yang telah didesain untuk kegiatan mencari jejak dan dilengkapi dengan boneka yang sudah menempel didalamnya. Siswa cukup menggerakkan boneka yang telah disediakan menuju tempat yang ingin didatangi, contohnya menuju ke Kantor polisi, atau menuju ke Kantor Pos. dalam kegiatan ini siswa dilatih koordinasi mata dan tangan, serta melatih pengetahuan tentang tempat-tempat.



7. Kegiatan pada sisi tutup dalam adalah labirin, kegiatan ini dapat dilakukan oleh satu sampai dengan empat siswa. Apabila semakin banyak siswa yang melakukan kegiatan ini maka tingkat kesulitannya semakin tinggi. Melihat gerakan setiap siswa berbeda-beda. Sehingga permainan ini menguji kesabaran siswa dan aspek perkembangan sosial emosional siswa dalam bekerjasama menyelesaikan tugas. Apabila dilakukan oleh 4 siswa maka masing-masing siswa memegang setiap sisi labirin dan menggerakkan secara hati-hati agar bola yang digelindingkan dapat melewati rute atau jalan sehingga dapat mencapai finish. Dalam kegiatan ini, apabila tidak ada kerjasama antara satu dengan yang lainnya maka sangat sulit bola untuk menuju finish.



8. Kegiatan diatas tutup kardus adalah Ular Tangga. Permainan ini dilakukan oleh dua siswa, masing-masing siswa mendapatkan boneka dan melempar dadu, seperti halnya permainan ular tangga. Dalam kegiatan tersebut tidak hanya bermain menghitung, menggerakkan boneka ke urutan selanjutnya namun juga menerapkan permainan sebab akibat dari apa yang dilakukan. Siswa diajak untuk berfikir tentang sebab akibat apa yang telah dilakukan, apabila siswa belajar dengan rajin maka dapat mencapai cita-citanya dengan ditunjukkan gambar wisuda, siswa belajar tentang akibat membuang sampah sembarangan sehingga menyebabkan terjadinya banjir. Permainan ini dibatasi hingga 9 kotak saja menginagt permainan ini digunakan untuk siswa usia 5-6 tahun.



9. Sisi yang terakhir adalah kegiatan penilaian, dalam kegiatan ini lembar kegiatannya dilampiri foto siswa masing-masing dan siswa diajak menilai diri dengan cara menggerakkan/menempelkan foto siswa pada garis lurus bintang yang seharusnya mereka dapatkan.. dalam kegiatan ini siswa diajak untuk berfikir kelayakan dirinya mendapatkan bintang, setelah menyelesaikan semua kegiatan yang ada di Kotak Dolpin.

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : REKREASI/ TEMPAT REKREASI
Semester/minggu : II /1
Kompetensi dasar : 1.1,1.2,3.1,4.1,2.5,2.6,2.7,2.8,2.9,2.10, 3.10,3.11,4.11,3.8,4.5,4.7,2.1,3.3,3.4,4.3,4.4 2.4,3.15,4.15

PAI

- 1.1. Bercakap-cakap tentang mempercayai adanya Tuhan yang menciptakan gunung, pasir
 - Menyebutkan macam-macam tempat makhluk hidup di darat, dan air
- 1.2. Bercakap-cakap tentang cara menghormati agama orang lain
 - Tanya jawab tentang cara bersyukur kepada Allah melalui ciptaan-Nya
- 1.3. Menghafalkan syahadat tauhid dan artinya
- 1.4. Menghafalkan syahadat rosul dan artinya

BAHASA

- 3.10. Bercerita tentang gambar yang dibuat guru
 - Mendengarkan cerita dan bisa menceritakan kembali cerita dari guru
- 3.11. Mengelompokkan gambar tempat-tempat rekreasi
- 4.11. Menceritakan pengalaman rekreasi secara sederhana

KOGNITIF

- 3.8. Mengurutkan gambar pohon dari yang kecil ke yang besar
 - Menghitung jumlah roda yang ada pada kendaraan bus.
- 4.5. Menunjukkan kejanggalan pada dua gambar
- 4.7. Menyanyikan lagu ayo-ayo kawan kita melihat hewan
 - Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (gajah)
 - Menceritakan gambar seri ketika pergi ke tempat rekreasi



ASK

- 2.5. Berani dalam memimpin upacara bendera
 - Berani mengerjakan tugas sendiri dalam kegiatan mencocok gambar masjid
- 2.6. Bercerita tentang cara mematuhi tata tertib dalam rekreasi
- 2.7. Sabar menunggu giliran dalam antri tiket masuk rekreasi
- 2.8. Mencari jejak gambar bus menuju tempat rekreasi
- 2.9. Bercakap-cakap tentang cara member makan hewan di kebun binatang
- 2.10. Mengelompokkan tempat-tempat rekreasi yang ada di pegunungan dan di laut

SENI

- 2.4. Menyanyikan lagu naik-naik ke gunung
 - Melakukan gerakan pantonim ketika naik gunung
- 3.15. Menggambar bebas menggunakan crayon dengan rapi
 - Mencetak / stempel gambar hewan yang ada di kebun binatang
 - Mencampur warna untuk membuat pemandangan
 - Menciptakan bentuk mobil dengan plastisin

FISIK MOTORIK

- 2.1. Bercerita tentang tata cara menjaga kebersihan di tempat rekreasi
- 3.3. Senam fantasi meniru berbagai gerakan hewan seperti burung
 - Memberi tanda cawang yang mau mengikuti kegiatan senam dan beri tanda silang bagi anak-anak yang tidak mengikuti senam
- 3.4. Bercerita tentang cara membersihkan badan pada waktu pergi dan pulang rekreasi
- 4.3. Praktek berjalan maju di atas papan titian dengan merentangkan tangan
- 4.4. Berani buang air besar di toilet tanpa bantuan orang tua

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : REKREASI/ KENDARAAN
Semester/minggu : II /2
Kompetensi dasar : 1.1,1.2,3.1 , 4.1,2.6,2.7,2.4,3.15,4.15,2.1,3.3,4.3,2.7,2.2,2.3.

PAI

- 1.1 Bercakap-cakap Makhluk hidup ciptaan ALLAH: manusia, binatang, tumbuhan.
- 1.2 Memberi tanda silang pada gambar ciptaan Allah yang dapat dijadikan kendaraan.
- 1.2. Bercakap-cakap tentang menyayangi binatang.
- 3.1 Memberi tanda silang pada gambar yang merawat kendaraan dan silang pada gambar yang menunjukkan tidak merawat kendaraan.
- 1.2 Tepuk motor.
- 4.1 Tahfidh do'a naik kendaraan.

BAHASA

- 3.7. - Tanya jawab tentang nama anggota keluarga (ayah,ibu,kakak,adik)
- Bercakap-cakap tentang tempat-tempat umum didaerah sekitarnya (taman kota, mall, dll)
- Menyebutkan kendaraan yang dipakai

KOGNITIF

- 2.2.Menceritakan asal mula terjadinya telaga sarangan
- 2.2.Mengamati mengapa perahu dapat terapung.
- 2.2.mencoba menceritakan bagaimana balon udara bisa terbang.
- 2.2.Membedakan macam-macam bunyi klakson kendaraan (bus, becak, kapal).
- 2.3 .Bermain simbolik kegiatan di stasiun (petugas loketmasinis)
- 2.3.Mengekspresikan gerak dan lagu "lihat



ASK

- 2.6. Bercakap-cakap tentang tempat berhentinya kendaran.
- 2.7. mewarna gambar anak yang Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya memberikan oleh-oleh kepada keluarga
- 2.7. Berani tampil d depan umum menceritakan pengalaman rekreasi
- 2.7. Mau berpisah dengan orang tua tanpa menangis bila rekreasi.

SENI

- 2.4.Tepuk mobil
- 2.4.kereta apabila aku besar"
- 3.15.Menggambar bus pariwisata bentuk mobil
- 4.15.Meronce kalung dari pelepah papaya
- 4.15.Membuat bentuk stasiun dari balok

FISIK MOTORIK

- 2.1.Membuang sampah pada tempatnya
- 2.1.praktek membuat jus buah
- 3.3.Mengekspresikan berbagai gerakan kepala (memutar, mengangguk, menggeleng)
- 3.3.berekspresi menirukan gerakan menyetir
- 4.3.Senam fantasi menirukan gerakan pohon tertiu angin
- 4.3.berjalan lurus dengan berjinjit sambil membawa ban pelampung

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : REKREASI/ PERLENGKAPAN REKREASI
Semester/minggu : II /3
Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.5,2.6,2.7,2.8,2.9,3.10,3.11,3.12,4.10,2.1,3.3,4.3,2.43.15,2.2,2.3,3.5.

PAI

- 1.1. Bercakap-cakap alam seisinya ciptaanNya.
- 1.2. Praktek mencari sampah di halaman dan membuangnya di tempat sampah.
- 1.2. Maju tahfidh dua kalimah syahadat dan terjemahnya.
- 1.2. Praktek sholat .
- 1.3. Memberi tanda centang pada gambar perlengkapan rekreasi dan silang pada gambar yang bukan untuk perlengkapan rekreasi.
- 1.3. Bercakap-cakap pengenalan tempat ibadah .

BAHASA

- 3.10. Mendengarkan cerita guru.
- 3.10. Mengurutkan cerita bergambar.
- 3.11. Bercerita pengalaman.
- 3.12. Menyebutkan suatu benda yang suku awalnya sama.
- 4.10. Membaca cerita bergambar
- 4.10. tanya jawab perlengkapan rekreasi.

KOGNITIF

- 2.2. Mengelompokkan bangun segi empat dengan warna merah, bangun segi panjang dengan warna kuning dan bangun segi tiga dengan warna hijau. mewarna jalan mobil akan menuju ke tempat rekreasi.
- 2.3. Bermain peran menirukan kondektur bis..
- 3.5. Anak bisa menyebutkan alat perlengkapan rekreasi
- 3.5. Anak mau mengerjakan maze (mencari jejak) gambar anak berenang menuju kolam renang.
- 2.3. - Anak bisa menggambar sederhana kendaraan yang digunakan untuk rekreasi.
- Anak bisa menirukan gerakan pohon yang ditiup



ASK

- 2.5. Bernyanyi
- 2.6. Bercakap-cakap tentang mentaati peraturan ketika rekreasi.
- 2.7. Bercakap-cakap tentang budaya antri.
- 2.8. Anak mewarnai gambar perlengkapan rekreasi.
- 2.9. Bercakap-cakap tentang perlengkapan renang. Mencocok gambar mobil.

SENI

- 2.4. bertepok tangan dengan dua pola.
- 2.4. menari mengikuti musik
- 2.4. menirukan gerakan orang berenang.
- 3.15. menggambar payung.
- 3.15. menggambar botol minum.
- 3.15. mewarna gambar kolam renang.

FISIK MOTORIK

- 2.1. Mencocok gambar tempat sampah
- 3.3. Menirukan gerakan dan suara binatang di sekitar
- 4.3. Mengekspresikan diri dengan gerakan memanjat, bergantung, berayun, merayap dan merangkak dengan berbagai variasi.
- 4.3. Melipat kertas membentuk payung
- 4.3. membentuk perahu dengan playdough.
- 4.3. senam.

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : PEKERJAAN/ GURU DAN DOKTER
Semester/minggu : II /4
Kompetensi dasar : 1.1, 1.2, 3,1, 4.1, 2.1, 2.5, 2.7, 2.9, 2.11, 2.6, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.5, 4.5, 4.6, 3.8, 3.15, 4.15, 2.2

NAM

- 3.1. Syahadat tauhid dan rosul
- 4.1. Menyanyi kalimat toyyibah
- 1.2. Bercakap-cakap tentang cara menghormati orang tua
- 1.1 Melingkari gambar ciptaan Allah dan buatan manusia
- 4.1. Gerakan dan bacaan sholat
- 4.1. Do'a harian (do'a masuk dan keluar kamar mandi)

Bahasa

- 3.10 Mengurutkan gambar anak sakit
- 4.10. Menceritakan gambar yang di lihatnya
- 3.11. Mengelompokkan gambar yang huruf awalnya sama
- 4.11. Menceritakan gambar yang di siapkan guru
- 3.12. Menyebutkan kata kata yang suku awalnya sama

Kognitif

- 2.2. Menceritakan hasil campuran dari 2 warna
- 2.3. Main peran sebagai guru dan murid
- 3.5. Mencontreng 3 perbedaan dari 2 gambar yang sama
- 4.5. Mengerjakan moze tempat kerja dokter
- 4.6. Menjumlah gambar dan sekaligus mmenulis angkanya
- 3.8. Menyebut nama dan kegunaan gambar benda



SOSIAL EMOSIAONAL

- 2.5. Mengerjakan tugas sendiri
- 2.7. Sabar menubggu giliran
- 2.9. Memberi tanda (v) pada gambar anak yang mau berbagi
- 2.11. Bercerita tentang teman baru
- 2.6. Mentaati tata tertib sekolah
- 4.14. Menyirami tanaman

Seni

- 3.15. Menggambar bebas dari " titik"
- 4.15. Mencetak gambar "papan tulis" dengan pelepah pisang
- 4.15. Mencocok gambar "suntik"
- 4.15. Membuat bentuk sekolahan dari batang korek api
- 4.15. Menyusun mmenara dari bentuk kubus sebanyak 10 buah
- 4.15. Finger painting

Fisik motorik

- 2.1. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- 3.3. Menyanyi lagu "guru tercinta" dengan gerakan
- 4.3. Berjalan di atas garis lurus lalu meloncat
- 3.4. Mewarnai kaligrafi (annadofatul minal iman)
- 4.4. Membersihkan halaman sekolah
- 4.3. Bermain dengan simpai

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : PEKERJAAN/ TENTARA, PILOT, DAN TUKANG BANGUNAN
Semester/minggu : II /5
Kompetensi dasar : 3.1, 4.1, 1.1, 2.5, 2.6, 2.8 3.2, 4.2, 4.14, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4. 12, 2.2, 3.6' 4.6, 2.1, 3.3, 4.3, 2.4, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15

NAM

- 1.1. Menyanyi lagu anggota badan ciptaan Allah
- 4.1. Membaca surat AL -MAUN
- 4.1. Menghafal huruf hijaiyah
- 3.1. Syahadat 2
- 4.1. Menghafal niat wudhu
- 4.1. Mengucapkan lafadz Basmalah dan artinya

BAHASA

- 3.10. Bercerita tentang tugas pilot
- 4.10. Menirukan suara pesawat
- 3.11. Berani bertanya tentang tentara dengan pertanyaan mengapa dan dimana
- 3.12. menulis kata pilot dengan kartu huruf
- 3.12. membaca buku cerita bergambar
- 4.12. mengucapkan syair tukang bangunan

KOGNITIF

- 2.2 Mengungkapkan mengapa bola jatuh ke bawah
- 3.5. menunjukkan arah bola dalam permainan labirin
- 4.5 menyelesaikan permainan labirin
- 3.6. menyebutkan macam-macam profesi
- 4.6. mengelompokkan gambar sesuai pola.
- 4.6. menunjukkan konsep waktu
- 4.6. mengisi angka pada kotak yang kosong pada urutan bilangan
- 4.6. menghubungkan tulisan dengan gambar.
- 3.7. mengenal tentang sebab akibat tentang lingkungan
- 4.7. dapat memecahkan masalah sederhana dalam permainan maze maupun ular tangga.



SOSIAL EMOSIONAL

- 2.5 Dapat menerima kritik
- 2.6. mengikuti permainan
- 2.8. menyelesaikan tugas bersama teman
- 3.2. mau menolong teman yang kesulitan menyelesaikan tugas
- 4.2. terbiasa mengucapka terima kasih jika diberi atau di tolong
- 3.14. memilih permainan dengan tertib/ mentaati peraturan
- 4.14. memberi nilai pada diri sendiri apabila mampu menyelesaikan permainan.

SENI

- 3.15. menggambar bebas dengan crayon
- 4.15. melipat gambar topi
- 4.15. kolase dengan kertas untuk gambar pesawat
- 4.15. meronce dengan sedotan
- 4.15. bermain musik patrol
- 4.15. membuatik

FISIK MOTORIK

- 2.1. Menghafal syair 4 sehat 5 sempurna
- 3.2. menirukan jalan tentara berbaris
- 3.3. berjalan ke depan belakang dan samping
- 3.3. meranyap, merangkak, dan meloncat
- 2.4. bertepuk dengan 4 pola
- 3.3.menggunting gambar profesi

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : PEKERJAAN/ PETANI DAN NELAYAN
Semester/minggu : II /6
Kompetensi dasar : 1.1, 3.1, 1.2, 4.1, 2.7, 2.6, 2.9, 2.11, 2.14,4.2, 3.10,4.10, 3.11, 4.11,3.12, 2.2, 2.3, 3.5, 4.5, 4.6, 2.1, 4.3, 4.4, 2.4, 4.12, 3.15,

- NAM**
- 4.1. Mengaji surat AN-NASR
 - 3.1. Syahadat dan sholat
 - 1.1. Menyanyi ALLAH Maha Esa
 - 1.2. Bercakap cakap atas limpahan nikmat Allah
 - 3.1. Do'a keluar rumah
 - 4.1. Menghafal do'a iftitah

- BAHASA**
- 3.10. Memahami cerita guru tentang pekerjaan nelayan.
 - 4.10. Menghubungkan gambar dengan pasangannya
 - 3.11. Tanya jawab tentang pekerjaan nelayan
 - 4.1. Menggambar 3 alat petani
 - 4.12. Menggaris bawah suku kata yang sama
 - 3.10. Membaca tulisan pada gambar

- KOGNITIF**
- 2.2. Menceritakan kemana arah benda yang jatuh
 - 2.3. Bermain simbolik bagaimana pak tani membajak sawah
 - 4.5. Menunjukkan kejanggalan suatu gambar
 - 3.5 Menyebut perbedaan alat nelayan dan petani
 - 4.6. Menyusun 6 gambar ikan dari kecil ke besar



- AKS**
- 2.7. Menjawab salam
 - 2.6. Mau berhenti bermain pada waktunya
 - 2.9 Bercakap- cakap tentang sodaqoh
 - 2.11. Menyesuaikan diri
 - Saya kepada guru
 - Saya kepada orang tua
 - Saya kepada teman
 - 2.14. Melingkari gambar yang benar pada sebuah gambar
 - 4.2. Khusuk dalam berdo'a

- SENI**
- 2.4. Mengucapkan syair nelayan
 - 3.15. Menganyam topi dari daun pisang
 - 4.11. Mewarnai gambar alat petani dan alat nelayan
 - 3.15. Menggambar seorang petani
 - 2.4. Menyanyi nenek moyangku
 - 4.15. Menjahit jelujur

- FISIK MOTORIK**
- 2.1. Membiasakan buang sampah di tempatnya
 - 4.4. Senam sehat ceria
 - 4.5. Memanjat bergelantung dan berayun
 - 4.3. Memnatulkan bola dan menangkapnya
 - 4.3 Menggantung dan menempel gambar cangkul
 - 4.3. Merapikan baju dan jilbabnya sendiri

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : PEKERJAAN/ PENJAHIT DAN TUKANG BANGUNAN
Semester/minggu : II /7
Kompetensi dasar : 1.1, 3.1, 1.2, 3.1, 2.3, 2.6, 2.7, 2.10, 2.11, 3.13, 3.10, 3.12, 3.11, 4.10, 2.2, 3.6, 4.6, 3.3, 4.3, 2.4, 3.15, 4.15

NAM
4.1. mengaji AL- kafirun
3.1. 2 syahadad dan artinya
1.1. Menyanyi 10 malaikat
1.2. Menghafal kalimat toyyibah
3.1. Gerakan dan bacaan sholat
7.1. Menyanyi dengan judul "wahidun"

BAHASA
3.11. Bercerita menggunakan kata ganti kamu
3.10. Menghubungkan tulisan gergaji dengan gambar gergaji
3.12. Melengkapi kalimat "gunting alatnya....."
3.16. Menirukan 4 urutan "ibu menjahit baju adik"
4.10. Bercerita tentang proses pembuatan rumah
3.11. Tanya jawab tentang penjahit.

KOGNITIF
2.2. Mencoba menjahit dengan barang di dekatnya
2.2. Tanya jawab tentang baju
2.3. Mampu mengekspresikan orang yang sedang memotong kayu
3.6. Mengenal panjang pendek
4.6. Memberi tanda X pada gambar yang lebih panjang
4.6. Menyebutkan hasil penjumlahan dalam gambar tertentu



AKS
2.5. Bangga terhadap gambarnya
2.6. Merapikan alat belajar setelah belajar
2.7. Tidak membicarakan orang lain
2.10. Berlomba menyelesaikan tugas kelompok
2.11. Dapat menyesuaikan diri dalam berpakaian sekolah
3.13. Mau meminta dan memberi maaf

SENI
2.4. Menirukan gerak pantomim orang menjahit
4.15. Membuat berbagai bunyi dengan alat tukang kayu
4.15. Mewarnai gambar rumah dengan kertas
4.15. Menggunting gambar gergaji
3.15. Menggambar baju dan celana dengan spidol
4.15. Membuat bentuk kursi dari balok

FISIK MOTORIK
3.3. Senam aku anak sholeh
4.3. Melompat dengan simpai dengan simpai yang lain
3.4. Menimbang berat badan, tinggi dan lingkar kepala
4.3. Mencetak gambar jahit dengan jari
3.3. Meniru gerakan angin
3.4. Proses gosok gigi

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : AIR, UDARA, API/ MANFAAT AIR, UDARA, API
Semester/minggu : II /8
Kompetensi dasar :1.1,4.1,3.1,3.11,4.11,4.12,3.5,2.3,3.6,4.9,4.3

PAI

- 1.1. menyanyikan lagu 10 malaikat Allah.
- 4.1. do'a sebelum dan sesudah kegiatan.
- 1.1. tanya jawab tentang benda-benda ciptaan Allah..
- 4.1. menghafalkan niat wudhu.
- 4.1. membaca surat al-ma'un
- 3.1. melafadahkan azdan.

BAHASA

- 3.11. Bercerita menggunakan kata ganti kamu
- 3.10. Menghubungkan tulisan gergaji dengan gambar gergaji
- 3.12. Melengkapi kalimat "gunting alatnya....."
- 3.16. Menirukan 4 urutan "ibu menjahit baju adik"
- 4.10. Bercerita tentang proses pembuatan rumah
- 3.11. Tanya jawab tentang penjahit.

KOGNITIF

- 3.5. menyebutkan perbedaan dua gambar yang sama.
- 2.3. mengajak teman bermain.
- 3.6. memberi tanda x pada gambar anak yang bermain air dan V pada gambar anak yang menggunakan air.
- 3.6. mengurutkan pola kata :balon,aqua,lilin.
- 3.6. membilang gambar dan menuliskan angkanya bilangannya.
- 4.9. memasang gambar sesuai dengan

Air,udara,api
 Manfaat air,udara,api

ASK

- 2.5. Mau menerima kritikan atas hasil gambarnya.
- 2.6. terbiasa berhenti bermain tepat pada waktunya.
- 2.9. mau meminjamkan penghapus pada temannya.
- 2.8. bisa menyelesaikan mewarna balon tanpa di bantu,
- 2.6. datang sekolah sebelum masuk.
- 3.2. senantiasa mengucapkan salam kepada orang lain.

SENI

- 2.4. menyanyikan lagu manfaat air.
- 4.15. menggambar kompor dari dasar
- 4.15. permainan warna dari 3 macam warna ,(merah hijau,kuning).
- 4.15. membuat gambar botol tehnik kolase menggunakan media ampas kelapa.
- 4.15. menjahit delujur pada gambar ember.
- 2.4. melakukan gerakan pantomim memompa ban motor.

FISIK MOTORIK

- 4.3. lari sambil melempar bola.
- 2.1. praktek mencuci tangan yang bersih dan benar.
- 4.3. senam fantasi (menirukan pohon di tiup angin).
- 3.6. mewarnai dengan krayon anak yang bermain api.
- 3.9. mewarna anak yang menyiram bunga.
- 4.6. mencocok gambar balon

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B

Tema/sub tema : AIR, UDARA, API/ BAHAYA AIR, UDARA, API

Semester/minggu : II /9

Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2,2.4,2.5,2.6,2.7,2.9,3.7,3.10,3.II,3.14,3.7,3.10,3.11,3.14,3.5,3.3,4.10,4.3,4.5

PAI

- 1.1.bercakap-cakap tentang bahayanya bermain di sungai.
- 1.1.tanya jawab tentang bahayanya bermain di sungai.
- 1.2.memberi tanda silang pada gambar yang tidak membuang sampah pada tempatnya dan centang pada gambar yang membuang sampah pada tempatnya.
- 1.2.bercakap-cakap tentang bahayanya bermain api.
- 1.2.bercakap-cakap tentang perbedaan

BAHASA

- 3.7.menghubungkan garis pada katayang sesuai dengan gambar keluarga yang ada di rumah.
- 3.10.mendengarkan cerita guru tentang terjadinya hujan.
- 4.10.guru menceritakan tentang bahayanya bermain api dan anak menceritakan kembali.
- 3.11.menceritakan terjadinya balon ditiup dan dilepaskan.
- 3.14.mengulang kata-kata mengapung,melayang,tenggelam.
- 3.14.menyanyi "manfaat udara,api,air.

KOGNITIF

- 2.2. mengurutkan gambar balon,dari yang kecil ke yang terbesar,dengan member angka kemudian mearnanya
- 2.2. mengungkapkan sebab akibat terjadinya tanah longsor.
- 3.5. memberi tanda lebih kecil,lebih besar,atau sama dengan, jumlah gambar lilin.
- 3.5. mengenal perbedaan angin dan udara serta fungsinya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.5. mencari jejak mobil kebakaran menuju lokasi kebakaran.
- 3.5. menghitung dengan member angka pada gambar gelas yang berisi air.



ASK

- 2.5.bahaya bermain api dan air.
- 2.6.mengikuti aturan bermain air.
- 2.7.bererita denga judul"Adi bermain layah-layang.
- 2.9.tanya jawab tentang tentang sikap terhadap orang yang terkena musibah kebakaran.

SENI

- 2.4.bernyanyi balonku,hujan rintik-rintik.
- 2.4.menirukan gerakgin pohon ditiup angin.
- 3.15.menggambar balon.
- 3.15.mencocok gambar ember.
- 4.15.menyusun batang korak api menjadi api unggun.
- 4.15.mewarnai gambar bencana kebakaran.

FISIK MOTORIK

- 3.3.senam anak sholeh.
- 4.3.berjalan maju diatas papan titian
- 4.3.menggerakkan badan sesuai irama.
- 4.3.menggerakkan badan sesuai lagu/
- 4.3.berlari,meloncat memasukkan bola dalam keranjang.
- 4.3.melambungkan dan menangkap bola.

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : ALAT KOMUNIKASI/ MODERN (TELEVISI, TELEPHON GENGGM)
Semester/minggu : II /10
Kompetensi dasar : 1.1,4.2,2.13,4.2,4.1,2.5,2.6,2.7,2.8,2.9,3,10,3.12,4.10,4.12,3.5,3.6,4.5,4.6,4.9,2.1,3.4,4.3,4.4,2.4,3.15,4.15

NAM

- 1.1. Bercakap-cakap bahwa tv dan hp adalah ciptaan manusia
- 4.2. Berbicara di telepon dengan sopan
- 2.13. Berkata jujur
- 4.2. Mau meminta maaf dan memaafkan
- 4.1. Menghafal surat AL FATIHAH
- 4.1. Mengaji surat al-lahab AL-LAHAB

BAHASA

- 3.10. Memahami cerita guru tentang cara menonton tv yang benar
- 3.12. Mengenal huruf vokal dan konsonan
- 4.10. Menyampaikan isi cerita yang sudah di dengar dengan kalimat sederhana
- 4.12. Melingkari huruf vokal dan menggaris bawahi huruf konsonan
- 3.12. Membuat kalimat sederhana secara lisan
- 4.12. Menyusun kata dengan potongan kardus yang bertuliskan huruf

KOGNITIF

- 3.5. Menyebutkan perbedaan tv dan hp
- 4.6. Menghubungkan angka dengan gambar hp
- 4.6. Mengurutkan gambar tv dari yang kecil ke besar
- 4.9. Memberi tanda $>$ $<$ Pada gambar yang lebih besar
- 4.5. Menyusun kepingan puzzle gambar tv menjadi utuh
- 3.6. Melingkari gambar alat komunikasi yang modern



ASK

- 2.5. Mampu menggambar tv secara mandiri
- 2.6. Mau berhenti menonton tv dan segera berangkat ke sekolah
- 2.7. Mau mendengar guru bercerita cara menonton tv yang benar
- 2.8. Tidak memotong cerita guru sebelum waktu bertanya
- 2.9. Mau meminjami teman yang tidak

SENI

- 2.4. Menyanyi dengan judul "tv-ku"
- 2.4. Tepuk tangan dengan 3 pola
- 3.15. Menggambar tv dari 1 garis lurus
- 4.15. Menciptakan bentuk hp dari kepingan geometri
- 4.15. Melipat kertas lipat menjadi bentuk hp
- 4.15. Menocok gambar telepon

FISIK MOTORIK

- 3.4. Mewarnai gambar anak yang melihat tv dengan benar
- 2.1. Mengisi dengan angka pada kalimat Saya tidur pada jam
- 4.4. Menimbang berat badan
- 4.3. Memanjat bergelantung dan berayun
- 4.3. Berdiri dengan tumit satu kaki dengan seimbang

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : ALAT KOMUNIKASI/ TRADISIONAL (KENTHONGAN, BEDUG, LONCENG)
Semester/minggu : II /11
Kompetensi dasar : 1.1, 4.1, 3.1,2.9, 2.5, 2.7, 2.8, 3.14, 3.10, 4.11, 3.11, 2.3, 3.5, 4.6, 3.3, 4.3, 2.4, 4.15

NAM

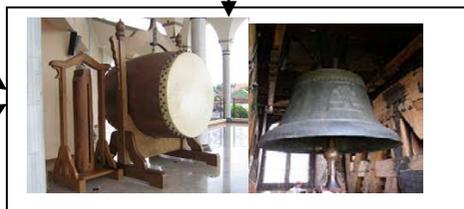
- 1.1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
.Bercakap cakap bahwa ketongan merupakan ciptaan manusia
- 4.1. Menyanyi kalimat toyyibah dengan iringan bedug
- 3.1. Mengaji surat pendek quraisy
- 4.1. Mempraktekkan gerakan berwudhu
- 4.1. Berlatih adzan
- 3.1. Syahadat beserta artinya

BAHASA

- 3.10. Memahami cerita guru tentang alat komunikasi lonceng
- 3.10. Menyampaikan cerita yang sudah di dengar
- 4.11. Menceritakan pengalaman yang berkaitan dengan alat komunikasi sederhana
- 3.11. Dapat menggunakan dan dapat mnjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, dan bagaimana penggunaan kentongan
- 4.11. Membuat sajak sederhana dengan kata "bedug"
- 3.11. Mampu menyebutkan macam macam alat kumunikasi sederhana

KOGNITIF

- 2.3. Mengekspreisikan gerakan orang memukul bedug
- 3.5. Menyebutkan perbedaan antara bedug dan kentongan
- 3.5. Mengelompokkan alat musik tradisional dengan cara melingkari
- 4.6. Menyusun pola gambar bedug, kentongan , lonceng
- 4.6. Mengurutkan gambar lonceng dari besar ke kecil
- 4.6. Menyebutkan hasil penjumlahan gambar kentongan



ASK

- 2.9. Mau meminjamkan barang miliknya dengan senang hati
- 2.9. Mau berbagi dengan teman
- 2.5. Mampu menggambar lonceng secara mandiri
- 2.7. Sabar menunggu giliran ketika akan pulang
- 2.8. Dapat memilih secara mandiri alat tradisional yg akan digambar
- 3.14. Dapat meminta tolong dengan baik saat kesulitan mengerjakan tugas menggambar bedug

SENI

- 2.4. Bertepuk tangan dengan 2 pola
- 2.4. Mengekspresikan diri dengan dalam gerak bervariasi
- 2.4. Menyanyikan lagu anak "lonceng berbunyi "
- 4.15. Menciptakan bentuk kentongan dari lidi
- 4.15. Mencocok bentuk lonceng lalu menempel pada buku gambar
- 4.15. Membuat lingkaran, segitiga, dan persegi panjang dengan rapi

FISIK MOTORIK

- 3.3. Senam fantasi menirukan gerakan orang memukul kentongan
- 4.3. Berjalan maju pada garis lurus, berjalan diatas papan titian , berjalan dengan berjinjit sambil membawa lonceng.
- 4.3. Terampil dalam menggunakan tangan kanan dalam memotong dan menempel gambar bedug
- 4.3. Melompat menggapai bel
- 4.3. Naik sepeda roda 2
- 3.4. Menutup hidung dan mulut saat bersin

RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : TANAH AIRKU/ NEGARAKU
Semester/minggu : II /12
Kompetensi dasar : 3.1, 1.2, 4.1, 2.9, 2.6 , 3.14, 2.12, 4.10, 3.11, 3.10, 2.2, 2.8, 3.5, 4.5, 4.6, 3.3, 4.3, 3.15, 4.15

NAM

- 4.1 Menghafal hadis “hubbulwathon minal iimaan”
- 3.1. Tepuk “ islam”
- 1.2. Mengucapkan salam bila bertemu teman
- 4.1. Praktek tayamum
- 2.7. Sabar menunggu giliran
- 3.1-4.1. Hafalan surat al kautsar bersama guru

BAHASA

- 4.10. Melakukan 4 perintah
Kemarilah, ambil gambar burung garuda, sempurnakan titiknya lalu warnai
- 3.11. tanya jawab tentang negara dan ibu kota
- 4.12. menyanyi agu indonesia raya
- 3.10. melengkapi nam akalimat “nama pahlawanku”
- 3.10. bercerita tentang tari tradisional
- 2.2. beri tanda cetang v jawaban yang paling tepat

KOGITIF

- 2.2-2.8. Pasangkan gambar pakaian adat laki-laki dan wanita sesuai pasangannya
- 2.2.-2.8. hitunglah lantai gedung ini kemudian warnai gedung yang lebih tinggi
- 3.5-4.5. Hitunglah bentuk geometri kotak lingkaran dan segitiga pada agambar gapura dan tulisan angka
- 4.6. mengukur panjang bendera dengan penggaris
- 4.6. melingkari jumlah gambar yang lebih banyak
- 4.6. menyusus bendera dari segitiga ke bundar



ASK

- 2.9. Bergotong royong dalam membuat kegiatan
- 2.6. beri tanda contren yang taat pada aturan
- 2.9. meminjamkan crayon pada temannya
- 2.9. memuji teman dengan tepuk tangan pada anak yang berani maju
- 3.14. mewarnai gambar pejuang
- 2.12. mengembalikan mainan ke tempatnya

FISIK MOTORIK

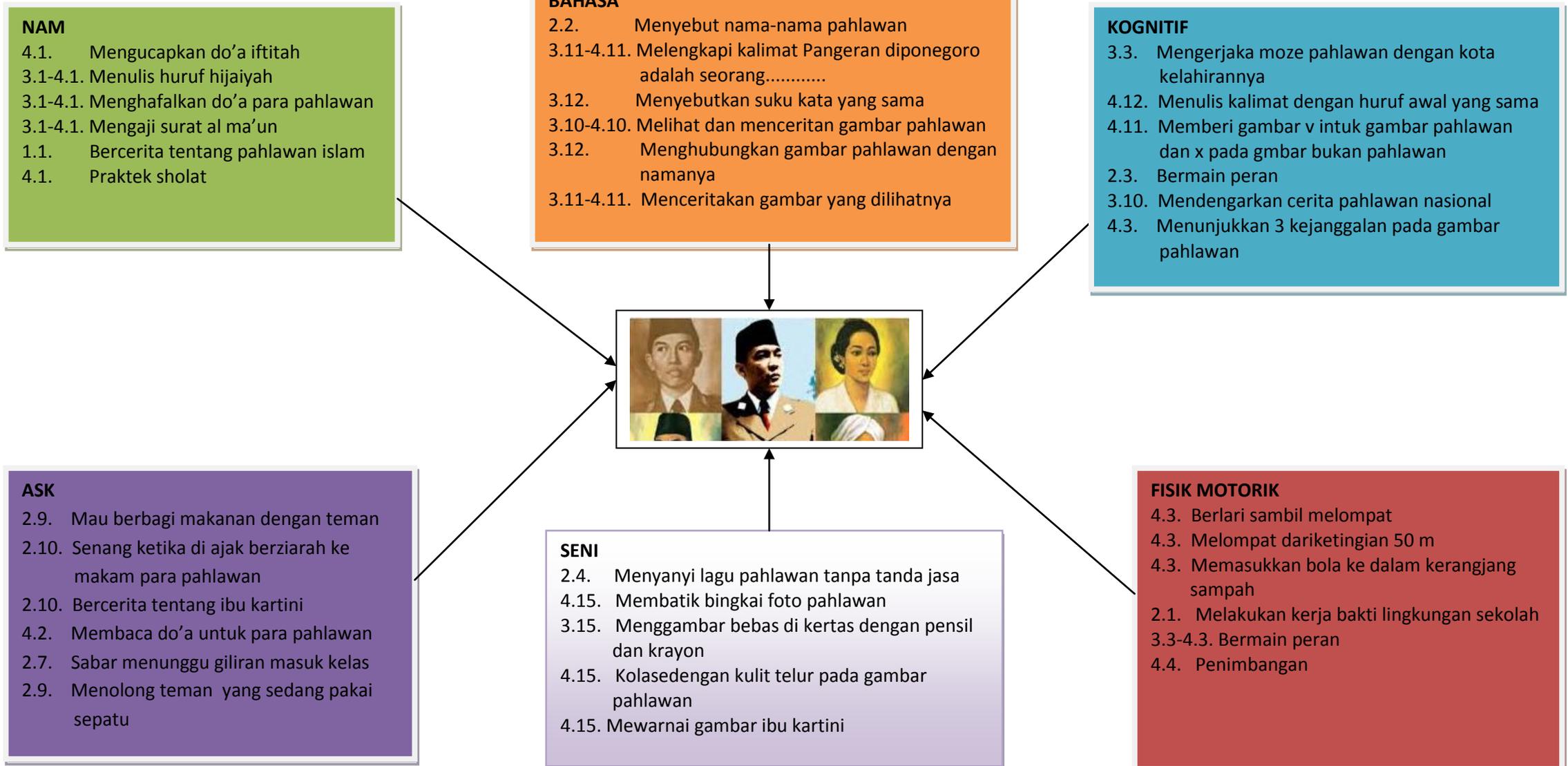
- 3.1-4.1. berjalan berbaris
- 3.3-4.3. membuat rantai dari kertas
Mewarnai kaligrafi
- 3.3-4.3. tempelkan potongan gambar sesuai dengan tempatnya
- 4.3. berdiri diatas satu kaki
- 4.3. menendang bola
- 3.3. senam fantasi meniru bendera berkibar

Seni

- 3.15-4.15. menyanyikan lagu tanahairku
- 3.15-4.15. mewarnai gambar kesukaanmu
- 3.15-4.15. mewarnanai bingkai foto pahlawan dengan pelepah pisang
- 3.15-4.15. menyanyikan lagu garuda pancasila
- 3.14-4.15. menebalkan batik
- 3.14-4.15. menulis nama nabi nuh as dari pelepah pisang

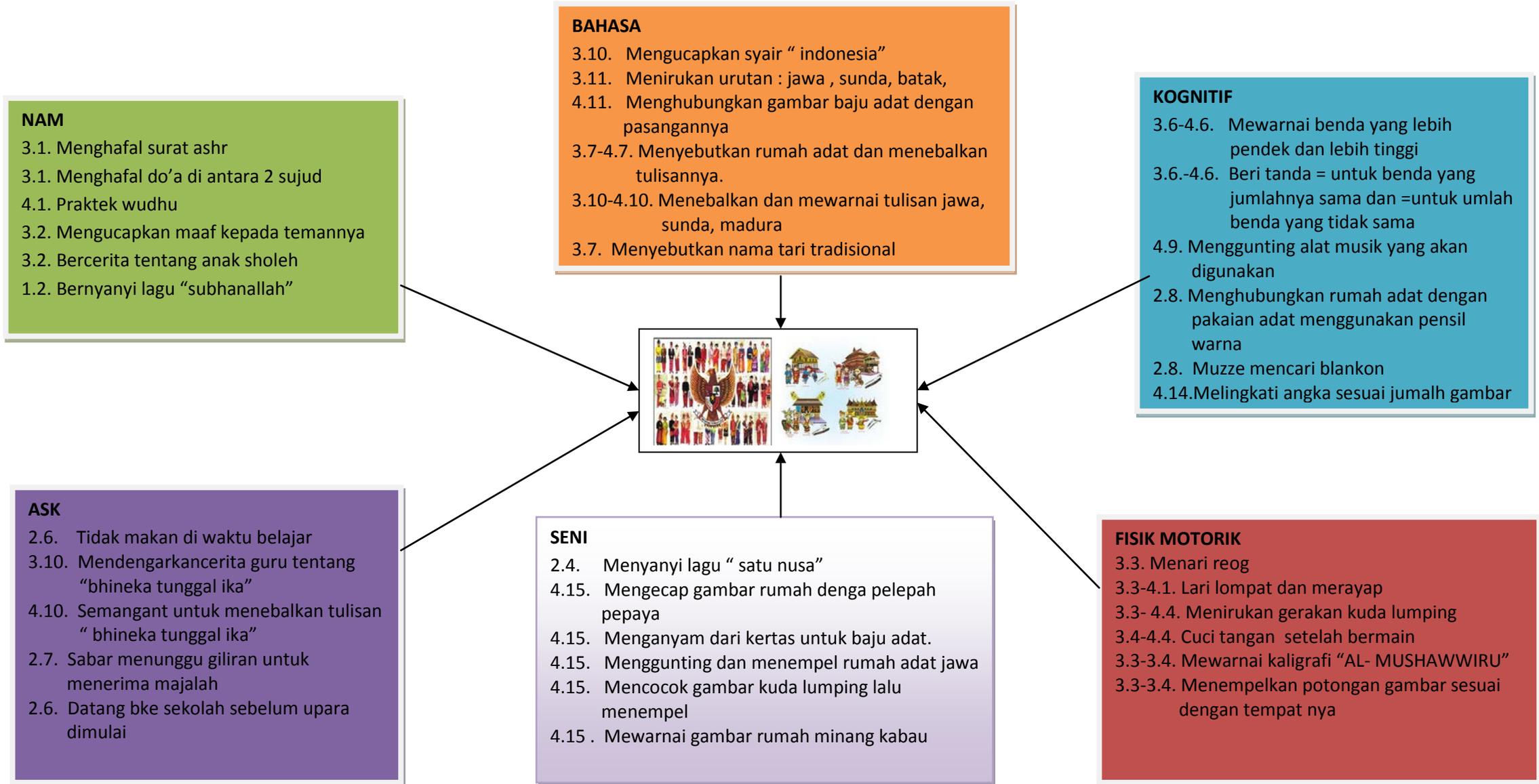
RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : TANAH AIRKU/ PAHLAWANKU
Semester/minggu : II /13
Kompetensi dasar : 3.1, 4.1, 1.1,2.9,2.10, 4.2, 2.7, 2.9, 2.2, 3.12, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 4.12, 3.3, 2.3, 4.3, 2.1, 4.4, 2.4, 4.15, 3.15



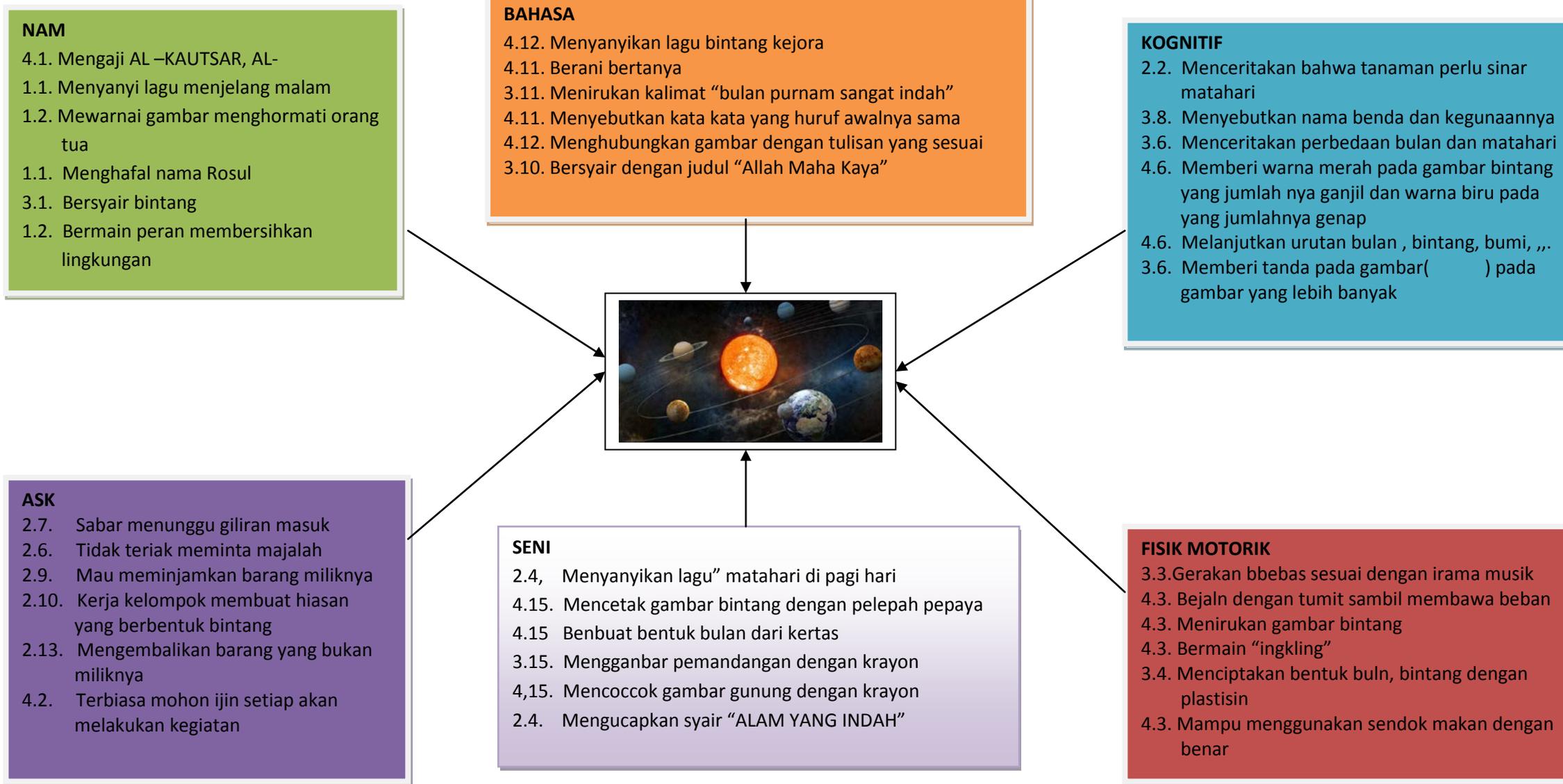
RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : TANAH AIRKU/ SUKU BANGSA
Semester/minggu : II /14
Kompetensi dasar : 3.1, 4.1, 3.2, 1.2, 2.6, 3.10, 4.10, 2.7, 2.6, 3.11, 4.11, 3.7, 4.7, 3.6, 4.6, 4.9, 2.8, 4.14, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4, 2.4, 4.15



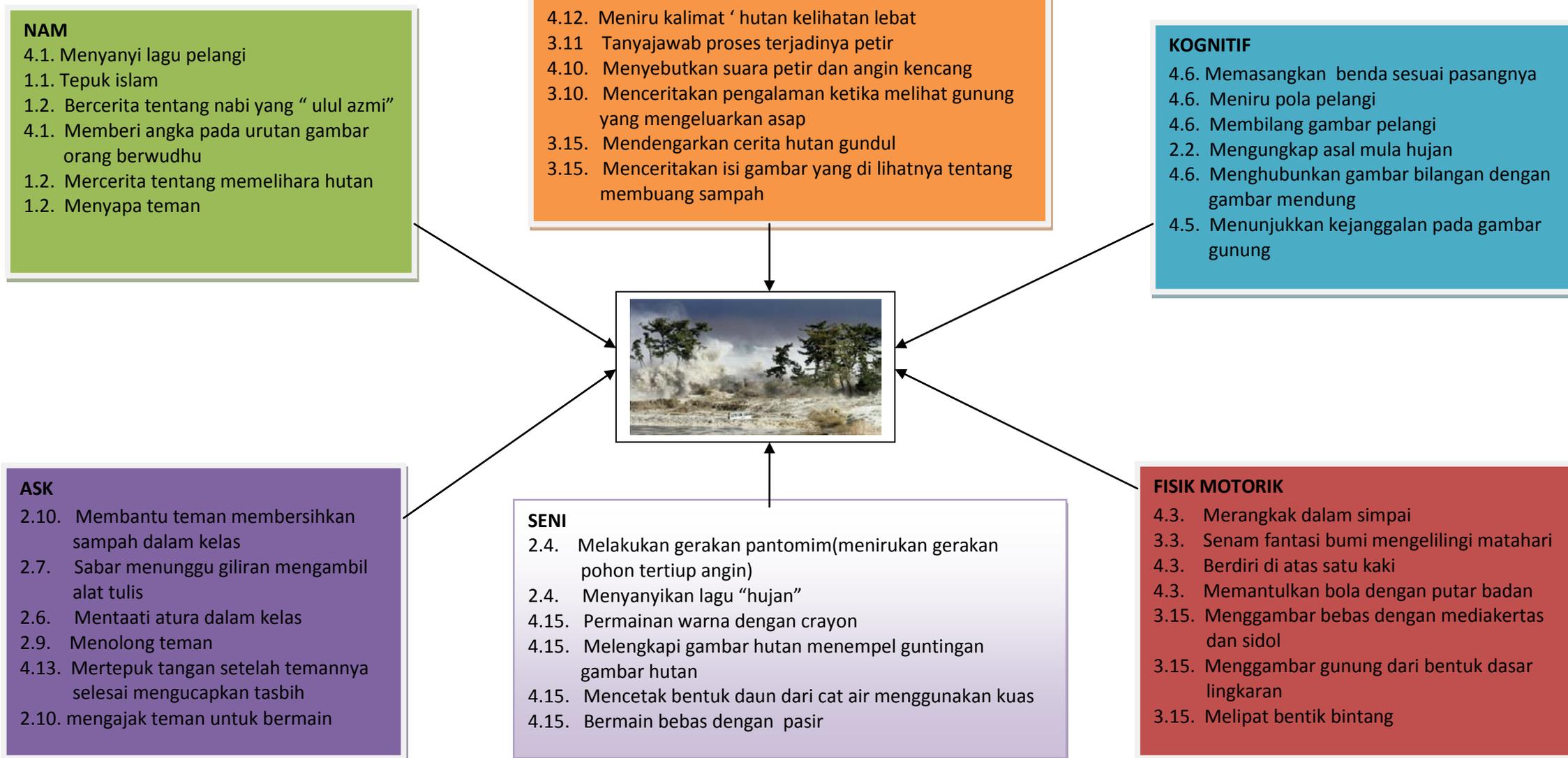
RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : ALAM SEMESTA/ BENDA-BENDA LANGIT
Semester/minggu : II /15
Kompetensi dasar : 1.1, 1.2, 4.1, 3.1, 2.7, 2.6, 2.9, 2.10, 2.13, 4.2, 4.12, 3.11, 4.11, 3.10, 2.2, 3.8, 3.4, 4.6, 3.6, 3.3, 4.3, 3.4, 2.4, 3.15, 4.15



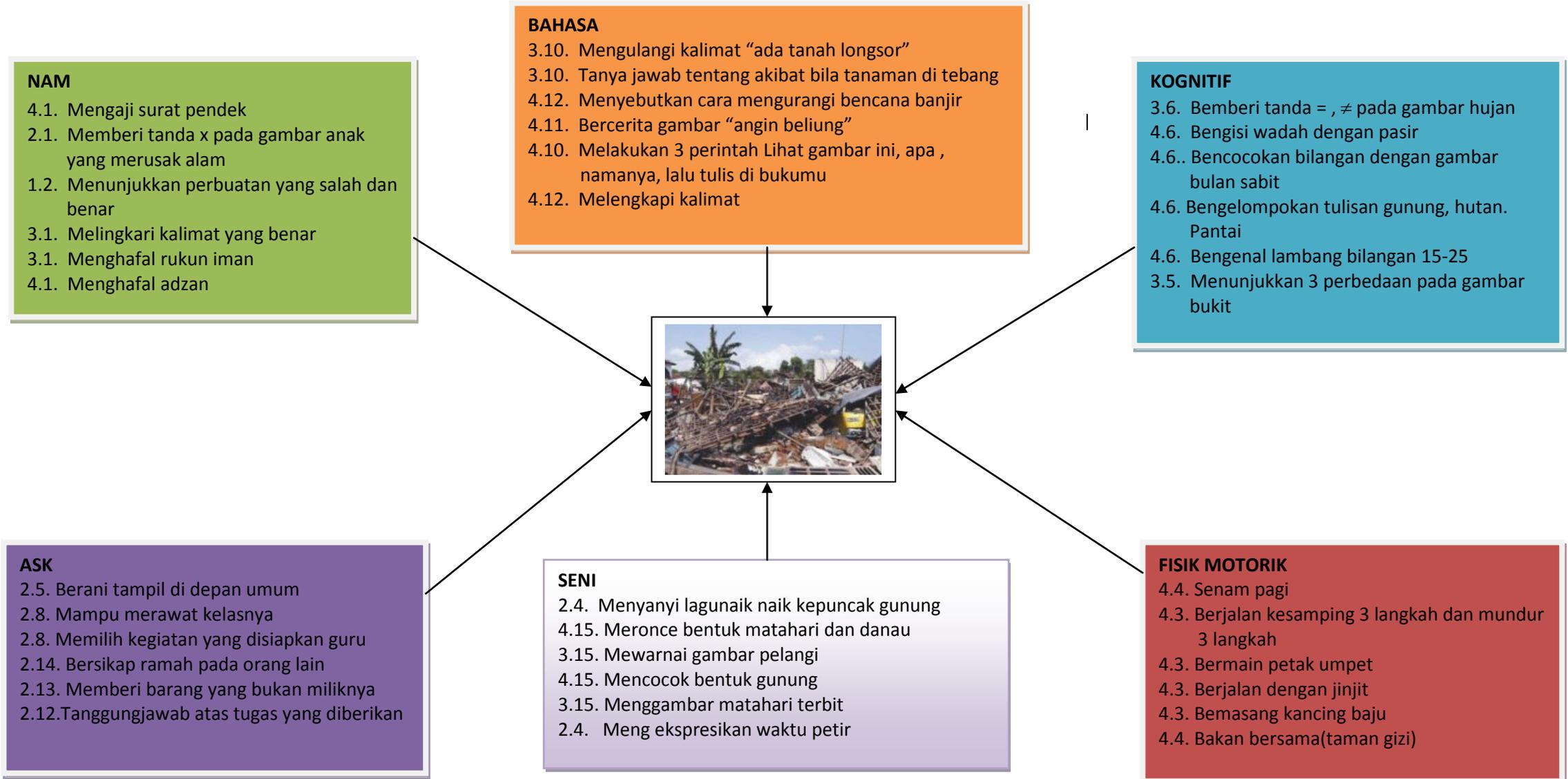
RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : ALAM SEMESTA/ GEJALA ALAM
Semester/minggu : II /16
Kompetensi dasar : 1.1, 1.2, 4.4, 2.10, 2.7, 2.6, 2.9, 4.12, 4.13, 3.11,3.10, 4.10, 3.15, 4.15, 4.5, 4.6, 2.2, 2.4, 3.3, 4.3



RPPM (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN)

Kelompok : B
Tema/sub tema : ALAM SEMESTA/ BENCANA ALAM
Semester/minggu : II /17
Kompetensi dasar : 1.1, 1.2, 3.1, 4.1, 2.8, 2.13, 2.14, 2.12, 2.5, 2.4, 3.6, 4.6, 4.11, 4.12, 3.10, 4.3,4.4, 4.12, 4.15, 3.5, 3.10, 4.10



RA AN-NUR

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN UNTUK *PRETEST*

Semester/Bulan/ Minggu : II / Pebruari / 2
Kelompok Usia : B

Hari/Tanggal : Selasa, 6 Pebruari 2018
Tema/ Sub Tema : PEKERJAAN/TENTARA, PILOT DAN TUKANG BANGUNAN

Kompetensi Dasar : 3.1, 4.1, 1.1, 2.5, 2.6, 2.8 3.2, 4.2, 3,14, 4.14, 2.2, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15

Materi Pembelajaran	Alat dan Bahan	Kegiatan Pembelajaran				Rencana Evaluasi
		Pembukaan	Inti	Recalling	Method	
3.1. Syahadat 2 4.1. Membaca Lafad Basmalah beserta artinya 2.2 Mengungkapkan mengapa bola jatuh ke bawah 3.5. menunjukkan arah bola dalam permainan labirin 4.5 menyelesaikan permainan labirin 3.6. menyebutkan macam-macam profesi 4.6. mengelompokkan gambar sesuai pola. 4.6. menunjukkan konsep waktu 4.6. mengisi angka pada kotak yang kosong pada urutan bilangan 4.6. menghubungkan tulisan dengan gambar. 2.5 Dapat menerima kritik 2.6. mengikuti permainan 2.8. menyelesaikan tugas bersama teman 3.2. mau menolong teman yang kesulitan	1. Gambar 2. Buku Kegiatan Siswa 3. Pensil	* Penerapan SOP * Pembukaan * Mengucapkan dua kalimat syahadat * mengucapkan doa bepergian * tanya jawab kenapa bola dapat jatuh * menyebutkan macam-macam profesi * menirukan ucapan terima kasih	1. menghubungkan angka dengan jumlah gambar menggunakan pensil. 2. menulis angka pada kotak yang kosong pada urutan bilangan 3. bermain konsep waktu 4. mengelompokkan gambar sesuai pola dengan menarik garis 5. dapat memecahkan masalah sederhana dalam permainan maze maupun ular tangga 6. menunjukkan arah bola dalam permainan labirin	1. Dapat menerima kritik 2. mengikuti permainan 3. menyelesaikan tugas bersama teman 4. mau menolong teman yang kesulitan menyelesaikan tugas 5. terbiasa mengucapkan terima kasih jika diberi atau di tolong 6. memilih permainan dengan tertib/ mentaati peraturan 7. memberi nilai pada diri sendiri apabila mampu menyelesaikan permainan.	1. Pemberian tugas 2. bercakap cakap 3. bercerita	* sasaran Penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan) * Teknik pencatatan (anekdot record, catatan observasi, hasil karya)

<p>menyelesaikan tugas</p> <p>4.2. terbiasa mengucapkan terima kasih jika diberi atau di tolong</p> <p>3.14. memilih permainan dengan tertib/ mentaati peraturan</p> <p>4.14. memberi nilai pada diri sendiri apabila mampu menyelesaikan permainan.</p>						
--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala RA

Guru Kelas

ANIS KURNIAWATI, S.Th.I

DWI INDAH YULIANTI

RA AN-NUR

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN UNTUK *PROSTEST*

Semester/Bulan/ Minggu : II / Pebruari / 2
Kelompok Usia : B

Hari/Tanggal : Rabu, 7 Pebruari 2018
Tema/ Sub Tema : PEKERJAAN/TENTARA, PILOT DAN TUKANG BANGUNAN

Kompetensi Dasar : 3.1, 4.1, 1.1, 2.5, 2.6, 2.8 3.2, 4.2, 3,14, 4.14, 2.2, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15

Materi Pembelajaran	Alat dan Bahan	Kegiatan Pembelajaran				Rencana Evaluasi
		Pembukaan	Inti	Recalling	Method	
3.1. Syahadat 2 4.1. Membaca Lafad Basmalah beserta artinya 2.2 Mengungkapkan mengapa bola jatuh ke bawah 3.5. menunjukkan arah bola dalam permainan labirin 4.5 menyelesaikan permainan labirin 3.6. menyelesaikan permainan ular tangga 4.6. mengelompokkan gambar sesuai pola. 4.6. menunjukkan konsep waktu 4.6. mengisi angka pada kotak yang kosong pada urutan bilangan 4.6. menghubungkan tulisan dengan gambar. 2.5 Dapat menerima kritik 2.6. mengikuti permainan 2.7. antri bermain 2.8. mengatur diri sendiri 2.9. menyelesaikan tugas bersama teman	1. Kotak Dolpin	* Penerapan SOP Pembukaan * Mengucapkan dua kalimat syahadat * mengucapkan doa bepergian * melindungi bola kecil * menyebutkan macam-macam profesi * menirukan ucapan terima kasih	7. menghubungkan angka dengan jumlah gambar. 8. mengisi angka pada kotak yang kosong pada urutan bilangan 9. bermain konsep waktu 10. mengelompokkan gambar sesuai pola 11. dapat memecahkan masalah sederhana dalam permainan maze maupun ular tangga 12. menunjukkan arah bola dalam permainan labirin	1. Dapat menerima kritik 2. mengikuti permainan 3. menyelesaikan tugas bersama teman 4. mau menolong teman yang kesulitan menyelesaikan tugas 5. terbiasa mengucapkan terima kasih jika diberi atau di tolong 6. memilih permainan dengan tertib/ mentaati peraturan 7. memberi nilai pada diri sendiri apabila mampu menyelesaikan permainan.	1. Pemberian tugas 2. bercakap cakap 3. bercerita	* sasaran Penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan) * Teknik pencatatan (anekdot record, catatan observasi, hasil karya)

<p>2.12. mau berbagi mainan dengan temannya</p> <p>3.2. mau menolong teman yang kesulitan menyelesaikan tugas</p> <p>4.2. terbiasa mengucapkan terima kasih jika diberi atau di tolong</p> <p>3.13. bermain dengan teman sebaya</p> <p>4.13. melaksanakan permainan tanpa merebut mainan teman yang lain</p> <p>3.14. memilih permainan dengan tertib/ mentaati peraturan</p> <p>4.14. memberi nilai pada diri sendiri apabila mampu menyelesaikan permainan.</p>						
---	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala RA

Guru Kelas

ANIS KURNIAWATI, S.Th.I

DWI INDAH YULIANTI

KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN GURU

No	Indikator	
1	Mengetahui komponen Kotak Dolpin tersusun secara sistematis	
2	Mengetahui tujuan pembelajaran pada Kotak Dolpin tersusun secara jelas dan logis	
3	Mengetahui isi/konten dalam Kotak Dolpin mengandung indikator pengembangan aspek perkembangan kognitif dan sosial	
4	Mengetahui bahwa kegiatan pembelajaran dalam Kotak Dolpin dapat dilaksanakan anak didik	
5	Mengetahui Kotak Dolpin dapat membantu anak didik belajar mandiri	
6	Mengetahui teknik evaluasi hasil belajar anak didik	
7	Mengetahui Kotak Dolpin dapat menumbuhkan aspek perkembangan kognitif dan sosial	

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP KOTAK DOLPIN

Nama : Suwanti
 NIP :
 Asal Instansi : Pa-an-nur

Petunjuk pengisian :

1. Isilah nama, Nip dan asal Instansi Bapak/Ibu guru pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check () pada kolom 1, 2, 3 atau 4 yang ada pada kolom skor sesuai criteria berikut ini:
 - a. Skor 4 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Sangat setuju" dengan dalam angket
 - b. Skor 3 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "setuju"
 - c. Skor 2 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Kurang setuju"
 - d. Skor 1 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Tidak setuju"
3. Dimohon Bapak/Ibu guru dimohon untuk memberikan saran perbaikan Kotak Dolpin.

No	Item	Skor			
		1	2	3	4
1	Penampilan Kotak Dolpin secara keseluruhan menarik				✓
	Alasan/Masukan :				
2	Pedoman penggunaan Kotak Dolpin tersampaikan dengan jelas			✓	
	Alasan/Masukan :				
3	Bahasa yang digunakan dalam Kotak Dolpin mudah dipahami			✓	
	Alasan/Masukan :				
4	Penyajian materi dalam Kotak Dolpin tersusun secara sistematis				✓
	Alasan/Masukan :				
5	Materi dalam Kotak Dolpin sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	Alasan/Masukan :				
6	Penggunaan gambar dalam Kotak Dolpin jelas			✓	
	Alasan/Masukan :				
7	Jenis kegiatan belajar dalam Kotak Dolpin bervariasi				✓
	Alasan/Masukan :				

8	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Kognitif			✓	
	Alasan/Masukan :				
9	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Sosial			✓	
	Alasan/Masukan :				
10	Kotak Dolpin berbeda dari alat peraga biasanya			✓	
	Alasan/Masukan :				
11	Kotak Dolpin dapat diperagakan secara mandiri oleh anak didik			✓	
	Alasan/Masukan :				
12	Kotak Dolpin mempermudah guru mengevaluasi hasil belajar siswa				✓
	Alasan/Masukan :				
13	Kotak Dolpin menstimulus aspek perkembangan sosial anak didik			✓	
	Alasan/Masukan :				
Jumlah					
Presentasi					

Saran untuk perbaikan Kotak Dolpin:

.....

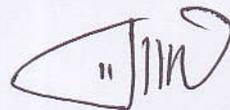
.....

.....

.....

Kebonsari,

Penilai,



(.....)

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP KOTAK DOLPIN

Nama : Wanilafu Rohmah
 NIP : -
 Asal Instansi : Ra. an-nur

Petunjuk pengisian :

1. Isilah nama, Nip dan asal Instansi Bapak/Ibu guru pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check (✓) pada kolom 1, 2, 3 atau 4 yang ada pada kolom skor sesuai criteria berikut ini:
 - a. Skor 4 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Sangat setuju" dengan dalam angket
 - b. Skor 3 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "setuju"
 - c. Skor 2 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Kurang setuju"
 - d. Skor 1 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Tidak setuju"
3. Dimohon Bapak/Ibu guru dimohon untuk memberikan saran perbaikan Kotak Dolpin.

No	Item	Skor			
		1	2	3	4
1	Penampilan Kotak Dolpin secara keseluruhan menarik Alasan/Masukan :				✓
2	Pedoman penggunaan Kotak Dolpin tersampaikan dengan jelas Alasan/Masukan :			✓	
3	Bahasa yang digunakan dalam Kotak Dolpin mudah dipahami Alasan/Masukan :				✓
4	Penyajian materi dalam Kotak Dolpin tersusun secara sistematis Alasan/Masukan :			✓	
5	Materi dalam Kotak Dolpin sesuai dengan tujuan pembelajaran Alasan/Masukan :			✓	
6	Penggunaan gambar dalam Kotak Dolpin jelas Alasan/Masukan :			✓	✓
7	Jenis kegiatan belajar dalam Kotak Dolpin bervariasi Alasan/Masukan :				✓

8	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Kognitif			✓	
	Alasan/Masukan :				
9	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Sosial			✓	
	Alasan/Masukan :				
10	Kotak Dolpin berbeda dari alat peraga biasanya			✓	
	Alasan/Masukan :				
11	Kotak Dolpin dapat diperagakan secara mandiri oleh anak didik			✓	
	Alasan/Masukan :				
12	Kotak Dolpin mempermudah guru mengevaluasi hasil belajar siswa			✓	
	Alasan/Masukan :				
13	Kotak Dolpin menstimulus aspek perkembangan sosial anak didik				✓
	Alasan/Masukan :				
Jumlah					
Presentasi					

Saran untuk perbaikan Kotak Dolpin:

Dolpin tidak hanya menggunakan satu tema tapi beberapa tema.

Kebonsari,

Penilai,



(WA SILATU ROHMAH)

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP KOTAK DOLPIN

Nama : Dwi Indah Yulianti
 NIP :
 Asal Instansi : Ra an-nur

Petunjuk pengisian :

1. Isilah nama, Nip dan asal Instansi Bapak/Ibu guru pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check () pada kolom 1, 2, 3 atau 4 yang ada pada kolom skor sesuai criteria berikut ini:
 - a. Skor 4 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Sangat setuju" dengan dalam angket
 - b. Skor 3 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "setuju"
 - c. Skor 2 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Kurang setuju"
 - d. Skor 1 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Tidak setuju"
3. Dimohon Bapak/Ibu guru dimohon untuk memberikan saran perbaikan Kotak Dolpin.

No	Item	Skor			
		1	2	3	4
1	Penampilan Kotak Dolpin secara keseluruhan menarik				✓
	Alasan/Masukan :				
2	Pedoman penggunaan Kotak Dolpin tersampaikan dengan jelas			✓	
	Alasan/Masukan :				
3	Bahasa yang digunakan dalam Kotak Dolpin mudah dipahami				✓
	Alasan/Masukan :				
4	Penyajian materi dalam Kotak Dolpin tersusun secara sistematis			✓	
	Alasan/Masukan :				
5	Materi dalam Kotak Dolpin sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	Alasan/Masukan :				
6	Penggunaan gambar dalam Kotak Dolpin jelas			✓	
	Alasan/Masukan :				
7	Jenis kegiatan belajar dalam Kotak Dolpin bervariasi				✓
	Alasan/Masukan :				

8	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Kognitif			✓	
	Alasan/Masukan :				
9	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Sosial			✓	
	Alasan/Masukan :				
10	Kotak Dolpin berbeda dari alat peraga biasanya			✓	
	Alasan/Masukan :				
11	Kotak Dolpin dapat diperagakan secara mandiri oleh anak didik			✓	
	Alasan/Masukan :				
12	Kotak Dolpin mempermudah guru mengevaluasi hasil belajar siswa			✓	
	Alasan/Masukan :				
13	Kotak Dolpin menstimulus aspek perkembangan sosial anak didik				✓
	Alasan/Masukan :				
Jumlah					
Presentasi					

Saran untuk perbaikan Kotak Dolpin:

Dolpin tidak harus paten jadi bisa diganti dengan tema yang lain

Kebonsari,
Penilai,

[Signature]
(...Dwi Indah Yulianti...)

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP KOTAK DOLPIN

Nama : ANIS KURCIAWATI
 NIP :
 Asal Instansi : RA ATI-NUR

Petunjuk pengisian :

1. Isilah nama, Nip dan asal Instansi Bapak/Ibu guru pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda check (✓) pada kolom 1, 2, 3 atau 4 yang ada pada kolom skor sesuai kriteria berikut ini:
 - a. Skor 4 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Sangat setuju" dengan dalam angket
 - b. Skor 3 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "setuju"
 - c. Skor 2 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Kurang setuju"
 - d. Skor 1 diberikan apabila Bapak/Ibu guru "Tidak setuju"
3. Dimohon Bapak/Ibu guru dimohon untuk memberikan saran perbaikan Kotak Dolpin.

No	Item	Skor			
		1	2	3	4
1	Penampilan Kotak Dolpin secara keseluruhan menarik				✓
	Alasan/Masukan :				
2	Pedoman penggunaan Kotak Dolpin tersampaikan dengan jelas			✓	
	Alasan/Masukan :				
3	Bahasa yang digunakan dalam Kotak Dolpin mudah dipahami				✓
	Alasan/Masukan :				
4	Penyajian materi dalam Kotak Dolpin tersusun secara sistematis			✓	
	Alasan/Masukan :				
5	Materi dalam Kotak Dolpin sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	Alasan/Masukan :				
6	Penggunaan gambar dalam Kotak Dolpin jelas			✓	
	Alasan/Masukan :				
7	Jenis kegiatan belajar dalam Kotak Dolpin bervariasi				✓
	Alasan/Masukan :				

8	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Kognitif				✓
	Alasan/Masukan :				
9	Kotak Dolpin membantu anak didik mengembangkan Aspek perkembangan Sosial				✓
	Alasan/Masukan :				
10	Kotak Dolpin berbeda dari alat peraga biasanya			✓	
	Alasan/Masukan :				
11	Kotak Dolpin dapat diperagakan secara mandiri oleh anak didik			✓	
	Alasan/Masukan :				
12	Kotak Dolpin mempermudah guru mengevaluasi hasil belajar siswa			✓	
	Alasan/Masukan :				
13	Kotak Dolpin menstimulus aspek perkembangan sosial anak didik			✓	
	Alasan/Masukan :				
Jumlah					
Presentasi					

Saran untuk perbaikan Kotak Dolpin:

gambar dalam kotak dolpin di buat tdk paten agar sewaktu-waktu bisa dirubah dan di gunakan untuk tema yang lain.

Kebonsari,

Penilai,



(...ANIS KURNIAWATI...)

**Analisis Deskripsi Pencapaian Perkembangan anak
Aspek Kognitif**

Indikator	Portofolio
<p>1. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (<i>Kegiatan ke 4</i>)(2.2)</p>	<p>Pada kegiatan bermain jarum jam, aza mendapatkan kartu kegiatan sekolah, aza langsung menggerakkan arah jarum jam pada angka 7.</p> <p>Begitu pula jesti dan zaky.</p> <p>Dalam kegiatan tersebut ada Dicky tidak mau berhenti memutar jarum jam ke arah angka-angka berbeda, secara tidak langsung mereka menyelidik, mempelajari dan mencari pengalaman.</p>
<p>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial (<i>Kegiatan ke 1, 8</i>)(4.5)</p>	<p>Siswa antusias dalam menggelindingkan kelereng di Kotak Dolpin, apabila mengelindingkannya dengan melempar, maka kelereng tidak dapat masuk dalam kotak yang telah disediakan. Hanya beberapa siswa yang tidak dapat memasukkan kelereng, namun diulangi lagi hingga mereka dapat memasukkan kelereng.</p> <p>Dalam kegiatan ular tangga siswa suka melemparkan dadu dan menghitungnya.</p>
<p>3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (<i>Kegiatan ke 7</i>)(4.6)</p>	<p>Kegiatan labirin ini paling disukai siswa, rata-rata mereka tidak mau berhenti apabila sudah bermain labirin. Hasil uji coba siswa bermain labirin, akhirnya siswa mempunyai strategi dalam permainan labirin sehingga bola kecil dapat masuk ke finish.</p>
<p>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungan (<i>kegiatan ke 8 dan 9</i>) (3.6)</p>	<p>Nova dan fadil terus berusaha bermain ular tangga, kadang mereka saling bertanyagambar-gambar yang ada di permainan ular tangga. Ulfa berteriak girang karena dapat mencapai finish dalam permainan tersebut.</p>

<p>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (<i>Kegiatan ke 5</i>)(4.6)</p>	<p>Mengelompokkan gambar sesuai gambarnya, ulfa sebagai siswa pertama kali dalam kelompoknya untuk menyelesaikan permainan ini, harus bertanya dulu, dan teman-temannya memperhatikan penjelasanguru. Setelah ulfa dapat menyelesaikannya akhirnya teman-temannya dapat menyelesaikannya tanpa bertanya.</p>
<p>6. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.(<i>kegiatan ke 5</i>) (4.6)</p>	<p>Mengurutkan gambar dari yang paling kecil ke yang paling besar. Aisyah dan Adel bermain sangat pelan-pelan, ada keraguan tapi mereka dapat menyelesaikannya dengan baik.</p>
<p>7. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (<i>kegiatan ke 2</i>)(4.6)</p>	<p>Banu masih ragu dalam menyebutkan angka 1-10. Sedangkan Danan teman kelompoknyamenyahut kata-kata banu, untuk memberitahukan angka yang ditunjuk.</p>
<p>8. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (2.2) <i>Bermain Maze</i></p>	<p>Citra dan laila antusia dalam bermain maze, karena Citra laila memang menyukai boneka.</p>
<p>9. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (<i>kegiatan ke 2</i>) (4.6)</p>	<p>Menggeser panah ke atas kebawah membuat anak-anak tertarik bermain mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.</p>

Kebonsari, 20 Maret 2018

Guru

Dwi Indah Yulianti

Analisis Deskripsi Pencapaian Perkembangan Anak sosial emosional

Indikator	Portofolio
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi (<i>berani tampil</i>)(2.5)	Muflikhah dan irham berani memulai bermain. Nova bermainnya dengan malu-malu.
2. Tahu akan haknya (4.13)	Ines mengatur teman-temannya dalam bermain Kotak Dolpin
3. Mentaati peraturan kelas (2.6)	Mirza anaknya tidak bisa diam, saat pertama kali bertemu dengan peneliti dia bilang, heee... mau disuntik.. akhirnya teman-temannya agak takut, namun setelah melihat Kotak Dolpin dia bertanya, apakah itu? dan terus memegang Kotak Dolpin. Saat peneliti menjelaskan aturan mainnya, mirza mau mengikuti aturan.
4. Mengatur diri sendiri (2.8)	Anak-anak berkelompok dengan 1 mainan Kotak Dolpin, mereka sibuk dengan mainan yang mereka pegang.
5. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri (2.12)	Setiap anak bertanggungjawab dengan mainan yang mereka mainkan, mereka menilai diri mereka dengan permainan evaluasi diri dan teman sejawat.
6. Bermain dengan teman sebaya (<i>Bermain dengan seusianya</i>)(3.13)	Setiap kelompok ada Kotak Dolpinnya, tapi habib, dicky dan fatih penasaran dengan Kotak Dolpin kelompok yang lainnya.
7. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar (<i>berbagi mainan</i>)(2.12)	Nova bermain labirin agak bingung, tapi teman-temannya memberi aba-aba agar mau memegang labirin dan memainkan labirin bersama-sama

8. Berbagi dengan orang lain (<i>Ikut bermain dalam 1 alat permainan</i>)(2.9)	Anak-anak tidak menyerobot mainan temannya karena Kotak Dolpin disusun tidak terpisah.
9. Bersikap kooperatif dengan teman (<i>Permainan Labirin</i>)(2.9)	Anak-anak dapat menyelesaikan permainan labirin dengan cara bekerja sama, dan labirin adalah permainan yang menarik bagi mereka, berulang-ulang mereka bermain dengan labirin.
10. Menunjukkan sikap toleran (<i>Antri Bermain</i>)(2.7)	Anak-anak antri menunggu giliran bermain, karena semuanya pasti kebagian hingga permainan menilai diri sendiri.

Kebonsari, 20 Maret 2018

Guru

Suwarti, S.Pd

Kegiatan Pretest dengan kelas terbatas



Kegiatan pretest di skala luas



Kegiatan Pembukaan dikelas skala luas



Kegiatan permainan ular tangga





Bermain labirin



Bermain menghubungkan lambang bilangan dan gambar



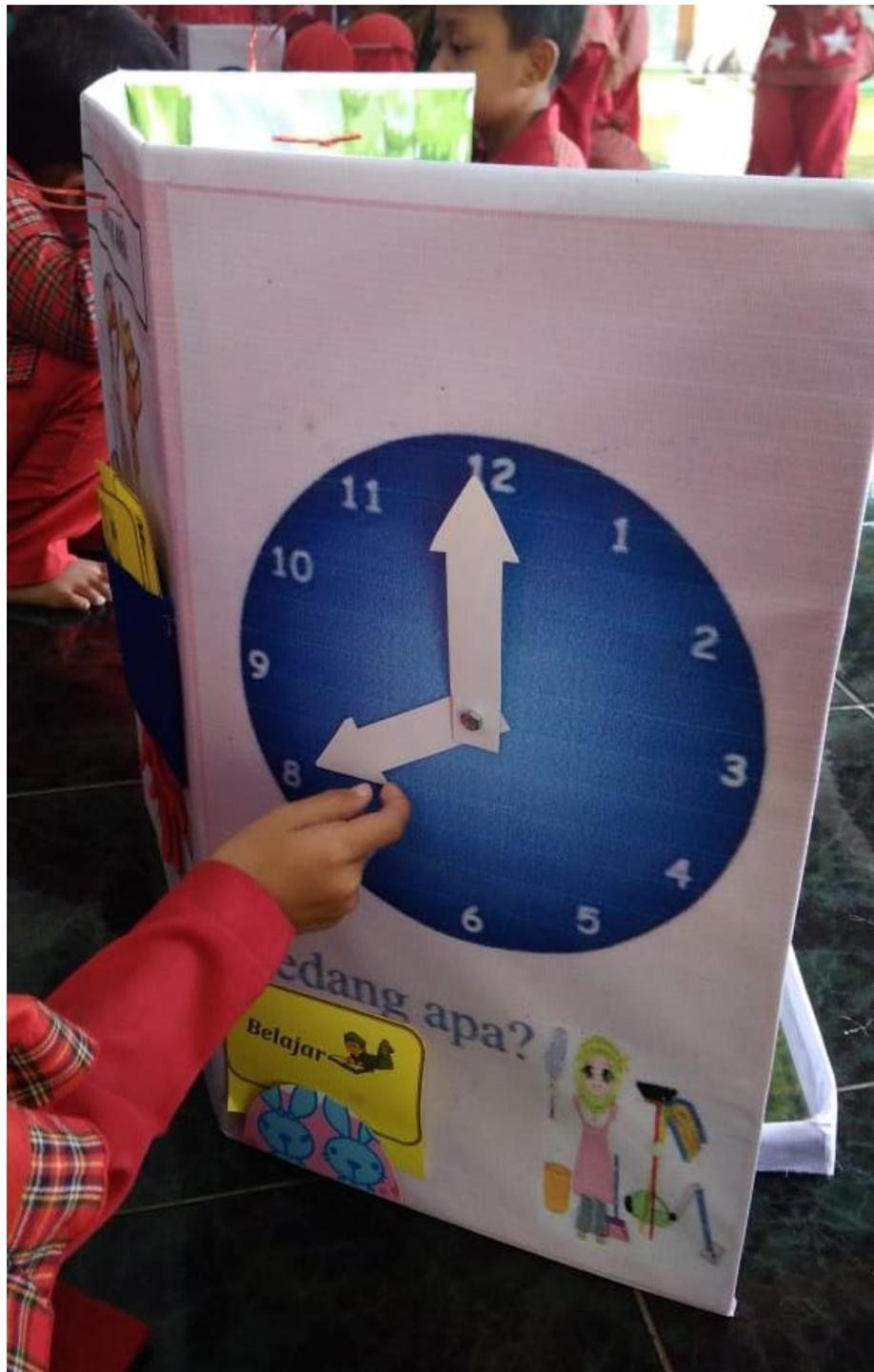
Penyerahan media kotak dolpin ke RA An-Nur



Penyerahan kenang-kenangan buku ke RA An-Nur



Permainan dengan konsep Waktu



Bermain konsep bentuk dan ukuran



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Siti Rohmah Sa'adah
Tempat tanggal Lahir : Madiun, 22 Maret 1981
NIP : -
Pangkat / Gol : -
Jabatan : Kepala RA Nurul Islam
Staff TU STAI Madiun
Alamat Rumah : Dusun Serutsewu Rt. 2 Rw. 1 Desa Rejosari
Kec. Kebonsari Kabupaten Madiun
Alamat Kantor : * Jl. Jayengsari 89 Kedondong kebonsari
Madiun
* STAI Madiun, Jl. Soekarno Hatta 70 B
Demangan Kota Madiun
Nama Ayah : Drs. H. Muh. Thalhah
Nama Ibu : Siti Churriyah
Nama Suami : Subhan Asy'ari, S.Pd.I
Nama Anak : Ahsana Nada Hilya Shabrina
Alamat Email : s22d2h@yahoo.com

B. Riwayat pendidikan :

1. Pendidikan Formal

- a. MI Nurul Islam Kebonsari Madiun tahun lulus 1993
- b. MTsN Kembangawit Kebonsari Madiun Tahun Lulus 1996
- c. MAN Kembangawit Kebonsari Madiun Tahun Lulus 1999
- d. S1 STAIN Tulungagung Tahun Lulus 2004

2. Pendidikan Non-Formal

- a. Genta Course Tahun 2016

C. Riwayat Pekerjaan

1. Kepala RA Nurul Islam Desa Kedondong Kebonsari Madiun 2004 s.d sekarang
2. Staff Tata Usaha STAI Madiun 2004 s.d sekarang

D. Prestasi Penghargaan

1. Juara 2 pembuatan APE daur ulang plastik aqua tingkat guru tahun 2008
2. Juara 3 lomba mendongeng tingkat Guru tahun 2008
3. Juara 1 Lomba Pembuatan APE Tingkat Kabupaten Madiun Tahun 2011
4. Juara 1 Lomba Pembuatan APE Tingkat Jawa Timur Tahun 2011
5. Juara 1 Lomba Kompetensi Guru HAN IGTKI Tingkat Kec. Kebonsari Tahun 2012
6. Juara 1 Lomba Kompetensi Guru HAN IGTKI Tingkat Kabupaten Madiun Tahun 2012
7. Juara 2 Lomba Kompetensi Guru HAN IGTKI PGRI Tingkat Jawa Timur Tahun 2012
8. Juara Harapan 1 Tingkat Nasional Porseni TK Tahun 2013
9. Juara 1 Lomba Pembuatan APE Sains IGRA Tingkat Kabupaten Madiun Tahun 2015
10. Juara II Membuat Cerita Seri Bergambar IGRA Kecamatan Kebonsari dalam rangka HAB Kemenag Tahun 2018

E. Pengalaman Organisasi

1. Anggota IPPNU Kecamatan Kebonsari Madiun tahun 2006
2. Anggota PMII Cabang Tulungagung tahun 2000
3. Sekretaris I Organisasi Ikatan Guru Raudlatul Atfal Kecamatan Kebonsari Tahun 2009 s.d 2013
4. Ketua Organisasi Ikatan Guru Raudlatul Atfal Kecamatan Kebonsari Tahun 2018 s.d sekarang.

F. Karya Ilmiah

1. Buku 144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis *Multiple Intelligences*, 2017
2. Buku Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini, 2017
3. Buku Perkembangan Alat dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini, 2016
4. Buku Strategi Pembelajaran ala *Multiple Intelligences*, 2016

5. Tesis Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan Aspek Sosial Emosional Siswa Raudlatul Atfal An-Nur Balerejo Kebonsari Madiun, 2019
6. Penelitian Tindakan Kelas “Upaya Peningkatan Kemampuan Sains Sederhana Melalui Media “Magnet Dalam Seribu Panggung Boneka” Anak Kelompok A Semester II Di RA Nurul Islam Kedondong Kebonsari Madiun Tahun 2015

Yogyakarta, 18 Januari 2019

Siti Rohmah Sa’adah, S.Pd.I