

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN
BERBASIS STEAM DI RA ASH-SHOBAR
BUMI SARI KABUPATEN KEPAHANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

**DENTRI SANTIKA PUTRI
NIM. 21511002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah

Di

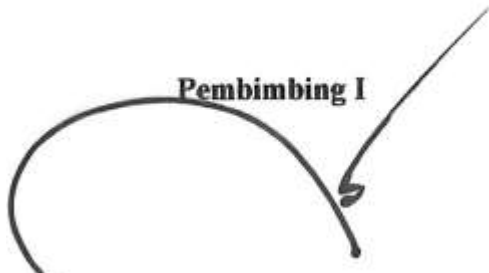
Curup

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Dentri Santika Putri** mahasiswa IAIN yang berjudul: **"MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI RA ASH-SHOBAR BUMI SARI KABUPATEN KEPAHIANG"** sudah dapat diajukan dalam sidang skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Pembimbing I
Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197207042000031004

Curup, 23 Juni 2026
Pembimbing II

Rizki Yunita Putri, M.TPd
NIP. 199306012023212048



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. A. Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 128/In.34/P.T/I/PP.00.9/ /2026

Nama : Dentri Santika Putri
NIM : 21511002
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan
Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM di RA Ash-Shobar
Bumi Sari Kabupaten Kepahiang

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Senin, 27 Juli 2026
Pukul : 15:00 – 16:30 WIB
Tempat : Ruang 02 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197207042000031004

Rizki Yunita Patri, M.T.Pd
NIP. 199306012023212048

Penguji I,

Penguji II,

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 1987077192018012001

Meri Hartati, M.Pd
NIP. 198705152023212065

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dentri Santika Putri

NIM : 21511002

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Islam Alam Usia Dini

Judul : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM di
RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 08 Juli 2026

Penulis



Dentri Santika Putri
NIM.21511002

MOTTO

Ini adalah pilihanku

Aku yang memulainya

Maka akulah yang harus menyelesaikannya

(Dentri Santika Putri)

Hanya kamu orang terbaik yang bisa menyusun

masa depanmu sendiri.

Jadilah versi terbaik baik dirimu sendiri.

Jangan jadi versi terbaik demi memenuhi ekspektasi orang lain.

(dr. Ema Surya Pertiwi)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada penulis. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari alam gelap menuju ke alam terang benderang dan penuh dengan cahaya islam serta ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM di RA Ash-Shobar Kabupaten Kepahiang”, Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah di IAIN Curup.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta arahan yang diberikan kepada penulis dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang peneliti hormati:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I Rektor IAIN Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Ibu Dr. Bakti Komalasari, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak H.M Taufik Amrillah, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Curup. Ibu Yeni Setiawati,

M.T.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik. Bapak Dr .H. Abdul Rahman, S.Ag. M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Satu. Ibu Rizki Yunita Putri, M.T.Pd selaku Dosen Pembimbing Kedua.

7. Bapak-bapak, Ibu-ibu dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah mengajar dan membimbing selama perkuliahan di IAIN Curup.
8. Perpustakaan IAIN Curup yang telah berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini sebagai referensi peneliti.

Harapan penulis semoga kebaikan mereka di balas oleh ALLAH SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin
Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, Juli 2026

Penulis



Dentri Santika Putri
NIM. 21511002

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunianya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana ini. Betapa besarnya karunia yang engkau berikan kepada diri ini yaitu engkau telah melimpahkan kebahagiaan kepadaku. Dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Terima kasih kepada diriku Dentri Santika Putri yang telah berproses, bertahan, bersabar sehingganya dapat menyelesaikan skripsi ini. Peluk sayang untuk diriku dan terima kasih karena tetap pada prinsip hidupmu yaitu tetaplah fokus di jalan kehidupanmu jangan dengarkan apa kata orang dengarkan apa kata hatimu karena apa yang kamu pilih kamu yang akan menjalaninya.
2. Terima kasih kepada wanita yang aku cintai, perempuan yang tangguh yaitu ibuku yang telah memberikanku semangat dan doanya. Terima kasih kepada cinta pertamaku yaitu Ayahku Tahrhan Efendi yang telah mengusahakan yang terbaik versinya. Terima kasih setiap tetes keringat yang jatuh untuk menafkahi keluarga tercinta dan selalu mengutamakan pendidikan untuk anak-anaknya.
3. Terima kasih kepada kedua adikkku yaitu Inga Ayen dan Adek Dendi yang telah memberikan semangat serta dukungannya untuk kakakmu ini dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Kakakmu ini sangat menyayangi kalian, semangat menuntut ilmunya dan semoga apa yang kalian cita-citakan dapat terwujud.

4. Terima kasih kepada Cicikku Ema Susana yang selalu menjadi pendengar yang baik dan menjadi sahabat terbaikku. Nasehat yang Cicik berikan menjadikan diriku semangat dalam berproses.
5. Terima kasih kepada kedua nenekku Arti dan Piha yang menjadi penyemangatkku untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima kasih untuk keluarga besarku yang tak dapat ku sebutkan satu persatu.
7. Teruntuk sahabatku Nayla yang telah menemaniku ketika menempuh pendidikan dibangku kuliah. Terima kasih sahabatku ini telah menemani dalam suka maupun duka. Kebersamaan kita saat di masa perkuliahan akan terkenang menjadi kenangan yang sangat bermakna dan semoga kita menjadi sahabat till Jannah.
8. Terima Kasih kepada teman baikku Siti Nurjanah yang telah berproses bersama dan telah memberikan semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
9. Terima kasih untuk dosen pembimbing I yaitu Bapak Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag. M.Pd.I dan dosen pembimbing II yaitu Ibu Rizki Yunita Putri, M.T.Pd yang telah sabar dalam membimbing dan mengarahkanku dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada kepala sekolah RA Ash-Shobar Bumi Sari Ummi Supriati, S.Pd.I., Gr yang telah bersedia memberikan kesempatan dan waktunya untuk meneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti mengucapkan juga terima kasih kepada para guru RA Ash-Shobar yang selalu mendukung untuk menyelesaikan skripsi ini yaitu

Umami Hermawati, Umami Ike Hariani, S.Pd ,Umami Rhevi Shaputri,
S.Pd , Umami Anggun Irfanti, S.Pd, dan Umami Mesi Erma Yunita Sari.

11. Terima kasih kepada Wiranata yang selalu menjadi pendengar dan menyemangati ketika diriku sedang berproses dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga apa yang kita impikan dapat terwujud di waktu yang tepat.
12. Keluarga besar Desa Suka Marga Curup Selatan dan teman-teman KKN terima kasih telah memberikan pengalaman yang tak terlupakan.
13. Terima kasih kepada keluarga besar RA Rabbi Radhiyya dan teman-teman PPL, telah memberikan kenangan terindah yang tak terlupakan sampai kapanpun.
14. Terima kasih kepada keluarga besar prodi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) yang selalu memberikan semangat dalam menulis skripsi ini.
15. Almamater IAIN Curup tercinta.

ABSTRAK

Dentri Santika Putri 21511002 “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM Di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang” Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Curup

Latar belakang penelitian ini adalah anak tidak terlibat aktif dalam pembelajaran karena masih menggunakan pembelajaran konvensional pada kelompok B kelas Marwah di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*).

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 17 anak usia 5-6 tahun di kelas Marwah. Data yang dikumpulkan melalui lembar observasi checklist dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. pada prasiklus tingkat kemampuan kognitif anak sangat rendah dengan nilai rata-rata 1, pada siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 1,73 dengan kriteria penilaian belum berkembang, dan pada siklus 2 mendapatkan nilai rata-rata 3,32 dengan kriteria berkembang sangat baik.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis STEAM, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Dentri Santika Putri 21511002 “Improving The Cognitive Abilities Of Early Childhood By Using STEAM Based Learning in RA Ash-Shobar Bumi sari Kabupaten Kepahiang ” Thesis at Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD) IAIN Curup.

The background of this study is that children are not actively involved in learning because they are still using conventional learning in group B of Marwah class at RA Ash-Shobar Bumi Sari, Kepahiang Regency. This Study aims to improve the cognitive abilities of early childhood children by using STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) based learning.

This study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles. Each cycle consisted of four stages : planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 17 children aged 5-6 years in Marwah class. Data were collected through observation checklist and documentation.

The results of the study indicate that the implementation of STEAM-based learning can improve children's cognitive abilities. In the pre-cycle, the level of children's cognitive abilities was very low with an average score of 1, in cycle 1, the average score was 1,73 with the assessment criteria not yet developed, and in cycle 2, the average score was 3,32 with the criteria of very well developed.

Keywords: STEAM Based Learning, Cognitive Abilities, Early Childhood

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN BEBAS PLAGIASI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Fokus Penelitian.....	5
D. Pertanyaan Penelitian	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kemampuan Kognitif	8
1. Pengertian Kemampuan Kognitif	8
2. Tahap Kemampuan Kognitif	9
3. Indikator Kemampuan Kognitif.....	11
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif	12
B. Pembelajaran Berbasis STEAM	14
1. Pengertian Pembelajaran Berbasis STEAM	14
2. Manfaat Pembelajaran STEAM.....	15
3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis STEAM.....	17

4. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis STEAM	20
C. Penelitian Relevan	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Peneltian	27
C. Subyek dan Objek Penelitian	27
D. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	28
E. Rancangan Penelitian	29
F. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Teknik Pengumpulan Data.....	31
H. Metode Analisis Data.....	32
I. Instrumen Penelitian Tindakan	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian.....	38
1. Sejarah Awal RA Ash-Shobar	38
2. Letak Geografis RA Ash-Shobar	39
3. Profil RA Ash-Shobar.....	39
4. Visi Misi dan Tujuan	40
5. Struktur Organisasi RA Ash-Shobar.....	40
6. Tenaga Kerja.....	41
7. Peserta Didik.....	41
8. Sarana dan Prasarana	42
B. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi awal prasiklus	45
2. Hasil tindakan siklus 1 pertemuan ke 1	48
3. Hasil tindakan siklus 1 pertemuan ke 2	56
4. Hasil tindakan siklus 1 pertemuan ke 3	63
5. Hasil tindakan siklus 2 pertemuan ke 1	70
6. Hasil tindakan siklus 2 pertemuan ke 2	77
7. Hasil tindakan siklus 2 pertemuan ke 3	81
8. Hasil Prasiklus, Siklus 1 Dan Siklus 2.....	86
C. Pembahasan	89

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data nama Anak-anak RA Ash-Shobar	27
Tabel 3. 2 Berdasarkan Nilai Rata-Rata Skor	33
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian	36
Tabel 4. 1 Daftar Tenaga Pendidik di RA Ash-Shobar.....	41
Tabel 4. 2 Peserta Didik RA Ash-Shobar	42
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana di RA Ash-Shobar.....	42
Tabel 4. 4 Hasil Pencapaian Prasiklus	47
Tabel 4. 5 Pencapaian Perkembangan Anak Siklus 1 Pertemuan Ke 1	54
Tabel 4. 6 Pencapaian Perkembangan Anak Siklus 1 Pertemuan Ke 2	61
Tabel 4. 7 Pencapaian Perkembangan Anak Siklus 1 Pertemuan Ke 3	68
Tabel 4. 8 Pencapaian Perkembangan Anak Siklus 2 Pertemuan Ke 1	75
Tabel 4. 9 Pencapaian Perkembangan Anak Siklus 2 Pertemuan Ke 2	80
Tabel 4. 10 Pencapaian Perkembangan Anak Siklus 2 Pertemuan Ke 3	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Stuktur organisasi RA Ash-Shobar	41
Gambar 4. 2 Siklus 1	87
Gambar 4. 3 Siklus 2	88
Gambar 4. 4 Capaian Rata-rata	88

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan ia belajar dari yang ia lihat dengan kata lain ia belajar dari lingkungan sekitarnya. anak membangun pengetahuannya dengan melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi anak dapat mengembangkan kemampuan di dalam dirinya. Fase perkembangan yang di maksud adalah fase golden age, fase berada pada rentan usia 0-6 tahun yang dimana kemampuan anak berkembang dengan pesat.¹

Anak pada usia dini mempunyai banyak interaksi dengan orang tuanya, gurunya dan teman sebayanya. Di usia ini untuk memaksiamalkan kemampuan pada anak dengan cara menstimulasi kemampuannya. Maka dari itu peran orang tua dan para pendidik pada pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mendidik, mengarahkan, serta membimbing peserta didiknya. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut².

¹ Rini Novianti Yusuf andI P A Dan, Keaktifan Siswa, and Kelas Vi, '3 1,2,3', *Journal Article*, 09.September (2024), p. 20. others, 'Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak', *Jurnal Plamboyon Edu (JPE)*, 1.1 (2023), pp. 37–44 .

² Meida Afina Putri, Ferdi Arifin, and Abdulloh Hadziq, 'Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita', *Jurnal Islamic Early Childhood Education*, 1.1 (2020), pp. 55–71 <<https://oldjournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/abna/article/view/3264>>.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan No. 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak ada enam aspek perkembangan anak usia dini yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu perkembangan yang harus di stimulasi dan di kembangkan adalah perkembangan kemampuan kognitif pada anak. Indikator dari kemampuan kognitif yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir secara simbolik³. Mengasah kemampuan kognitif pada anak dapat dilakukan sejak anak usia dini dengan mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan belajar bagi anak adalah sesuatu yang sangat menyenangkan.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan itu dibutuhkan model pembelajaran yang tepat salah satunya dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis STEAM. pembelajaran yang menerapkan lima bidang ilmu yaitu Sains, Teknologi, Engineering, Art, dan Matematika. Pembelajaran berbasis STEAM merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan sehingga menjadikan anak menjadi percaya diri. Anak dapat belajar secara individu maupun kelompok. dalam kegiatan belajar anak dapat berinteraksi dengan temannya sehingga dapat bekerjasama untuk menyelesaikan terhadap apa yang sedang dikerjakannya sehingga dapat membuat anak berpikir untuk

³ Yusuf and others, 'Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak'.

menyelesaikan masalah (Solusi) sehingga kemampuan kognitif dapat terasah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10-11 Februari 2025 di RA Ash-Shobar, peneliti menemukan beberapa kelemahan dan kekurangan pada proses pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Diketahui model pembelajaran yang di terapkan adalah model pembelajaran konvensional yaitu komunikasi dalam pembelajaran hanyalah satu arah yaitu guru yang lebih aktif dalam menjelaskan sedangkan anak hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya (pasif) sehingganya anak tidak mendapatkan kesempatan untuk terlibat langsung di dalam pembelajaran sehingganya pembelajaran menjadi monoton. Dengan pembelajaran yang monoton membuat anak menjadi jenuh dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut penelitian Ni Nyoman Sriningsih kurangnya kegiatan dan masih menerapkan pembelajaran yang konvensional dapat membuat anak mudah bosan dan kurangnya interaksi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁴

Selain itu cara guru dalam mengajar masih menggunakan majalah lalu menyebutkan gambar secara bersama-sama dengan kata lain media pembelajaran yang ada masih kurang sehingganya anak tidak dapat fokus dengan apa yang dipelajari. Di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang ini masih banyak anak yang belum dapat menunjukkan

⁴ . Ni Nyoman Sriningsih, . Drs. I Ketut Ardana,M.Pd., and . Luh Ayu Tirtayani, S.Psi.,M.Psi., ‘Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6.1 (2018), pp. 95–104, doi:10.23887/paud.v6i1.15177.

aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru, menunjukkan kekreatifitasan dalam menyelesaikan masalah, mengenal pola, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, menyebutkan lambang bilangan dari 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Oleh sebab itu maka peneliti mencoba mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis STEAM untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Melalui pembelajaran berbasis STEAM ini dapat memungkinkan anak belajar yang menyenangkan, dapat mengasah rasa ingin tahu anak, melibatkan anak secara aktif dengan cara anak melaksanakan kegiatan secara langsung dan anak dapat memecahkan permasalahan secara individu maupun kelompok. mengacu pada fenomena yang terjadi di lapangan, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM Di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang peneliti uraikan diatas, maka beberapa permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif pada anak di RA Ash-Shobar belum sepenuhnya berkembang dengan baik. hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang kurang aktif serta tidak memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan menggunakan benda konkrit atau nyata.

2. Aktivitas dalam belajar masih menggunakan majalah yang belum mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
3. Media yang digunakan terbatas sehingga tidak dapat menarik perhatian anak.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan, agar dapat mengetahui dan menemukan pokok permasalahan yang akan dibahas, maka penelitian ini memfokuskan pada meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM.

D. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan secara rinci penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang sebelum dilakukan pembelajaran berbasis STEAM?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM dalam meningkatkan kemampuan kognitif di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang ?
3. Apakah pembelajaran berbasis STEAM dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di RA Ash-Shobar Kabupaten Kepahiang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang sebelum dilakukan pembelajaran berbasis STEAM.
2. Untuk mengetahui bagaimana menggunakan pembelajaran berbasis STEAM di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang.
3. Untuk mengetahui apakah hasil setelah menggunakan pembelajaran berbasis STEAM bisa meningkatkan kemampuan kognitif di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan manfaat bagi para pembaca, adapun manfaatnya yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan bagi perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran berbasis STEAM. Serta diharapkan dapat menambah referensi dan menjadi dorongan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta

didik dan sebagai bahan untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga yaitu RA Ash-Shobar.

- b. Bagi guru, dapat menerapkan pembelajaran berbasis STEAM ini sehingga pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan
- c. Bagi peserta didik, memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
- d. Bagi Peneliti, sebagai sumbangan pemikiran yaitu tentang meningkatkan kognitif anak melalui pembelajaran berbasis STEAM dan sebagai pengalaman yang sangat berarti.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Setiap anak pasti mempunyai kemampuan salah satunya ialah kemampuan kognitif. Kognitif yang juga sering diartikan sebagai kecerdasan daya nalar atau berpikir. Dalam arti luas, kognitif ialah berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan.⁵ Kognitif meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan pengolahan informasi, dan pemecahan masalah.

Menurut Dr. Yuliani Sujiono kognitif yaitu kesanggupan seseorang untuk menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu kejadian.⁶ Sehingga ia bisa untuk mencari solusi dan mampu memecahkan masalah dengan cara berpikirnya secara mandiri.

Sejalan dengan pendapat dari Gardner kognitif adalah kesanggupan untuk menyelesaikan masalah dan perkembangan dari pikiran yang digunakan untuk memahami apa yang ada disekitarnya .⁷ Kemampuan kognitif berkembang secara sistematis dengan kata lain kognitif adalah suatu proses berpikir yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan

⁵ M.Ag Nurul Amelia Dr.Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, 1st edn (Kencana, 2020) <www.prenadamedia.com>.

⁶ Sri Mulyani, Zahrati Mansoer, and Lutfi Hardiyanto, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Tabung Pintar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019, pp. 1–8
<<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/246>>.

⁷ Prima Suci Rohmadheny and PENDAHULUAN, 'Kajian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', 2013, p.1

yang dapat dilihat ketika seseorang menunjukkan minatnya terhadap belajar dan mengimplementasikan ide-idenya.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa kemampuan kognitif adalah kesanggupan seseorang dalam proses berpikir yang terjadi secara sistematis yang didapatkan dari pengalaman sehingga seseorang dapat memahami dan mengolah informasi yang didapatkan untuk menyelesaikan pekerjaannya. Hal ini dapat berlaku di dalam pembelajaran dimana anak memilik minat serta menerapkan idenya sehingga terciptalah sebuah karya yang patut di apresiasi.

2. Tahap Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak usia dini tidak bisa berkembang maksimal secara langsung. Pada kemampuan kognitif anak usia dini mempunyai prosesnya secara bertahap. Untuk itu sebagai pendidik haruslah mengetahui tahapan kognitif pada peserta didiknya agar dapat memberikan stimulus yang tepat sesuai kebutuhan pada setiap tahapannya.

Tahapan kognitif menurut Sudono ada tiga tahap yaitu tahap pertama tahapan penguasaan konsep, pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bermain dengan benda nyata yang ada di sekitarnya atau disebut juga dengan benda konkret. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Tahapan kedua adalah tahapan transisi, proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju kepada pengenalan lambang yang abstrak,

dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Ketiga tahapan lambang, pada tahap ini anak dapat menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah ia pahami.⁸

Menurut Jean Piaget kemampuan kognitif mempunyai empat tahapan yaitu sensorimotor 2-7 tahun, Praoperasional 2-6 tahun, operasi konkret 6-11 tahun, dan operasional formal 11 tahun sampai dewasa. Salah satu dari tahapan perkembangan kognitif yaitu tahapan praoperasional. Pada tahapan ini anak belajar dengan memakai lambang ataupun simbol yang ada disekitarnya. Anak dapat menggunakan lambang saat anak memulai aktifitas dengan permainan. Kemampuan bisa dimulai dengan baik serta dapat dijadikan sebagai faktor yang bisa memberikan dorongan agar anak dapat memulai belajarnya dengan penalaran serta membuat perencanaan.⁹ Anak dalam tahap ini masih berpikir simbolik dan bahasa sudah mulai jelas terlihat untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berpikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa.¹⁰

Sejalan dengan pendapat dari Arifin kemampuan kognitif pada anak ada 4 tahapan yaitu sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11- dewasa). Kemampuan kognitif pada

⁸ HeryaVeranti, 'Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)', *Universitas Bengkulu*, 2.1 (2014), p. 22.

⁹ Novia Istiqomah and Maemonah Maemonah, 'Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget', *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2021), p. 151, doi:10.30595/jkp.v15i2.10974.

¹⁰ Mohamad Helmi Ismail and others, 'Penguatan Kompetensi Guru PAUD Di Kabupaten Pangandaran Dalam Implementasi Merdeka Bermain Melalui Media Loose Parts', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3.3 (2023), pp. 223–32, doi:10.33557/pengabdian.v3i3.2658.

anak usia 5-6 tahun terdapat pada tahap praoperasional berada di rentang umur (2-7 tahun) pada tahap ini anak belajar menggunakan objek dengan gambaran dan kata-kata.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka dapat di simpulkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun anak berpikir secara simbolik dan anak sudah bisa menjelaskan mengenai objek atau kejadian.¹¹

3. Indikator Kemampuan Kognitif

Untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif pada anak maka haruslah memberikan stimulasi yang tepat khususnya pada anak usia dini. Untuk itu sebagai orang tua maupun pendidik perlu mengetahui kemampuan kognitif pada anak dan peserta didiknya.

Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut:¹²

a. Belajar dan Pemecahan Masalah

Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, dan menunjukkan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

¹¹ Fandi Ahmad and others, 'Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun', *Journal of Classroom Action Research*, 5.1 (2023), p. 164, doi:10.29303/jcar.v5i1.2766.

¹² Hanifahafiza Hanifa, Karlina Sukma Wati, and Dewi Safitri, 'Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik', *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4.1 (2024), pp. 11–20, doi:10.51675/alzam.v4i1.774.

b. Berpikir Logis

Mengenal pola ABCD-ABCD dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

c. Berpikir Simbolik

Menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator perkembangan kognitif menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Dengan indikatornya yaitu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan kreatif dalam menyelesaikan masalah, mengenal pola ABCD-ABCD dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif pada anak tidak serta merta menjadi maksimal dengan waktu singkat. Namun haruslah melawati proses dan peran orang tua dan tenaga pendidik. Maka dari itu perlu diketahui bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif.

Menurut Ahmad Susanto faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu faktor keturunan, faktor lingkungan,

faktor kematangan, faktor pembentukkan, faktor minat dan bakat dan faktor kebebasan.¹³

Sejalan dengan Berkat Karunia Zega faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak adalah: faktor hereditas atau faktor bawaan. Faktor lingkungan, perkembangan kognitif sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan. Faktor kematangan, mengacu pada perkembangan sistem saraf dan otak. Faktor Fisik maupun psikis, dalam hal ini erat kaitannya dengan usia anak karena ia telah mampu atau sanggup menjalankan fungsi-fungsi dari sistem saraf dan otak yang ada dalam dirinya. Faktor pembentukan (Eksternal), faktor ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu pembentukan sengaja yang didapatkan anak melalui pendidikan (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja didapatkan dari pengaruh alam sekitar. Faktor minat dan bakat, kemampuan bawaan yang dimiliki sejak lahir yang perlu untuk di asah agar mendapatkan hasil yang maksimal dan dapat mewujudkannya. Faktor kebebasan, keleluasaan untuk berpikir untuk memilih cara untuk memecahkan masalah.¹⁴

Sama dengan pendapat dari Ranianisa Rahmi unsur yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak, yaitu sebagai berikut: satu keturunan (hereditas), kedua adalah faktor lingkungan, ketiga kedewasaan, keempat faktor organ atau kematangan dalam (fisik dan

¹³ Komang Satya Permadi and Putu Yulia Angga Dewi, 'Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2022), p. 47, doi:10.55115/widyakumara.v3i1.2071.

¹⁴ Berkat Karunia Zega and Wahyu Suprihati, 'Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak', *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3.1 (2021), pp. 21–22, doi:10.59177/veritas.v3i1.101.

psikis), kelima faktor formasi yaitu kejadian diluar kendali seseorang yang mempengaruhi pertumbuhan kecerdasan melalui pendidikan formal dan dampak dari lingkungan, keenam faktor minat dan bakat adalah potensi yang harus dikembangkan agar dapat dicapai atau diwujudkan, dan yang ketujuh kebebasan yaitu kebebasan manusia untuk berpikir dan dapat memilih solusi untuk mencari jalan keluar dari permasalahan yang sedang ia hadapi.¹⁵

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada tujuh faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak. faktor tersebut adalah faktor keturunan (hereditas), faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor fisik maupun psikis, faktor minat bakat, dan faktor kebebasan dalam memilih teknik atau cara untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang ia hadapi.

B. Pembelajaran Berbasis STEAM

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis STEAM

Menurut Bahrum STEAM adalah model pembelajaran komprehensif yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih banyak tentang masalah dunia nyata. Selanjutnya, STEAM juga mendukung pengalaman belajar yang bermakna dan pemecahan masalah, dan percaya bahwa sains, teknologi, engineering, seni dan matematika saling berkaitan.¹⁶

¹⁵ Ranianisa Rahmi, Desyandri, and Irda Murni, 'Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.2 (2023), pp. 5062–63, doi:10.36989/didaktik.v9i2.1297.

¹⁶ M.Pd Dr. Yulianti Siantajani, *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*, Pertama (Semarang Jawa Tengah, 2020).

Menurut Conradty dan Bogner STEM merupakan pendekatan yang lahir dari Amerika, merupakan Akronim dari *Science, Technology, Engineering, Mathematics*. Selanjutnya penambahan unsur Arts didalamnya menjadikan pendekatan pembelajaran baru dengan istilah STEAM. penambahan unsur Arts agar pendekatan pembelajaran jauh lebih menarik dengan menghadirkan kreatifitas.¹⁷

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dr. Yulianti Siantajani, M.Pd STEM adalah akronim dari *Science, Technology, engineering, Matematics*. Istilah ini diangkat dari Nasional *Science Foundation (NSF)* Amerika. STEM kemudian berkembang menjadi STEAM yaitu penambahan Art.¹⁸

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat di simpulkan STEAM adalah model pembelajaran yang terdiri dari singkatan dari gabungan *Sains, Tenologi, Engineering, Art, dan Matematics*. Dengan diterapkannya STEAM dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah dengan secara mandiri.

2. Manfaat Pembelajaran STEAM

Setiap pembelajaran yang di laksanakan mempunyai mamfaat bagi peserta didik. Terutama manfaat bagi dirinya sendiri dan sebagai bekal untuk masa depannya nanti. Begitu pula dengan pembelajaran STEAM.

¹⁷ Arini Rahmadana and Oki Sandra Agnesa, 'Deskripsi Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) Dan Integrasi Aspek "Art" Steam Pada Pembelajaran Biologi SMA', *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4.1 (2022), pp. 190–201.

¹⁸ Dr. Yuliaty Siantajani, *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*.

Menurut Yakman manfaat dari pembelajaran STEAM dapat mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi semua kemampuan yang dimilikinya dengan caranya masing-masing karena pembelajarannya adalah pembelajaran yang kontekstual yaitu pembelajaran yang menghubungkan dengan kehidupan nyata dari peserta didik. Dengan pembelajaran yang menerapkan STEAM dapat menghasilkan karya yang berbeda dari setiap individu atau kelompoknya. Selain itu, dalam proses pembelajaran akan muncul kolaborasi, kerja sama, dan komunikasi oleh peserta didik satu dengan yang lainnya.¹⁹

Naili Sa'idah menjelaskan pembelajaran STEAM sangatlah bermanfaat agar anak mampu berinovasi untuk menciptakan karya yang baru. Dalam pembelajaran anak juga dapat bekerjasama dengan kelompoknya sehingganya mempunyai sikap tanggung jawab dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.²⁰

Sejalan dengan yang di nyatakan oleh Nur indah Sukmawati dan Nur Ika Sari bahwa pembelajaran yang menerapkan STEAM dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih, aktif inovatif, serta mampu mengembangkan keterampilan dalam berpikir.²¹

¹⁹ Iim Halimatul Mu'minah and Yeni - Suryaningsih, 'Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21', *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)*, 5.1 (2020), pp. 65–73, doi:10.31949/be.v5i1.2105.

²⁰ Mu'minah and Suryaningsih, 'Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21'.

²¹ Nur Indah Sukmawati, Nur Ika, and Sari Rakhmawati, 'Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Critical Thinking And Problem Solving) Pada Anak Usia Dini', *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2.1 (2023), pp. 127–41.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan STEAM sangat bermanfaat bagi peserta didik. STEAM menjadikan peserta didik menjadi yang menciptakan hasil karya, bekerja sama, serta mampu berkomunikasi dengan temannya yang lain karena pembelajaran yang dilaksanakan dilakukan secara individu dan kelompok. Bukan hanya itu saja, STEAM dapat menjadikan peserta didik yang terampil dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis STEAM

a. Kelebihan Pembelajaran Berbasis STEAM

Dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu menerapkan pembelajaran yang berbasis STEAM tentunya banyak yang harus dipersiapkan terlebih dahulu. salah satu manfaat pembelajaran berbasis STEAM anak menjadi percaya diri karena anak di libatkan secara langsung di dalam pembelajaran sehingga anak dapat menemukan solusi untuk memecahkan permasalahan di dalam pembelajaran sedang berlangsung.

Menurut Melly Elvira bahwasannya kelebihan dari pembelajaran yang berbasis STEAM yaitu menjadikan anak didik memiliki wawasan yang luas, anak mampu berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah, mampu bekerjasama dengan sesama teman, dapat mengembangkan emosional dan bakat anak didik, serta dapat menjadikan anak lebih percaya diri dengan hasil karya yang telah ia selesaikan.

Menurut pendapat Eka Siti Barkah kelebihan dari pembelajaran STEAM adalah mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis, terlibat dalam interaksi dengan guru dan teman sebaya, dapat menjelaskan dan mengevaluasi pekerjaan yang mereka lakukan, memahami dan dapat menyampaikan ide-idenya, dan memperoleh lebih banyak keterampilan.²²

Sejalan dengan pendapat dari Tria Karlina bahwasannya pembelajaran STEAM mempunyai kelebihan yaitu dapat mengembangkan kreativitas pada peserta didik, dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran, mempunyai kemampuan berpikir kritis, serta mampu berkolaborasi dan berkomunikasi dengan guru dan temannya, serta untuk mempersiapkan diri peserta didik agar dapat menghadapi tantangan di masa depannya.²³

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM mempunyai kelebihan yaitu dapat membuat peserta didik terlibat secara langsung dengan kata lain membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingganya ia dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru dan temannya, anak dapat berpikir secara kritis sehingga ia dapat menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri, serta dapat menghargai dan percaya diri dengan hasil karyanya. Sehingga ini

²² Eka Siti Barkah, Dodi Awaludin, and Muhammad Iqbal El Asykuri Bahtiar, 'Implementasi Model Pembelajaran STEAM (Science , Technology , Engineering , Art and Mathematics): Strategi Peningkatan Kecakapan Abad 21', *Jurnal Syntax Admiration*, 5.9 (2024), p. 3505.

²³ T Karlina, D Purwanti, and ..., 'Pendekatan Pembelajaran STEAM Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini Di SKB Kota Serang', ... *Nasional Pendidikan Non ...*, 1 (2023), p. 586 <<https://ejournal.untirta.ac.id/SNPNF/article/download/86/70>>.

dapat menjadi bekal peserta didik untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya dan sebagai pengalaman yang berarti untuk menghadapi tantangan di masa depan.

b. Kekurangan Pembelajaran Berbasis STEAM

Setiap pendidik menginginkan pembelajaran yang terbaik untuk peserta didiknya. Pembelajaran yang dilaksanakan bukan hanya mempunyai kelebihan namun juga mempunyai kekurangan. Untuk itu sebagai pendidik haruslah mengetahui tentang kekurangan dari pembelajaran yang akan di terapkannya.

Menurut Rahardjo pembelajaran berbasis STEAM mempunyai kekurangan yaitu guru yang mengajar untuk menerapkan pembelajaran STEAM sering kali membutuhkan banyak keahlian dengan kata lain guru harus bisa menguasai atau mengerti tentang pembelajaran yang berbasis STEAM agar kegiatan pembelajaran dapat di implentasikan kepada peserta didik, guru merasa tidak mempunyai waktu untuk mengintegrasikan pembelajaran STEAM ke dalam rencana pembelajaran, adanya kesalahpahaman umum bahwa menerapkan pembelajaran STEAM memerlukan materi tau biaya yang mahal dan teknologi yang canggih.²⁴

Menurut pendapat Resna Fahreza kekurangan dari pembelajaran STEAM yaitu seorang pendidik perlu memahami pengetahuan lebih mendalam untuk mengaplikasikannya, terdapat beberapa kesalahan umum mengenai pengintegrasian STEAM yang memerlukan sarana

²⁴ Dan, Siswa, and Vi, '3 1,2,3'.

prasarana lebih mahal dan teknoligi, dan guru beramsumsi terkait kurangnya waktu dalam pengintegrasian pembelajaran STEAM.²⁵

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan kekurangan dari pembelajaran STEAM yaitu guru kurang menguasai pembelajaran STEAM sehingga tidak bisa menerapkannya, pendapat umum untuk menerapkan pembelajaran STEAM memerlukan teknologi yang canggih sehingga memerlukan biaya yang tidak bisa di jangkau, serta kurangnya waktu untuk merencanakan pembelajaran sehingga sulit untuk merapkannya.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis STEAM

Agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik maka perlunya langkah-langkah yang harus di siapakan oleh pendidik, begitupun dengan pembelajaran berbasis STEAM.

Langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis STEAM adalah sebagai berikut:²⁶

- a. Pengamatan, peserta didik diajak untuk melakukan pengamatan dan diberikan pengetahuan awal terhadap berbagai fenomena/topik dilingkungannya sehari-hari dengan tujuan agar memunculkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik ingin menggali lebih dalam lagi mengenai fenomena yang telah di bahas dan dapat menjalin komunikasi yang baik karena peserta didik dilibatkan dalam gagasan baru ini.

²⁵ Resna Fahreza, Sheryl Mutiara Putri, and Theresia Novelia Gulo, 'Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi IPA Dengan Penerapan Pembelajaran STEAM Analysis of Students ' Creative Thinking Ability in Science Material Using', 4.1 (2024), p. 58.

²⁶ Karlina, Purwanti, and ..., 'Pendekatan Pembelajaran STEAM Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini Di SKB Kota Serang'.

- b. Gagasan baru, peserta didik mengamati dan mencari informasi lebih lanjut tentang berbagai fenomena atau masalah yang sedang dibahas. Anak mengeksplorasi dengan berbagai indra dengan ini dapat mendorong rasa ingin tahu pada anak.
- c. Inovasi, peserta didik mendapatkan ide untuk melakukan perubahan atau pembaharuan yang dihasilkan pada tahap gagasan baru sebelumnya agar dapat diterapkan.
- d. Kreatif, Merupakan implementasi dari ide yang telah dipikirkan dan dirancang oleh peserta didik. Pada tahap ini diharapkan agar peserta didik memiliki kemampuan daya cipta dan anak dapat merealisasikan imajinasinya sehingganya mendapatkan hasil yang diinginkannya.

Nilai, ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dan seberapa pahamnya anak pada pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis STEAM yaitu tahap pengamatan, tahap gagasan baru, fase inovasi, fase kreatif dan langkah nilai (Evaluasi).

C. Penelitian Relevan

Penulis menyadari bahwa tidak ada penelitian yang sepenuhnya murni dari ide-ide pribadi. Maka dari itu, pada penelitian itu penulis mendapatkan informasi penting dari karya tulis ilmiah untuk melahirkan teori baru.

Penelitian pertama, yang dilakukan oleh Najamuddin, Rohyana Fitriani, dan Mega Puspandini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini”. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa produk layak untuk digunakan dengan hasil menunjukkan bahwa dari hasil validasi ahli media/tampilan memperoleh skor 45 dengan nilai rata-rata 4,1 dengan kategori baik, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 47 dengan nilai rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik. dengan demikian dinyatakan bahwa adanya efektivitas bahan ajar STEAM berbasis Loose Part terhadap perkembangan kemampuan pemecahan anak usia 5-6 tahun karena terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah bahan ajar STEAM berbasis Loose Part.²⁷ Pada penelitian pertama terdapat persamaan yaitu penelitian menerapkan pembelajaran *Sains, Technology, Engineering, Art, And Mathematics* (STEAM). Terdapat perbedaan yaitu lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian terdahulu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Anak Usia Dini, pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada saat ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif pada Anak Usia Dini.

Penelitian kedua, yang dilakukan oleh dengan judul “Upaya Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Game Teka-Teki Silang Berbasis Pembelajaran STEAM”. Hasil penelitian ini yaitu ada beberapa anak yang aspek perkembangan kognitifnya terlihat

²⁷ Hermin Nurhayati and Nuni Widiarti, Langlang Handayani, ‘Pengembangan Bahan Ajar Science Technology, Engineering, Art, And Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini’, *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), pp. 3(2), 524–32 <<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>>.

berkembang sebagaimana harapan peneliti, setelah diberikan lembar kerja teka-teki silang dan permainan yang menggunakan media elektronik, dapat dikatakan melalui game teka-teki silang berbasis STEAM dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini.²⁸ Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti terdahulu yaitu sama menerapkan pembelajaran berbasis STEAM. Letak perbedaan pada penelitian kedua adalah lokasi penelitian serta penelitian terdahulu melalui Game Teka-teki Silang sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini menggunakan bahan Loose Part.

Penelitian yang ketiga, dilakukan oleh Dinta Ismaya Kurinci, Sakinah Siregar, dan Nidaun Nabila dengan judul “Analisis Metode Pembelajaran STEAM Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini kegiatan STEAM pada anak mampu belajar dengan baik dan memiliki kemampuan untuk memecahkan suatu masalah. Maka dari itu dapat dikatakan penerapan penggunaan model pembelajaran STEAM mampu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak.²⁹ Letak persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama menerapkan STEAM pada kegiatan pembelajaran sedangkan letak perbedaannya yaitu lokasi penelitian serta penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

²⁸ Nurhayati and , Langlang Handayani, ‘Pengembangan Bahan Ajar Science Technology, Engineering, Art, And Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini’.

²⁹ Kurinci, D. I., Siregar, S., & Nabila, N. (2022). ANALISIS METODE PEMBELAJARAN STEAM DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 20-25.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Carr dan Kemmis penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk refleksi diri dilakukan oleh para partisipan (Guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran.³⁰

Metodelogi pada penelitian ini memerlukan kerjasama antara peneliti dan guru kelas. Karena gurulah yang lebih mengenal karakter dari para peserta didiknya. Bukan hanya itu saja ketika melaksanakan penelitian sampailah di akhirnya yaitu evaluasi peneliti memerlukan pendapat dari guru kelas apa saja yang harus di tingkatkan dari penelitian tersebut.

Penelitian tindakan kelas memiliki 4 komponen yaitu Perencanaan, tindakan, Observasi/pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan segala sesuatunya untuk penelitian. Kemudian akan melaksanakan kegiatan penelitian tersebut (Tindakan). Lalu peneliti akan mengamati proses dari pelaksanaan penelitian tersebut dan terakhir untuk mengetahui apakah tercapai keberhasilan dari penelitian maka peneliti akan melakukan refleksi.

Berdasarkan pengertian diatas penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik

³⁰ Wiyati, A. (2021). MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN DENGAN MEDIA DAUN DIMASA PANDEMI. *Jurnal Pijar: Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2).

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yaitu penelitian yang berulang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

RA Ash-Shobar Kepahiang dipilih sebagai tempat penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di kelas Marwah yang diampu oleh dua guru. Penelitian ini difokuskan dalam pokok bahasan implementasi pembelajaran berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan kognitif di RA tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 Juli – 8 Agustus 2025. Namun sebelum itu peneliti sudah melakukan pengamatan terhadap objek dan subjek penelitian.

C. Subyek dan Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah kelas Marwah di RA Ash-Shobar Kepahiang yang berjumlah 17 peserta didik berusia antara 5-6 tahun, 8 peserta didik yang berjenis kelamin laki-laki dan 9 lainnya berjenis kelamin perempuan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak dalam mengikuti pembelajaran yang berbasis STEAM adalah sebagai berikut:

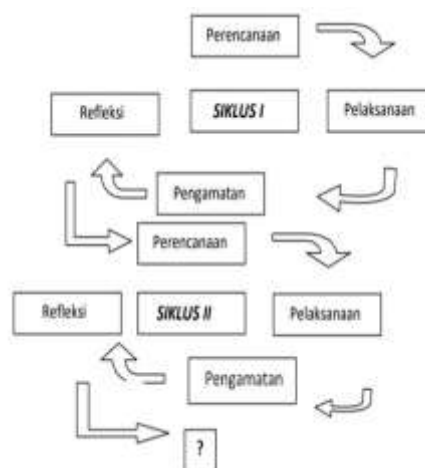
Tabel 3. 1 Data nama Anak-anak RA Ash-Shobar

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	Afifah Stefani Zumaira	P
2.	Akmal Shakeel Dalilan	L
3.	Ari Ananda	L

4.	Arka Afnan Al Bariq	L
5.	Aurel Luna Lulu	P
6.	Dayyan Zafran	L
7.	Devano Arparizki	L
8.	Fazila Kairunisah	P
9.	Firda Delisa	P
10.	Hafiz Akbar	L
11.	Khennaya Habibah	P
12.	Kirana Azalia Khanza	P
13.	M. Al Fatih	L
14.	Nazila Nuer Anisa	P
15.	Rizkia Humaira	P
16.	Shankara Putra	L
17.	Zoya Almeera Dwi	P

D. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus Kemmis dan Mc Taggart. Siklus penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yaitu sebagai berikut: ³¹



³¹ Fani Novianti, Rokayah, and Asep Ganjar Wiresna, 'Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dalam Materi Interaksi Sosial Pembelajaran IPS Melalui Model Inquiry', *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1.1 (2022), pp. 7–14 <<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>>.

Apabila penelitian siklus 1 terdapat kekurangan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan maka akan dilanjutkan pada siklus 2. Hal ini dilakukannya pada tindakan selanjutnya yaitu siklus 2 agar tercapainya target yang diinginkan.

E. Rancangan Penelitian

Rancangan dari penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Adapun penjelasan tahapan-tahapan rancangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*), perencanaan ini dibuat secara jelas meliputi membuat rencana pembelajaran harian (RPPH) yang didalamnya mencakup pendekatan pembelajaran yang akan digunakan saat penelitian yaitu pembelajaran yang berbasis STEAM. Kemudian mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan saat penelitian.
2. Tindakan (*Action*), rancangan rencana yang dipersiapkan harus dilaksanakan kedalam sebuah tindakan secara langsung untuk mendapatkan hasil dari tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
3. Pengamatan (*Observasi*), dilaksanakan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keberhasilan anak dalam melaksanakan tindakan. Pengamatan ini juga sangat penting untuk kepentingan pengumpulan data yang dari data tersebut digunakan sebagai refleksi untuk mengevaluasi.
4. Refleksi (*Reflection*), dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan saat pelaksanaan penelitian. Dari

hasil refleksi (Reflection) ini dapat digunakan untuk membuat rancangan pada siklus berikutnya. Ketika telah dilaksanakan penelitian pada siklus I maka peneliti merefleksikan apa yang harus diperbaiki sehinggalah pada penelitian siklus II akan lebih baik dari siklus yang sebelumnya.

F. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Dalam sebuah penelitian terdapat dua data yang dibedakan menjadi dua macam data primer dan sekunder yaitu sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan oleh peneliti dari sumber data. Data primer juga disebut sebagai data asli karena untuk mendapatkannya peneliti mengumpulkannya secara langsung.³²

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung, melalui media perantara (diperoleh dan dicatat).³³ Data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada. data ini dapat diperoleh dari penelitian terdahulu, atau dari perpustakaan. Data sekunder ini dapat juga diperoleh dari buku-buku yang dijadikan referensi, bahan relevan yang berupa dokumen atau laporan tertulis lainnya yang berkaitan

³² V. Wiratna Sujarweni, 'Metodologi Penelitian', *PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek*, (Jakarta : *PT. Rineka Cipta, Cet.XII*), 2021, p. 32.

³³ Ali K Rizky D, 'Jenis Kesimpulan Dan Saran Metode A', *Jenis Kesimpulan Dan Saran Metode A*, 3.5 (2022), p. 65.

dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini data sekunder yang dimaksud yaitu berupa data yang diperoleh melalui dokumentasi dan catatan yang berkaitan dengan objek penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan oleh peneliti agar dapat memperoleh data yang dimaksud untuk menjawab permasalahan atau fenomena dalam mencapai tujuan. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mencatat langsung kemampuan anak yang akan diamati yaitu kemampuan kognitif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi checklist dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi berbentuk checklist untuk mendapatkan data.

2. Dokumentasi

Tujuan dari dokumentasi yaitu untuk melihat data dan hasil belajar anak. dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran secara konkrit mengenai aktifitas anak pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh.

Dokumentasi tersebut berupa RPPH, catatan guru, dan foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan siswa. Tujuan dokumentasi adalah untuk memperoleh data dan informasi yang dapat menyokong kevalidan data.³⁴

H. Metode Analisis Data

Suharmi Arikunto menjelaskan bahwa analisa data penelitian ada dua macam, yaitu metode analisis data deskriptif dan analisis data kualitatif. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis data kuantitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka dan deskripsif kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil tindakan kelas yaitu pembelajaran berbasis STEAM untuk meningkatkan kempuan kognitif anak di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang. Data yang telah didapatkan dari hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran akan dianalisis pada setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sebagai bahan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilaksanakan menggunakan rumus Anas Suydjono, yaitu sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah lain

N = Jumlah Observer

³⁴ Bambang Hari Purnomo, 'Pendahuluan Kedudukan Observasi Dalam Tahapan PTK Metode Observasi', *Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, 8 (2020), pp. 251–56
<<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JP2/article/view/859/673>>.

Klasifikasi Hasil Observasi Penggunaan Pembelajaran Berbasis STEAM berdasarkan Rata-Rata Skor.

Tabel 3.2
Klasifikasi Hasil Observasi Penggunaan Pembelajaran Berbasis
STEAM Untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif
Tabel 3. 2 Berdasarkan Nilai Rata-Rata Skor

Rata-Rata Skor	Kriteria
1,00 – 1,75	Belum Berkembang
1,76 – 2,50	Mulai Berkembang
2,51 – 3,25	Berkembang Sesuai Harapan
3,26 – 4,00	Berkembang Sangat Baik

Keberhasilan dalam penelitian ini mencakup adanya perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik (kemajuan) yaitu peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang.

Data hasil observasi yang diperoleh lalu digunakan untuk merefleksi tindakan yang akan dilaksanakan dan diolah secara deskriptif , menggunakan rumus interval berikut ini:

$$\text{Jarak Interval} = \frac{\text{Kriteria maksimal} - \text{kriteria minimal}}{\text{kelas interval}}$$

Kriteria tertinggi penilaian aktivitas guru dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM dalam peneltian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah 5 (sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik), sehingga jarak intervalnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Jarak Interval} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

I. Instrumen Penelitian Tindakan

Instrumen merupakan alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang melibatkan peran serta seorang guru, yang dinamakan guru bertindak sebagai instrumen pokok atau dalam penelitian tindakan kelas dan berpartisipasi penuh dalam pengumpulan data.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen obervasi dengan observer yaitu guru dan siswa RA Ash-Shobar yang berjumlah 2 guru dan 17 anak. berikut adalah instumen penelitiannya, instrumen ini bentuk angket dengan kategori penilaian belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Cara menggunakan instrumen ini yaitu dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom penilaian berkembang sangat baik (BSB). Cara menggunakan instrumen ini yaitu dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom penilaian.³⁵

³⁵ Purnomo, 'Pendahuluan Kedudukan Observasi Dalam Tahapan PTK Metode Observasi'.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kepahiang

Lembar observasi kegiatan anak di isi dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian dengan kriteria BB, MB, BSH, dan BSB.

Nama :
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya				
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola				
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna				
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun				

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian

Sebelum melakukan penelitian maka penting untuk peneliti mengetahui mengenai kondisi objektif wilayah penelitian. Hal ini dilakukan oleh peneliti agar mengetahui tentang letak geografis, sejarah awal atau berdirinya, kondisi dari guru dan peserta didik serta sarana dan prasarana yang ada. kondisi wilayah penelitian yaitu RA Ash-Shobar secara objektif akan dijabarkan pada berikut ini:

1. Sejarah Awal RA Ash-Shobar

Dahulunya tempat dan gedung adalah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) 01 Bumi Sari. Dengan berjalannya waktu jumlah siswa MIS 01 Bumi Sari mengalami penurunan jumlah siswa maka dari itu kepala sekolah memutuskan untuk memindahkan MIS 01 Bumi Sari ke desa Meranti Jaya yang terletak tidak jauh dari desa Bumi Sari karena letaknya dianggap lebih strategis.

Melihat kondisi gedung sekolah yang tidak dipakai dan belum ada Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) di Bumi Sari maka pada tahun 2012 Ummi Supriati, S.Pd.I.,Gr mendirikan sekolah yang diberi nama RA Ash-Shobar. Pada tahun pertama berdirinya RA Ash-Shobar gurunya berjumlah 4 orang dan muridnya berjumlah 30 orang anak. Jumlah gedung pada saat itu ada 3, karena keterbatasan kursi dan meja maka gedung yang dipakai hanya 2. Satu gedung untuk kegiatan belajar mengajar dan gedung satunya lagi untuk ruangan kantor.

Pada saat itu permainan dibeli dengan mengumpulkan uang infaq dari para wali murid. Permainan tersebut ada 2 yaitu bola dunia dan ayunan. Seiring waktu berjalan jumlah murid di RA Ash-Shobar semakin bertambah. Sampai di tahun 2025 murid RA Ash-Shobar berjumlah 53 orang anak dan gurunya berjumlah 6 orang guru.

2. Letak Geografis RA Ash-Shobar

RA Ash-Shobar berdasarkan letak geografisnya terletak di jalan Pawiro Dimejo yang berada di desa Bumi Sari Kecamatan Ujan Mas Kabupaten Kepahiang yang merupakan satu-satunya Raudhatul Athfal (RA) di desa tersebut. RA Ash-Shobar bersampingan dengan Masjid Taqwa.

Karena letaknya yang bersampingan dengan masjid maka itu ketika di pagi hari RA Ash-Shobar melaksanakan sholat duha di masjid tersebut. RA ini mempunyai murid yang berasal dari luar desa yaitu berasal dari desa Cugung Lalang, Tanjung Alam, Air Hitam, Suro bali, Pekalongan, Pungguk Meranti, Teladan, dan Pulo Geto Baru.

3. Profil RA Ash-Shobar

Nama Lengkap	: RA Ash-Shobar
Alamat Lembaga	: Jl. Pawiro Dimejo No. 9 Bumi Sari
Telpon/Hp	: 081274854881
E-mail	: raashhobar@gmail.com
No. Izin OPrasional	: Kd. 07. 08/4/PP.02/1198/2012
NPSN	: 69752536
Tenaga Pengajar	: 6 orang
Kegiatan Belajar	: Senin-Jumat
Waktu	: 07 : 30 – 11 : 00 WIB

4. Visi Misi dan Tujuan

Visi

Mewujudkan siswa dan siswi yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia, unggul, terampil dan cerdas dalam kehidupan sehari-hari.

Misi

1. Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang aktif
2. Menciptakan pendidikan yang islami dan berkualitas
3. Menyiapkan kurikulum sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan
4. Mengoptimalkan kompetensi guru dan siswa siswi dalam pembelajaran
5. Menanamkan nilai-nilai iman dan taqwa dan menampilkan dalam segala aspek kegiatan

Tujuan

Membentuk anak yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, berbakti terhadap orang tua, berguna bagi dirinya, keluarga, masyarakat, nusa bangsa, negara juga agamanya serta anak yang cerdas dan kepribadian yang utuh.

5. Struktur Organisasi RA Ash-Shobar

Struktur organisasi yang ada di RA As-Shobar Bumi Sari

Kabupaten Kepahiang adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Stuktur organisasi RA Ash-Shobar

6. Tenaga Pendidik

Adapun tenaga pengajar RA Ash-Shobar Kabupaten Kepahiang yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Daftar Tenaga Pendidik di RA Ash-Shobar

No	Nama	Pendidikan	Tugas Pokok
1.	Supriati, S.Pd.I., Gr	S1 (PAI) dan Pendidikan Profesi Guru (PPG)	Kepala Sekolah
2.	Rhevi Shaputri, S.Pd	S1 (PGMI)	Sekretaris
3.	Mesi Yunita Putri	SMA	Bendahara
4.	Hermawati	SMA	Guru Kelas Marwah
5.	Ike Hariani, S.Pd	S1 (Bahasa Arab)	Guru Kelas Khadijah
6.	Anggun Irfanti, S.Pd	S1 (PAI)	Guru Kelas Abu Bakar

7. Peserta Didik

Peserta didik di RA Ash-Shobar Kabupaten berjumlah 53 orang anak. Rincian mengenai peserta didik di RA Ash-Shobar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Peserta Didik RA Ash-Shobar

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Marwah	8	9	17
2.	Khadijah	5	13	18
3.	Abu Bakar	6	12	18
Jumlah				53

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 kelas ruang belajar yaitu kelas Marwah siswa berjumlah 17, Khadijah siswa berjumlah 18, dan Abu Bakar siswa berjumlah 18. Yang mana jika dijumlahkan maka terdapat 53 peserta didik. Untuk penelitian ini peneliti melaksanakan pembelajaran yang berbasis STEAM di kelas Marwah dengan siswa berjumlah 17 orang anak.

8. Sarana dan Prasarana

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif maka di butuhkannya sarana dan prasarana dalam lembaga pendidikan. Adapun sarana dan prasarana di RA Ash-Shobar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana di RA Ash-Shobar

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kelas	3	Baik
2.	Kantor	1	Baik
3.	Kursi Murid	60	Baik
4.	Meja Murid	31	Baik
5.	Kursi Guru	10	Baik
6.	Meja Guru	4	Baik
7.	Lemari di kelas	4	Baik
8.	Lemari kantor	1	Baik
9.	Rak Sepatu	3	Baik
10.	Papan Tulis	3	Baik
11.	Ayunan	4	Baik
12.	Jungkat Jungkit	1	Baik
13.	Bola Dunia	1	Baik
14.	Toilet	1	Baik
15.	Ruang UKS	1	Baik
16.	Tempat tidur ruang UKS	1	Baik

B. Hasil Penelitian

Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sehari-hari, anak-anak masih cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah (*teacher centered*), sehingga anak kurang diberi kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan rasa ingin tahu mereka. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas dan belum mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran secara menyeluruh.

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kognitif anak sebelum diterapkannya pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM). Observasi dilaksanakan pada anak usia dini di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Jumlah anak yang diamati terdiri dari anak laki-laki dan perempuan dengan karakteristik perkembangan yang beragam.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap beberapa indikator kemampuan kognitif anak, diperoleh temuan sebagai berikut:

- a. Anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep sederhana, seperti mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.
- b. Kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana masih rendah, terutama ketika dihadapkan pada kegiatan yang membutuhkan penalaran dan pengambilan keputusan.
- c. Anak belum terbiasa mengemukakan ide atau pendapatnya sendiri saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

- d. Rasa ingin tahu anak belum berkembang secara maksimal karena kegiatan pembelajaran kurang memberikan ruang eksplorasi dan eksperimen.
- e. Media dan metode pembelajaran yang digunakan belum terintegrasi dan belum mengaitkan unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika secara terpadu.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dalam aspek kemampuan kognitif. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu merangsang perkembangan berpikir anak secara menyeluruh dan bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pembelajaran STEAM menekankan pada proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual melalui kegiatan mengamati, mencoba, mengeksplorasi, dan menciptakan karya sederhana. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pemecahan masalah pada anak.

Pembelajaran berbasis STEAM memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, anak diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Setiap siklus mencakup empat tahapan utama, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi, yang bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif anak melalui penerapan pembelajaran berbasis STEAM secara bertahap dan berkelanjutan.

1. Deskripsi awal prasiklus

Dari prasiklus yang dilakukan pada tanggal 16-21 Juli maka ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti selama pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelum peneliti melakukan siklus, permasalahannya yaitu sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang di terapkan adalah model pembelajaran konvensional yang membuat komunikasi pada saat pembelajaran hanya satu arah atau bisa disebut guru yang menerangkan dan peserta didik hanya menerima apa yang dijelaskan oleh guru sehingganya anak tidak dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran.
- b. Hasil observasi menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru berperan sebagai pusat kegiatan belajar (*teacher centered*), sedangkan anak hanya berperan sebagai penerima informasi. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan, sementara anak diminta untuk

mendengarkan, mengikuti instruksi, dan mengerjakan tugas yang diberikan. Pola komunikasi yang terjadi bersifat satu arah, sehingga kesempatan anak untuk bertanya, mengemukakan pendapat, serta bereksplorasi secara mandiri sangat terbatas. Kondisi ini menyebabkan anak kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif selama kegiatan berlangsung.

Dampak dari penggunaan model pembelajaran konvensional tersebut terlihat pada rendahnya stimulasi kemampuan kognitif anak. Anak belum terbiasa melakukan kegiatan yang menuntut kemampuan berpikir kritis, seperti mengamati secara mendalam, mengelompokkan benda berdasarkan kriteria tertentu, membandingkan, serta memecahkan masalah sederhana. Sebagian besar anak hanya mengikuti instruksi guru tanpa menunjukkan inisiatif atau kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi anak.

- c. kurangnya media pembelajaran yang mendukung kemampuan kognitif anak. Media yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket dan lembar kerja, sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman belajar yang konkret. Minimnya penggunaan alat peraga, bahan eksperimen sederhana, dan media bermain edukatif menyebabkan anak kesulitan memahami konsep pembelajaran secara menyeluruh. Padahal, anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan menarik agar dapat belajar melalui pengalaman langsung.

- d. Kurangnya variasi media pembelajaran ini juga berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar anak. Beberapa anak terlihat mudah bosan, kurang fokus, dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak belum diberi kesempatan untuk mencoba, bereksperimen, atau mengeksplorasi lingkungan belajar secara aktif. Akibatnya, kemampuan kognitif anak, khususnya pada aspek mengamati, mengelompokkan, berpikir logis, dan memecahkan masalah, masih pada kategori Belum Berkembang. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap prasiklus tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara aktif, memberikan pengalaman belajar yang konkret, serta menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, peneliti menerapkan pembelajaran berbasis STEAM sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada siklus selanjutnya.

Tabel 4. 4 Hasil Pencapaian Prasiklus

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Afifa	1	1	1	1	1	1	1	BB
2	Akmal	1	1	1	1	1	1	1	BB
3	Ari	1	1	1	1	1	1	1	BB
4	Arka	1	1	1	1	1	1	1	BB
5	Aurel	1	1	1	1	1	1	1	BB
6	Dayyan	1	1	1	1	1	1	1	BB
7	Devano	1	1	1	1	1	1	1	BB
8	Fazila	1	1	1	1	1	1	1	BB
9	Firda	1	1	1	1	1	1	1	BB
10	Hafiz	1	1	1	1	1	1	1	BB
11	Khen	1	1	1	1	1	1	1	BB
12	Kirana	1	1	1	1	1	1	1	BB
13	Fatih	1	1	1	1	1	1	1	BB
14	Nazila	1	1	1	1	1	1	1	BB
15	Rizkia	1	1	1	1	1	1	1	BB

16	Shan	1	1	1	1	1	1	1	BB
17	Zoya	1	1	1	1	1	1	1	BB
Jumlah		17	17	17	17	17	17	17	BB
Jumlah Rata-rata		1	1	1	1	1	1	1	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penelitian pada prasiklus di atas dapat diketahui bahwa anak yang belum berkembang (BB) ada 17 orang dan nilai rata-ratanya adalah 1. Jadi nilai rata-rata pada anak termasuk ke dalam kriteria sangat kurang.

2. Hasil tindakan siklus 1 pertemuan ke 1

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada prasiklus sebelumnya maka dilakukan siklus ini. Berdasarkan kendala dan permasalahan-permasalahan yang menyebabkan kemampuan kognitif pada anak pada prasiklus, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 1 ini yang dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Juli 2025.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema diri sendiri subtema ciri khas diri sendiri. Sebelum pembelajaran peneliti telah menyiapkan RPPH dan lembar observasi untuk penelitian. Kemudian guru dan peneliti menyiapkan alat bahan untuk pembelajaran berbasis STEAM yaitu Foto anak yang ditempelkan di kardus, lem, stik es krim, gunting, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun, dan kertas angka.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan perbaikan peneliti di bantu oleh guru kelas yang berpedoman pada rencana pembelajaran dalam meningkatkan

kognitif pada anak yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada siklus 1 pertemuan ke 1 ini yang dilakukan peserta didik di RA Ash-shobar

Setiap harinya dimulai dari pembiasaan pagi yaitu anak-anak baris di halaman, maju satu persatu bersalaman dengan guru lalu kemudian melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat dhuha membaca surat An Nas, doa kedua orang tua, dan hadits kebersihan serta murojaah hafalan.

Setelah itu anak masuk ke dalam kelas dan menempati posisi tempat duduknya masing-masing dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Guru mengabsen anak, mengenalkan huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1-10 sambil bernyanyi. Kemudian guru dan anak bernyanyi bersama lagu diri sendiri.

Kemudian peneliti menunjukkan foto salah satu anak dan bersama sama menyebutkan ciri khas dari anak yang ada di foto tersebut. Lalu anak menyampaikan pendapatnya mengenai ciri khas mereka masing-masing. Setelah itu masuklah dikegiatan untuk membuat bingkai foto diri sendiri. peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok dan lalu membagikan alat dan bahan untuk membuat bingkai foto. Anak-anak mengamati alat dan bahan yang berada di depannya masing-masing.

Selanjutnya penelitipun menjelaskan langkah-langkah untuk membuat bingkai foto diri sendiri. langkah-langkahnya yaitu anak

mengambil lem menggunakan stik es krim yang telah disediakan lalu meletakkannya secukupnya pada setiap pinggir kanan kiri dan kanan serta atas dan bawah foto lalu menempelkan bunga. Bunga bugenvil berjumlah 2 di sisi kanan foto, bunga mawar berjumlah 3 pada sisi atas foto, bunga kenikir berjumlah 4 pada sisi kiri foto. kemudian anak menggunting daun sesuai kreativitasnya lalu menempelkannya pada sisi bawah foto dan anak menyebutkan angka kemudian menempelkan kertas angka sesuai jumlah bunga serta daun pada setiap sisi foto. Setelah anak mengetahui langkah-langkah dalam membuat bingkai foto tersebut anak mulai untuk membuatnya.

Selesaiannya anak membuat bingkai foto diri sendiri anak berfoto bersama guru dan peneliti. Diakhir kegiatan guru bertanya kepada anak tentang kegiatan pembelajaran apa saja yang mereka lakukan tadi dan menanyakan perasaan anak mengenai hari ini. Kegiatanpun ditutup dengan berdoa bersama dan lalu pulang. Sebelum pulang anak bersalaman terlebih dahulu kepada guru dan peneliti.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan pada siklus I dilakukan selama proses pembelajaran berbasis STEAM dengan tema Diri Sendiri dan subtema Ciri Khas Diri Sendiri. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pengamatan

dilakukan oleh peneliti dengan dibantu guru kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan pada tahap perencanaan.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian anak mulai menunjukkan peningkatan perhatian dan fokus dalam mengikuti kegiatan. Anak-anak tampak antusias ketika peneliti menunjukkan foto diri mereka dan foto teman-temannya. Anak mulai mampu memusatkan perhatian pada penjelasan guru dan peneliti, meskipun masih terdapat beberapa anak yang perlu diingatkan agar tetap fokus selama kegiatan berlangsung.

Dalam aspek mengenal dan mengamati ciri khas diri, anak mulai mampu menyebutkan ciri khas diri sendiri maupun ciri khas teman, seperti bentuk rambut, wajah, atau pakaian yang dikenakan. Beberapa anak sudah berani mengemukakan pendapatnya secara lisan, meskipun masih ada anak yang terlihat malu dan membutuhkan stimulus dari guru untuk berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir dan mengamati anak mulai berkembang, namun belum merata pada seluruh peserta didik.

Pada kegiatan inti pembuatan bingkai foto diri sendiri, kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah anak mulai terlihat. Sebagian besar anak mampu memahami instruksi yang diberikan dan mengikuti langkah-langkah pembuatan bingkai foto, seperti mengoleskan lem menggunakan stik es krim dan

menempelkan bunga sesuai dengan posisi yang ditentukan. Namun, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bantuan guru, terutama saat menentukan letak bunga dan menggunting daun.

Dalam aspek pengenalan konsep bilangan, anak mulai mampu menghitung jumlah bunga yang ditempelkan pada setiap sisi foto dan mencocokkannya dengan kertas angka yang sesuai. Sebagian anak sudah dapat menyebutkan angka dengan benar, sedangkan sebagian lainnya masih tertukar dalam menyebutkan atau menempelkan angka. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan sudah mulai berkembang, namun masih perlu ditingkatkan melalui latihan yang berkelanjutan.

Pada aspek kreativitas dan eksplorasi, anak tampak antusias saat menghias bingkai foto dengan daun sesuai kreativitas masing-masing. Anak mampu menggunakan alat dan bahan yang disediakan, seperti gunting dan lem, dengan cukup baik meskipun masih membutuhkan pengawasan. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide mereka sendiri, sehingga mampu merangsang perkembangan kognitif dan kreativitas anak.

Dari segi partisipasi dan kerja kelompok, sebagian besar anak sudah mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok kecil. Anak mulai belajar berbagi alat dan bahan serta saling membantu

saat mengalami kesulitan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang cenderung bekerja sendiri dan kurang berinteraksi dengan teman kelompoknya.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan kepada anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan sederhana dan mengungkapkan perasaan mereka setelah mengikuti pembelajaran. Anak menyatakan merasa senang dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM yang dilakukan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, meskipun peningkatan tersebut belum maksimal. Masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya fokus pada sebagian anak dan perlunya pendampingan lebih intensif dalam memahami instruksi. Hasil pengamatan ini menjadi bahan refleksi untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pembelajaran pada siklus selanjutnya agar peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dicapai secara optimal.

d. Observasi

Berdasarkan hasil observasi maka gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 5 Pencapaian Perkembangan Anak**Siklus 1 Pertemuan ke 1**

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata-rata	Ket
1	Afi	1	1	1	1	1	1	1	7	1	BB
2	Ak	1	1	1	1	1	2	1	8	1,14	BB
3	Ari	1	1	1	1	2	1	1	8	1,14	BB
4	Ark	1	1	2	1	1	1	1	8	1,14	BB
5	Au	1	1	1	1	1	1	1	7	1	BB
6	Day	1	1	1	2	1	1	1	8	1,14	BB
7	Dev	1	1	2	1	2	1	1	9	1,28	BB
8	Faz	1	2	1	1	1	1	2	9	1,28	BB
9	Fir	2	1	1	1	1	1	1	8	1,14	BB
10	Haf	1	1	1	1	1	1	1	7	1	BB
11	Khen	1	1	1	1	2	2	1	9	1,28	BB
12	Kir	2	1	1	1	1	1	2	9	1,28	BB
13	Fat	1	1	1	1	1	1	1	7	1	BB
14	Naz	1	1	1	2	1	1	1	8	1,14	BB
15	Riz	2	1	1	1	1	2	1	9	1,28	BB
16	Shan	1	1	1	1	1	1	1	7	1	BB
17	Zoy	1	1	1	1	1	2	1	8	1,14	BB
Jumlah		20	18	19	19	20	20	20	137	19,38	
Rata-rata		1,17	1,05	1,11	1,11	1,17	1,17	1,17	8,05	1,14	Sangat Kurang BB

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus 1 pertemuan ke 1 yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 17 anak. berdasarkan hasil diatas pada aspek penilaian diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 1,17 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,05 yang termasuk belum berkembang (BB), aspek penilaian yang ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,11 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian yang keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,11 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian yang kelima mendapatkan nilai rata-rata 1,17 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian yang keenam mendapatkan nilai rata-

rata 1,17 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian yang ketujuh mendapatkan nilai rata-rata 1,17 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB). Dengan demikian rata-rata dari siklus 1 pertemuan ke 1 adalah 1,14 yang termasuk kriteria penilaian belum berkembang.

e. Refleksi

Pelaksanaan siklus 1 pertemuan ke 1 dikatakan belum berhasil karena hanya mengalami peningkatan yang sedikit dan perlu ditingkatkan lagi pada siklus 1 pertemuan ke 2, dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung masih rendah pemahaman pada anak. Hasil pengamatan penelitian pada siklus 1 pertemuan ke 1 belum mencapai nilai rata-rata kriteria penilaian dari jumlah anak sehingga perlu dilanjutkan ke tindakan perbaikan pada siklus 1 pertemuan ke 2.

Hasil Sementara Tindakan Siklus I Pertemuan ke-1

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-1, terlihat adanya perubahan positif dibandingkan tahap prasiklus. Anak mulai terlibat aktif dalam pembelajaran, menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih tinggi, serta mulai mampu mengamati, menghitung, dan mengelompokkan benda dengan bantuan guru. Meskipun demikian, sebagian anak masih memerlukan bimbingan dalam menyelesaikan kegiatan, sehingga diperlukan perbaikan dan kelanjutan tindakan pada pertemuan berikutnya.

3. Hasil tindakan siklus 1 pertemuan ke 2

Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus ini yaitu pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan awal pada siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah diterapkan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan kognitif pada anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 1 pertemuan ke 2 ini dilaksanakan pada Senin 28 Juli 2025.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema diri sendiri sub tema ciri khas diri sendiri. sebelum pembelajaran peneliti telah menyiapkan RPPH dan lembar observasi untuk penelitian. Kemudian guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran berbasis STEAM yaitu foto anak yang ditempelkan di kardus, lem, stik es krim, gunting, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun dan kertas angka.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan perbaikan peneliti di bantu guru kelas yang berpedoman pada rencana pembelajaran dalam meningkatkan kognitif pada anak yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada siklus 1 pertemuan pertemuan ke 2 ini dilakukan peserta didik di RA Ash-Shobar.

Setiap harinya dimulai dari pembiasaan pagi yaitu anak-anak baris di halaman, maju satu persatu bersalaman dengan guru lalu kemudian melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat dhuha membaca surat Al-Falaq, doa keselamatan dunia akhirat, hadits menuntut ilmu dan murojaah hafalan.

Setelah itu anak masuk ke dalam kelas dalam menempati posisi tempat duduknya masing-masing dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Guru mengabsen anak, mengenalkan huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1-10 sambil bernyanyi. Kemudian guru dan anak bernyanyi bersama lagu diri sendiri.

Kemudian peneliti menunjukkan foto salah satu anak dan bersama sama menyebutkan ciri khas dari anak yang ada di foto tersebut. Lalu anak menyampaikan pendapatnya mengenai ciri khas mereka masing-masing. Setelah itu masuklah dikegiatan untuk membuat bingkai foto diri sendiri. peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok dan lalu membagikan alat dan bahan untuk membuat bingkai foto. Anak anak mengamati alat dan bahan yang berada di depannya masing-masing.

Selanjutnya penelitipun menjelaskan langkah-langkah untuk membuat bingkai foto diri sendiri. Langkah-langkahnya yaitu anak mengambil lem menggunakan stik es krim yang telah disediakan lalu meletakkan secukupnya pada setiap pinggir kanan dan kiri serta atas dan bawah foto lalu menempelkan bunga. Bunga

bugenvil berjumlah 2 di sisi kanan foto, bunga mawar berjumlah 3 pada sisi atas foto, bunga kenikir berjumlah 4 pada sisi kiri foto. Kemudian anak menggunting daun sesuai kreativitasnya lalu menempelkannya pada sisi bawah foto dan anak menyebutkan angka kemudian menempelkan kertas angka sesuai jumlah bunga serta daun pada setiap sisi foto. setelah anak mengetahui langkah-langkah dalam membuat bingkai foto tersebut anakpun mulai untuk membuatnya.

Selesai anak membuat bingkai foto diri sendiri anak-anak berfoto bersama guru dan peneliti. diakhir kegiatan guru bertanya kepada anak tentang kegiatan pembelajaran apa saja yang mereka lakukan tadi dan menanyakan perasaan anak mengenai hari ini. Kegiatanpun ditutup dengan berdoa bersama dan lalu pulang. Sebelum pulang anak-anak bersalaman terlebih dahulu kepada guru dan peneliti.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus I pertemuan ke-2 dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM dengan tema Diri Sendiri subtema Ciri Khas Diri Sendiri. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan dibantu guru kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. Fokus pengamatan diarahkan pada aktivitas anak, keterlibatan anak dalam pembelajaran, serta perkembangan

kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan, pada kegiatan awal terlihat bahwa sebagian besar anak mampu mengikuti pembiasaan pagi dengan tertib, mulai dari berbaris di halaman, bersalaman dengan guru, melaksanakan sholat dhuha, hingga mengikuti kegiatan membaca surat Al-Falaq, doa keselamatan dunia akhirat, hadits menuntut ilmu, dan murojaah hafalan. Kegiatan ini membantu menumbuhkan kesiapan belajar dan konsentrasi anak sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Pada saat kegiatan pembukaan di dalam kelas, anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan pengenalan huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1–10 melalui kegiatan bernyanyi. Anak menunjukkan perhatian yang cukup baik dan mulai aktif merespon arahan guru. Saat guru dan anak menyanyikan lagu diri sendiri, anak terlihat lebih bersemangat dan siap mengikuti kegiatan selanjutnya.

Dalam kegiatan inti, ketika peneliti menunjukkan foto salah satu anak, sebagian besar anak mampu mengamati dan menyebutkan ciri khas yang terdapat pada foto tersebut. Anak juga mulai berani mengungkapkan pendapat mengenai ciri khas diri masing-masing, meskipun masih terdapat beberapa anak yang perlu diberi stimulus dan dorongan dari guru agar mau berbicara. Hal ini

menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir dan mengamati pada anak.

Pada kegiatan pembuatan bingkai foto diri sendiri, anak-anak tampak tertarik ketika peneliti membagi mereka ke dalam tiga kelompok dan membagikan alat serta bahan pembelajaran. Anak mampu mengamati berbagai alat dan bahan yang tersedia, seperti lem, bunga, daun, dan kertas angka. Saat peneliti menjelaskan langkah-langkah pembuatan bingkai foto, sebagian besar anak mampu memahami instruksi yang diberikan, meskipun beberapa anak masih memerlukan bimbingan secara individual.

Selama proses pembuatan bingkai foto, kemampuan kognitif anak mulai terlihat melalui aktivitas menghitung jumlah bunga, menentukan posisi bunga sesuai petunjuk, serta mencocokkan jumlah bunga dan daun dengan kertas angka yang sesuai. Sebagian anak sudah mampu menghitung dan menempelkan angka dengan benar, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dan memerlukan bantuan dari guru. Dalam aspek kreativitas, anak tampak antusias saat menggunting dan menempel daun sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing.

Dari segi kerja kelompok, anak mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman satu kelompok, berbagi alat dan bahan, serta saling membantu ketika mengalami kesulitan. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang cenderung

bekerja sendiri dan kurang berinteraksi dengan anggota kelompoknya.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan kepada anak mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan sederhana dan mengungkapkan perasaan mereka setelah mengikuti pembelajaran. Anak menyatakan merasa senang dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan kemudian ditutup dengan doa bersama dan diakhiri dengan bersalaman sebelum pulang.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-2, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek mengamati, menghitung, dan memahami instruksi. Namun, masih diperlukan pendampingan dan penguatan pada beberapa anak agar peningkatan kemampuan kognitif dapat berkembang secara optimal pada pertemuan berikutnya.

d. Observasi

Berdasarkan observasi maka gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 6 Pencapaian Perkembangan Anak

Siklus 1 Pertemuan ke 2

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata-rata	Ket
1	Afi	1	1	1	1	1	2	1	8	1,14	BB
2	Ak	1	1	1	2	1	2	1	9	1,28	BB
3	Ari	2	1	1	1	2	1	2	10	1,42	BB

4	Ark	2	1	2	1	1	1	1	9	1,28	BB
5	Au	1	1	1	1	2	1	1	8	1,14	BB
6	Day	2	1	1	2	1	1	1	9	1,28	BB
7	Dev	1	1	2	1	2	1	2	10	1,42	BB
8	Faz	2	3	2	2	2	2	2	15	2,14	MB
9	Fir	2	1	1	2	1	1	2	10	1,42	BB
10	Haf	1	1	1	1	1	1	1	7	1	BB
11	Khen	3	2	2	1	2	3	2	15	2,14	MB
12	Kir	2	1	1	2	1	1	2	10	1,42	BB
13	Fat	2	1	1	1	2	1	1	9	1,28	BB
14	Naz	1	2	1	2	1	1	1	9	1,28	BB
15	Riz	3	3	1	2	2	2	3	16	2,28	MB
16	Shan	1	2	1	1	1	1	1	8	1,14	BB
17	Zoy	1	1	1	2	1	2	1	9	1,28	BB
Jumlah		28	24	21	25	24	24	25	171	24,34	
Rata-rata		1,64	1,41	1,23	1,47	1,41	1,41	1,47	10,05	1,43	Sangat Kurang BB

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus 1 pertemuan ke 2 yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 14 anak dan 3 anak yang mendapatkan kriteria nilai Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan hasil nilai diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 1,64 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,41 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian yang ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,23 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek nilai yang keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,47 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek nilai kelima mendapatkan nilai rata-rata 1,41 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek nilai yang keenam mendapatkan nilai rata-rata 1,41 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek nilai yang ketujuh mendapatkan nilai rata-rata 1,47 yang termasuk kriteria belum

berkembang (BB). Dengan demikian rata-rata dari siklus 1 pertemuan ke 2 adalah 1,43 yang termasuk kriteria penilaian belum berkembang.

e. Refleksi

Pelaksanaan siklus 1 pertemuan ke 2 dikatakan belum berhasil karena hanya mengalami peningkatan yang sedikit dan perlu ditingkatkan lagi pada siklus 1 pertemuan ke 3, dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung masih rendah pemahaman pada anak. Hasil pengamatan penelitian pada siklus 1 pertemuan ke 2 belum mencapai nilai rata-rata kriteria penilaian dari jumlah anak sehingga perlu dilanjutkan ke tindakan perbaikan pada siklus 1 pertemuan ke 3.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data siklus I pertemuan ke-2, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif anak, namun hasilnya belum optimal. Anak masih membutuhkan penguatan, bimbingan, serta motivasi agar lebih percaya diri dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti dan guru kelas sepakat untuk melanjutkan tindakan ke siklus I pertemuan ke-3 dengan melakukan perbaikan strategi pembelajaran, seperti memberikan contoh yang lebih konkret, memperjelas instruksi, serta meningkatkan pendampingan kepada anak yang masih mengalami kesulitan.

4. Hasil tindakan siklus 1 pertemuan ke 3

Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus ini yaitu pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan awal pada siklus ini dapat

dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah diterapkan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan kognitif pada anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 1 pertemuan ke 3 ini dilaksanakan pada Rabu 30 Juli 2025.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema diri sendiri sub tema ciri khas diri sendiri. sebelum pembelajaran peneliti telah menyiapkan RPPH dan lembar observasi untuk penelitian. Kemudian guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran berbasis STEAM yaitu foto anak yang ditempelkan di kardus, lem, stik es krim, gunting, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun dan kertas angka.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan perbaikan peneliti di bantu guru kelas yang berpedoman pada rencana pembelajaran dalam meningkatkan kognitif pada anak yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada siklus 1 pertemuan ke 3 ini dilakukan peserta didik di RA Ash-Shoabar.

Setiap harinya dimulai dari pembiasaan pagi yaitu anak baris dihalaman, maju satu persatu bersalaman dengan guru lalu kemudian melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat dhuha membaca surat Al-Falaq, doa keselamatan dunia akhirat, hadits menuntut ilmu dan murojaah hafalan.

Setelah itu anak masuk ke dalam kelas dalam menempati posisi tempat duduknya masing-masing dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Guru mengabsen anak, mengenalkan huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1-10 sambil bernyanyi. Kemudian guru dan anak bernyanyi bersama lagu diri sendiri.

Kemudian peneliti menunjukkan foto salah satu anak dan bersama sama menyebutkan ciri khas dari anak yang ada di foto tersebut. Lalu anak menyampaikan pendapatnya mengenai ciri khas mereka masing-masing. Setelah itu masuklah kegiatan untuk membuat bingkai foto diri sendiri. peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok dan lalu membagikan alat dan bahan untuk membuat bingkai foto. anak anak mengamati alat dan bahan yang berada di depannya masing-masing.

Selanjutnya peneliti pun menjelaskan langkah-langkahnya yaitu anak mengambil lem menggunakan stik es krim yang telah disediakan lalu meletakkan secukupnya pada setiap pinggir kanan dan kiri serta atas dan bawah foto lalu menempelkan bunga. Bunga bugenvil berjumlah 2 di sisi kanan foto, bunga mawar berjumlah 3 pada sisi atas foto, bunga kenikir berjumlah 4 sisi kiri foto. kemudian anak menggunting daun sesuai kreativitasnya lalu menempelkannya pada sisi bawah foto dan anak menyebutkan angka kemudian menempelkan kertas angka sesuai jumlah bunga serta daun pada setiap sisi foto. setelah anak mengetahui langkah-langkah dalam membuat bingkai foto tersebut anakpun mulai untuk membuatnya.

Selesainya anak membuat bingkai foto diri sendiri anak berfoto bersama guru dan peneliti. Diakhir kegiatan guru bertanya kepada anak tentang kegiatan pembelajara apa saja yang mereka lakukan tadi dan menanyakan perasaan anak mengenai hari ini. Kegiatanpu ditutup dengan berdoa bersama dan lalu pulang. Sebelum pulang anak anak bersalaman terlebih dahulu kepada guru dan peneliti.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus I pertemuan ke-3 dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran berbasis STEAM dengan tema Diri Sendiri dan subtema Ciri Khas Diri Sendiri. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan dibantu guru kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. Fokus pengamatan diarahkan pada keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran serta perkembangan kemampuan kognitif anak selama proses berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan awal, anak-anak mampu mengikuti rangkaian pembiasaan pagi dengan tertib, mulai dari berbaris di halaman, bersalaman dengan guru, melaksanakan sholat dhuha, hingga mengikuti kegiatan membaca surat Al-Falaq, doa keselamatan dunia akhirat, hadits menuntut ilmu, dan murojaah hafalan. Kegiatan ini membantu mempersiapkan kondisi fisik dan mental anak agar lebih siap menerima pembelajaran.

Pada kegiatan pembukaan di dalam kelas, anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan pengenalan huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1–10 melalui kegiatan bernyanyi. Anak menunjukkan peningkatan fokus dan

respon yang lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Saat guru dan anak menyanyikan lagu diri sendiri, suasana kelas terlihat lebih hidup dan anak lebih siap mengikuti kegiatan inti.

Dalam kegiatan inti, ketika peneliti menunjukkan foto salah satu anak, sebagian besar anak mampu menyebutkan ciri khas yang terdapat pada foto tersebut dengan lebih percaya diri. Anak juga mulai mampu menyampaikan pendapat mengenai ciri khas diri masing-masing secara lisan. Dibandingkan pertemuan sebelumnya, jumlah anak yang berani berbicara dan menyampaikan pendapat terlihat meningkat.

Pada kegiatan pembuatan bingkai foto diri sendiri, anak-anak menunjukkan antusias yang tinggi ketika dibagi ke dalam kelompok dan menerima alat serta bahan pembelajaran. Anak mampu mengamati alat dan bahan dengan baik serta mengikuti penjelasan langkah-langkah pembuatan bingkai foto yang disampaikan oleh peneliti. Sebagian besar anak dapat memahami instruksi tanpa banyak bantuan dari guru.

Selama proses pembuatan bingkai foto, kemampuan kognitif anak terlihat melalui aktivitas menghitung jumlah bunga, menentukan posisi bunga sesuai petunjuk, serta mencocokkan jumlah bunga dan daun dengan kertas angka yang tepat. Sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan angka dan menempelkan kertas angka dengan benar. Anak juga mampu menggunting dan menempel daun sesuai dengan kreativitas masing-masing, menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek berpikir dan kreativitas.

Dalam aspek kerja kelompok, anak menunjukkan peningkatan kemampuan bekerja sama dengan teman satu kelompok. Anak terlihat lebih mampu berbagi alat dan bahan, saling membantu, serta berinteraksi secara positif selama kegiatan berlangsung. Hanya sebagian kecil anak yang masih memerlukan arahan dari guru untuk tetap bekerja sesuai tugas kelompok.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi dengan menanyakan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan serta perasaan anak setelah mengikuti kegiatan. Sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan mengungkapkan perasaan senang serta antusias terhadap pembelajaran berbasis STEAM. Kegiatan kemudian ditutup dengan doa bersama dan diakhiri dengan bersalaman sebelum pulang.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-3, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek mengamati, menghitung, memahami instruksi, dan bekerja sama. Hasil pengamatan ini menjadi dasar untuk melakukan refleksi dan menentukan keberhasilan tindakan pada siklus I secara keseluruhan.

d. Observasi

Berdasarkan observasi maka gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 7 Pencapaian Perkembangan Anak

Siklus 1 Pertemuan ke 3

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata - Rata	Ket
1	Af	2	2	1	1	1	2	1	10	1,42	BB

2	Ak	1	1	2	2	1	3	1	11	1,57	BB
3	Ari	2	1	2	1	2	2	2	12	1,71	BB
4	Ark	2	1	2	2	2	2	1	12	1,71	BB
5	Au	2	2	1	1	3	2	2	13	1,85	BB
6	Day	2	2	1	2	1	1	1	10	1,42	BB
7	Dev	1	1	2	2	2	1	2	11	1,57	BB
8	Faz	3	3	2	2	2	2	2	16	2,28	MB
9	Fir	2	1	2	3	1	1	2	12	1,71	BB
10	Haf	2	2	2	1	1	1	1	10	1,42	BB
11	Khe	3	2	2	1	2	3	2	15	2,14	MB
12	Kir	2	1	2	2	2	2	2	13	1,85	BB
13	Fat	3	2	2	2	2	2	2	15	2,14	MB
14	Naz	2	2	1	2	1	1	1	10	1,42	BB
15	Riz	3	3	2	2	2	2	3	17	2,42	MB
16	Shan	1	2	1	1	1	2	1	9	1,28	BB
17	Zoy	2	1	1	2	2	2	1	11	1,57	BB
Jumlah		35	29	28	29	28	31	27	207	29,48	
Rata-rata		2,05	1,70	1,64	1,70	1,64	1,82	1,58	12,17	1,73	BB

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus 1 pertemuan ke 3 yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 13 anak dan 4 yang mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan hasil nilai diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 2,05 yang termasuk kriteria Mulai Berkembang (MB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,70 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,64 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek nilai keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,70 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek nilai kelima mendapatkan nilai rata-rata 1,64 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek nilai keenam mendapatkan nilai rata-rata 1,82 yang termasuk kriteria belum berkembang (MB), aspek nilai ketujuh mendapatkan nilai rata-rata 1,58 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB). Dengan demikian rata-

rata dari siklus 1 pertemuan ke 3 adalah 1,73 yang termasuk penilaian belum berkembang.

e. Refleksi

Berdasarkan lembar observasi peserta didik dan guru, pelaksanaan siklus 1 pertemuan ke 3 dikatakan belum berhasil dikarenakan hanya mengalami peningkatan sedikit. Maka dari itu perlu dilaksanakannya siklus ke 2 untuk melakukan perbaikan.

5. Hasil tindakan siklus 2 pertemuan ke 1

Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus ini merupakan hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya yang menyebabkan adanya kendala terhadap kemampuan kognitif anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 2. Dalam setiap pertemuan pada siklus 2 ini terdapat beberapa tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM. Dengan dilaksanakannya tindakan ini diharapkan agar mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. siklus 2 pertemuan ke 1 ini dilaksanakan pada Senin, 4 Agustus 2025.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema diri sendiri sub tema ciri khas diri sendiri. sebelum pembelajaran peneliti telah menyiapkan RPPH dan lembar observasi untuk penelitian. Kemudian guru dan peneliti

menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran berbasis STEAM yaitu foto anak yang ditempelkan di kardus, lem, stik es krim, gunting, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun dan kertas angka.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan perbaikan peneliti di bantu guru kelas yang berpedoman pada rencana pembelajaran dalam meningkatkan kognitif pada anak dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada siklus 2 pertemuan ke 1 ini dilakukan peserta didik di RA Ash-Shobar.

Setiap harinya dimulai dari pembiasaan pagi yaitu anak baris dihalaman, maju satu persatu bersalaman dengan guru lalu kemudian melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat dhuha membaca surat Al-Falaq, doa keselamatan dunia akhirat, hadits menuntut ilmu dan murojaah hafalan.

Setelah itu anak masuk ke dalam kelas dan menempati posisi tempat duduknya masing-masing lalu mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Guru mengabsen anak, mengenalkan huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1-10 sambil bernyanyi. Kemudian guru dan anak bernyanyi bersama lagu diri sendiri.

Kemudian peneliti menunjukkan foto salah satu anak dan bersama sama menyebutkan ciri khas dari anak yang ada di foto tersebut. Lalu anak menyampaikan pendapatnya mengenai ciri khas mereka masing-masing. Setelah itu masuklah kegiatan untuk membuat bingkai foto diri sendiri. peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok dan lalu

membagikan alat dan bahan untuk membuat bingkai foto. anak mengamati alat dan bahan yang berada di depannya masing-masing.

Selanjutnya peneliti pun menjelaskan langkah-langkahnya yaitu anak mengambil lem menggunakan stik es krim yang telah disediakan lalu meletakkan secukupnya pada setiap pinggir kanan dan kiri serta atas dan bawah foto lalu menempelkan bunga. Bunga bugenvil berjumlah 2 di sisi kanan foto, bunga mawar berjumlah 3 di sisi atas foto, bunga kenikir berjumlah 4 di sisi kiri foto. kemudian anak mengguting daun sesuai kreativitasnya lalu menempelkannya pada sisi bawah foto dan menyebutkan angka kemudian menempelkan kertas angka sesuai jumlah bunga serta daun pada setiap sisi foto. setelah anak mengetahui langkah-langkah dalam membuat bingkai foto tersebut anak pun mulai untuk membuatnya.

Selesai anak membuat bingkai foto diri sendiri anak berfoto bersama guru dan peneliti. diakhir kegiatan guru bertanya kepada anak tentang kegiatan pembelajaran pada saja yang mereka lakukan tadi dan menanyakan perasaan anak mengenai hari ini. Kegiatan pun ditutup dengan berdoa bersama dan lalu pulang sebelum pulang anak bersalaman terlebih dahulu kepada guru dan peneliti.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus II pertemuan ke-1 dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran berbasis STEAM dengan tema Diri Sendiri dan subtema Ciri Khas Diri Sendiri. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan dibantu guru kelas menggunakan lembar observasi

yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. Pengamatan difokuskan pada aktivitas anak, tingkat keterlibatan dalam pembelajaran, serta perkembangan kemampuan kognitif anak sebagai tindak lanjut dari refleksi pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan awal, anak-anak menunjukkan kesiapan belajar yang lebih baik dibandingkan pada siklus I. Anak mampu mengikuti kegiatan pembiasaan pagi dengan tertib, mulai dari berbaris di halaman, bersalaman dengan guru, melaksanakan sholat dhuha, hingga mengikuti kegiatan membaca surat Al-Falaq, doa keselamatan dunia akhirat, hadits menuntut ilmu, dan murojaah hafalan. Anak terlihat lebih tenang dan siap mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Pada kegiatan pembukaan di dalam kelas, anak-anak tampak antusias saat mengikuti kegiatan pengenalan huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1–10 melalui kegiatan bernyanyi. Respon anak terhadap arahan guru terlihat lebih aktif, dan sebagian besar anak mampu mengikuti kegiatan tanpa banyak pengulangan instruksi. Lagu diri sendiri mampu meningkatkan semangat anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam kegiatan inti, ketika peneliti menunjukkan foto salah satu anak, sebagian besar anak mampu menyebutkan ciri khas yang terdapat pada foto tersebut dengan lebih lancar. Anak juga lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mengenai ciri khas diri masing-masing.

Dibandingkan siklus sebelumnya, terlihat adanya peningkatan keberanian anak dalam berkomunikasi dan mengemukakan pendapat.

Pada kegiatan pembuatan bingkai foto diri sendiri, anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap alat dan bahan pembelajaran. Anak mampu mengamati alat dan bahan secara mandiri serta memahami langkah-langkah pembuatan bingkai foto yang dijelaskan oleh peneliti. Sebagian besar anak dapat mengikuti instruksi dengan baik tanpa banyak bantuan dari guru.

Selama proses pembuatan bingkai foto, kemampuan kognitif anak semakin terlihat, terutama dalam aktivitas menghitung jumlah bunga, menentukan posisi bunga sesuai petunjuk, serta mencocokkan jumlah bunga dan daun dengan kertas angka. Sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan angka dengan benar dan menempelkan kertas angka sesuai dengan jumlah yang ditentukan. Anak juga mampu menggunting dan menempel daun sesuai kreativitas masing-masing dengan lebih rapi dan terarah.

Dalam aspek kerja kelompok, anak menunjukkan kemampuan bekerja sama yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Anak terlihat saling membantu, berbagi alat dan bahan, serta berinteraksi secara positif dengan teman kelompoknya. Hanya sedikit anak yang masih memerlukan arahan dari guru agar tetap fokus pada tugas yang diberikan.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi dengan menanyakan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan serta perasaan anak setelah mengikuti kegiatan. Sebagian besar anak mampu menjawab

pertanyaan dengan baik dan mengungkapkan perasaan senang serta antusias terhadap kegiatan pembelajaran. Kegiatan kemudian ditutup dengan doa bersama dan diakhiri dengan bersalaman sebelum pulang.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II pertemuan ke-1, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek mengamati, menghitung, memahami instruksi, dan bekerja sama. Hasil pengamatan ini menjadi dasar untuk melanjutkan tindakan pada pertemuan berikutnya agar peningkatan kemampuan kognitif anak dapat lebih optimal.

d. Observasi

Berdasarkan observasi maka gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 8 Pencapaian Perkembangan Anak

Siklus 2 Pertemuan ke 1

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata-rata	Ket
1	Afi	2	2	2	1	1	2	1	11	1,57	BB
2	Ak	2	2	2	2	2	3	2	15	2,14	MB
3	Ari	3	1	2	1	2	2	2	13	1,85	BB
4	Ark	2	1	2	2	2	2	2	13	1,85	BB
5	Au	2	2	1	2	3	2	2	14	2	MB
6	Day	2	2	2	2	1	1	1	11	1,57	BB
7	Dev	2	1	2	2	2	1	2	12	1,71	BB
8	Faz	3	3	2	2	2	2	2	16	2,28	MB
9	Fir	2	1	2	3	2	1	2	13	1,85	BB
10	Haf	2	2	2	2	2	1	1	12	1,71	BB
11	Khen	3	2	2	2	2	3	2	16	2,28	MB
12	Kir	2	1	2	2	2	2	2	13	1,85	BB
13	Fat	3	2	2	2	2	3	2	16	2,28	MB
14	Naz	2	2	2	2	2	1	1	12	1,71	BB
15	Riz	3	3	2	2	2	2	3	17	2,42	MB
16	Shan	2	2	2	1	2	2	1	12	1,71	BB
17	Zoy	2	2	1	2	2	2	1	13	1,85	BB
Jumlah		39	31	32	32	33	32	29	229	32,63	
Rata-rata		2,29	1,	1,8	1,88	1,9	1,88	1,70	13,47	1,91	Kura

		82	8		4					ng MB
--	--	----	---	--	---	--	--	--	--	-------

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus 2 pertemuan ke 1 yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 11 anak dan 6 yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB). Berdasarkan hasil nilai diatas pada aspek penilain pertama mendapatkan nilai rata-rata 2,29 yang termasuk kriteria mulai berkembang (MB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,82 yang termasuk kriteria mulai berkembang (MB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,88 yang termasuk kriteria belum berkembang (MB), aspek penilaian keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,88 yang termasuk kriteria mulai berkembang (MB), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 1,94 yang termasuk kriteria mulai berkembang (MB), aspek penilaian keenam mendapatkan nilai rata-rata 1,88 yang termasuk kriteria mulai berkembang (MB), aspek penilaian yang ketujuh mendapatkan nilai rata-rata 1,70 yang termasuk kriteria mulai berkembang (MB). Dengan demikian rata-rata dari siklus 2 pertemuan ke 1 adalah 1,91 yang termasuk penilaian mulai berkembang.

e. Refleksi

Berdasarkan lembar observasi peserta didik dan guru, pelaksanaan siklus 1 pertemuan ke 3 dikatakan belum berhasil dikarenakan hanya mengalami peningkatan sedikit. Maka dari itu perlu dilaksanakannya siklus ke 2 untuk melakukan perbaikan.

6. Hasil tindakan siklus 2 pertemuan ke 2

Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus ini yaitu pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan awal pada siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah diterapkan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan kognitif pada anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 2 pertemuan ke 2 ini dilaksanakan pada Rabu 6 Agustus 2025.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema diri sendiri sub tema ciri khas diri sendiri. Sebelum pembelajaran peneliti telah menyiapkan RPPH dan lembar observasi untuk penelitian. Kemudian guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran berbasis STEAM yaitu foto anak yang ditempelkan di kardus, lem, stik es krim, gunting, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun dan kertas angka.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan perbaikan peneliti di bantu guru kelas yang berpedoman pada rencana pembelajaran dalam meningkatkan kognitif pada anak dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada siklus 2 pertemuan ke 2 ini dilakukan peserta didik di RA Ash-Shobar.

Setiap harinya dimulai dari pembiasaan pagi yaitu anak baris di halaman, maju satu persatu bersalaman dengan guru lalu kemudian melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat dhuha membaca surat Al-

Falaq, doa keselamatan dunia akhirat, hadits menuntut ilmu dan murojaah hafalan.

Setelah itu masuk ke dalam kelas dan menempati posisi tempat duduknya masing-masing lalu mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Guru mengabsen anak, mengenalkan huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1-10 sambil bernyanyi. Kemudian guru dan anak bernyanyi bersama lagu diri sendiri.

Kemudian peneliti menunjukkan foto salah satu anak dan bersama sama menyebutkan ciri khas dari anak yang ada di foto tersebut. Lalu anak menyampaikan pendapatnya mengenai ciri khas mereka masing-masing. Setelah itu masuklah kegiatan untuk membuat bingkai foto diri sendiri. peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok dan lalu membagikan alat dan bahan untuk membuat bingkai foto. Anak mengamati alat dan bahan yang berada di depannya masing-masing.

Selanjutnya peneliti pun menjelaskan langkah-langkahnya yaitu anak mengambil lem stik es krim yang telah disediakan lalu meletakkan secukupnya pada setiap pinggir kanan dan kiri serta atas dan bawah foto lalu menempelkan bunga. Bunga bugenvil berjumlah 2 di sisi kanan foto, bunga mawar berjumlah 3 di sisi atas foto, bunga kenikir berjumlah 4 di sisi kiri foto. kemudian anak menggunting daun sesuai kreativitasnya lalu menempelkannya pada sisi bawah foto dan menyebutkan angka kemudian menempelkan kertas angka sesuai jumlah bunga serta daun pada setiap sisi foto. setelah anak mengetahui

langkah-langkah dalam membuat bingkai foto tersebut anakpun mulai untuk membuatnya.

Selesaiya anak membuat bingkai foto diri sendiri anak berfoto bersama guru dan peneliti. diakhir kegiatan guru bertanya kepada anak tentang kegiatan pembelajaran apa saja yang mereka lakukan tadi dan menanyakan perasaan anak mengenai hari ini. Kegiatanpun ditutup dengan berdoa bersama dan lalu pulang sebelum pulang anak bersalaman terlebih dahulu kepada guru dan peneliti.

c. Tahapan pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus II pertemuan ke-2, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran berbasis STEAM berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, anak menunjukkan kesiapan belajar yang baik sejak kegiatan pembiasaan pagi hingga kegiatan penutup. Anak tampak lebih fokus, antusias, dan aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Selama kegiatan inti, anak mampu mengamati foto, menyebutkan ciri khas diri sendiri dan teman, serta mengikuti instruksi pembuatan bingkai foto dengan baik. Kemampuan anak dalam menghitung jumlah bunga, mencocokkan angka, dan menentukan posisi benda menunjukkan peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Anak juga mulai mampu bekerja sama dalam kelompok dan mengekspresikan kreativitasnya melalui kegiatan menghias bingkai foto.

Pada akhir pembelajaran, sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan refleksi dan mengungkapkan perasaan senang terhadap

kegiatan yang dilakukan. Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM pada siklus II pertemuan ke-2 berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak.

d. Observasi

Berdasarkan observasi maka gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 9 Pencapaian Perkembangan Anak

Siklus 2 Pertemuan ke 2

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata-rata	Ket
1	Afi	2	2	2	3	3	3	2	17	2,42	MB
2	Ak	2	2	3	2	3	2	2	16	2,28	MB
3	Ari	3	2	3	2	2	3	3	18	2,57	MB
4	Ark	2	2	3	3	3	2	2	17	2,42	MB
5	Au	2	2	2	2	4	2	2	16	2,28	MB
6	Day	2	2	3	2	3	3	2	17	2,42	MB
7	Dev	3	3	3	3	3	3	3	21	3	BSH
8	Faz	4	4	3	3	2	3	2	21	3	BSH
9	Fir	3	2	2	3	2	2	2	16	2,28	MB
10	Haf	2	2	2	2	2	3	2	15	2,14	MB
11	Khen	4	3	2	2	3	3	2	19	2,71	MB
12	Kir	3	3	3	3	3	3	3	21	3	BSH
13	Fat	3	3	3	2	3	4	2	20	2,85	MB
14	Naz	3	2	3	3	2	2	2	17	2,42	MB
15	Riz	4	3	3	3	2	3	4	22	3,14	BSH
16	Shan	3	2	3	2	2	3	2	17	2,42	MB
17	Zoy	2	3	2	3	2	2	2	16	2,28	MB
Jumlah		42	42	45	43	44	46	39	306	43,63	
Rata-rata		2,47	2,47	2,64	2,52	2,58	2,70	2,29	18	2,56	Baik BSH

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus 2 pertemuan ke 2 yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 0 anak (tidak ada) , 14 anak yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB) dan yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 3 anak. Berdasarkan hasil nilai diatas pada aspek penilain pertama

mendapatkan nilai rata-rata 2,47 yang termasuk kriteria mulai berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 2,47 yang termasuk kriteria Mulai berkembang (MB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 2,64 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian keempat mendapatkan nilai rata-rata 2,52 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 2,58 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian keenam mendapatkan nilai rata-rata 2,70 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian yang ketujuh mendapatkan nilai rata-rata 2,29 yang termasuk kriteria belum berkembang (MB). Dengan demikian rata-rata dari siklus 2 pertemuan ke 2 adalah 2,56 yang termasuk penilaian berkembang sesuai harapan.

7. Hasil tindakan siklus 2 pertemuan ke 3

Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus ini yaitu pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan awal pada siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah diterapkan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan kognitif pada anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 2 pertemuan ke 2 ini dilaksanakan pada Rabu 6 Agustus 2025.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema diri sendiri seb tema ciri khas diri sediri. Sebelum pembelajaran peneliti telah menyiapkan RPPH dan lembar observasi untuk penelitian. Kemudian guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran berbasis STEAM yaitu foto anak yang ditempelkan di kardus, lem, stik es krim, gunting. Bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun dan kertas angka.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam pelaksanaan perbaikan peneliti di bantu guru kelas yang berpedoman pada rencana pembelajaran dalam meningkatkan kognitif pada anak dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada siklus 2 pertemuan ke 2 ini dilakukan peserta didik di RA Ash-Shobar.

Setiap harinya dimulai dari pembiasaan pagi yaitu anak baris di halaman, maju satu persatu bersalaman dengan guru lalu kemudian melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat dhuha membaca surut Al-Falaq, doa keselamatan dunia akhirat, hadis menuntut ilmu dan murojaah hafalan.

Setelah itu masuk ke dalam kelas dan menempati posisi tempat duduknya masing-masing lalu mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Guru mengabsen anak, mengenal huruf abjad, huruf hijaiyah, dan angka 1-10 sambil bernyanyi. Kemudian guru dan anak bernyanyi bersama lagu diri sendiri.

Kemudian peneliti menunjukkan foto salah satu anak dan bersama sama menyebutkan ciri khas dari anak yang ada di foto tersebut. Lalu anak menyampaikan pendapatnya mengenai ciri khas mereka masing-masing. Setelah itu masuklah kegiatan untuk membuat foto diri sendiri. Peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok dan lalu membagikan alat dan bahan untuk membuat bingkai foto. anak mengamati alat dan bahan yang berada di depannya masing-masing.

Selanjutnya peneliti pun menjelaskan langkah-langkahnya yaitu anak mengambil lem dengan menggunakan stik es krim yang telah disediakan lalu meletakkan secukupnya pada setiap pinggir kanan dan kiri serta atas dan bawah foto lalu menempelkan bunga. Bunga bugenvil berjumlah 2 di sisi kanan foto, bunga mawar berjumlah 3 di sisi atas foto, bunga kenikir berjumlah 4 di sisi kiri foto. kemudian anak menggunting daun sesuai kreativitasnya lalu menempelkannya pada sisi bawah foto dan menyebutkan angka kemudian menempelkan kertas angka sesuai jumlah bunga serta daun pada setiap sisi foto. setelah anak mengetahui langkah-langkah dalam membuat bingkai foto tersebut anak pun mulai membuatnya.

Selesai anak membuat bingkai foto diri sendiri anak berfoto bersama guru dan peneliti. Diakhir kegiatan guru bertanya kepada anak tentang kegiatan pembelajaran apa saja yang mereka lakukan tadi dan menanyakan perasaan anak mengenai hari ini. Kegiatan pun ditutup dengan berdoa bersama dan lalu pulang sebelum pulang anak bersalaman terlebih dahulu kepada guru dan peneliti.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan, peneliti mengamati keterlaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Berdasarkan hasil observasi, anak mampu mengikuti langkah-langkah kegiatan pembuatan bingkai foto diri sendiri dengan baik, yaitu menempelkan bunga bugenvil berjumlah dua pada sisi kanan foto, bunga mawar berjumlah tiga pada sisi atas foto, dan bunga kenikir berjumlah empat pada sisi kiri foto. Anak juga mampu menggunting dan menempelkan daun pada sisi bawah foto sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Kemampuan kognitif anak terlihat melalui aktivitas menghitung jumlah bunga, menyebutkan angka, serta mencocokkan kertas angka dengan jumlah bunga dan daun pada setiap sisi foto. Sebagian besar anak telah mampu menyebutkan dan menempelkan angka dengan tepat, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dari guru.

Setelah kegiatan pembuatan bingkai foto selesai, anak berfoto bersama guru dan peneliti. Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi dengan menanyakan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan serta perasaan anak selama mengikuti kegiatan. Anak tampak antusias dan sebagian besar menyatakan perasaan senang. Kegiatan kemudian ditutup dengan doa bersama dan diakhiri dengan bersalaman sebelum anak pulang.

d. Observasi

Berdasarkan observasi maka gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 10 Pencapaian Perkembangan Anak

Siklus 2 Pertemuan ke 3

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata-rata	Ket
1	Afi	3	3	2	3	3	3	3	20	2,85	BSH
2	Ak	3	3	3	2	3	3	3	20	2,85	BSH
3	Ari	4	3	4	3	3	4	4	25	3,57	BSB
4	Ark	4	3	4	3	4	3	3	24	3,42	BSB
5	Au	3	3	3	2	4	3	3	21	3	BSH
6	Day	3	3	3	3	3	3	3	21	3	BSH
7	Dev	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
8	Faz	4	4	4	4	3	4	3	26	3,71	BSB
9	Fir	4	3	3	4	3	4	3	24	3,42	BSB
10	Haf	3	4	3	3	3	3	3	22	3,14	BSH
11	Khen	4	4	3	3	4	4	3	25	3,57	BSB
12	Kir	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
13	Fat	4	4	3	2	3	4	3	23	3,28	BSB
14	Naz	4	3	3	3	3	3	3	22	3,14	BSH
15	Riz	4	3	3	4	3	4	4	25	3,57	BSB
16	Shan	4	3	4	3	2	3	3	22	3,14	BSH
17	Zoy	3	4	2	3	3	3	2	20	2,85	BSH
Jumlah		62	58	55	53	55	59	54	396	56,51	
Rata-rata		3,64	3,41	3,23	3,11	3,23	3,47	3,17	23,29	3,32	Sangat Baik BSB

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus 2 pertemuan ke 3 yaitu, anak yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 8 anak dan anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 9 anak . Berdasarkan hasil nilai diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 3,64 yang termasuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 3,41 yang termasuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 3,23 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian keempat

mendapatkan nilai rata-rata 3,11 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 3,23 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian keenam mendapatkan nilai rata-rata 3,47 yang termasuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), aspek penilaian yang ketujuh mendapatkan nilai rata-rata 3,17 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan demikian rata-rata dari siklus 2 pertemuan ke 3 adalah 3,32 yang termasuk penilaian berkembang sangat baik.

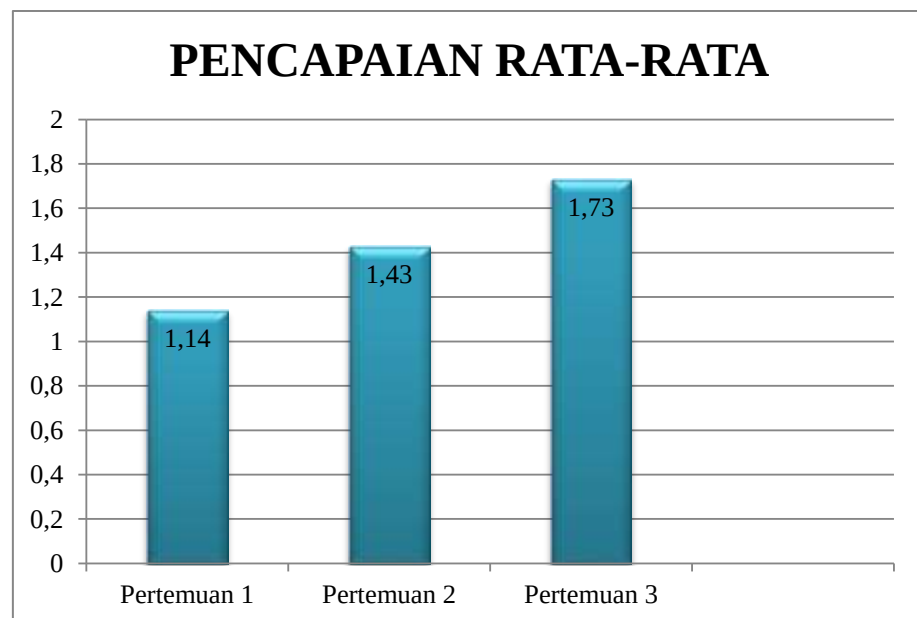
e. Refleksi

Berdasarkan lembar observasi peserta didik dan guru, pelaksanaan siklus 2 pertemuan ke 3 dikatakan sudah berhasil dikarenakan mengalami peningkatan yang pesat dengan hasil nilai rata-rata 3,32 yang termasuk kriteria penilaian berkembang sangat baik.

8. Hasil Prasiklus, Siklus 1 Dan Siklus 2

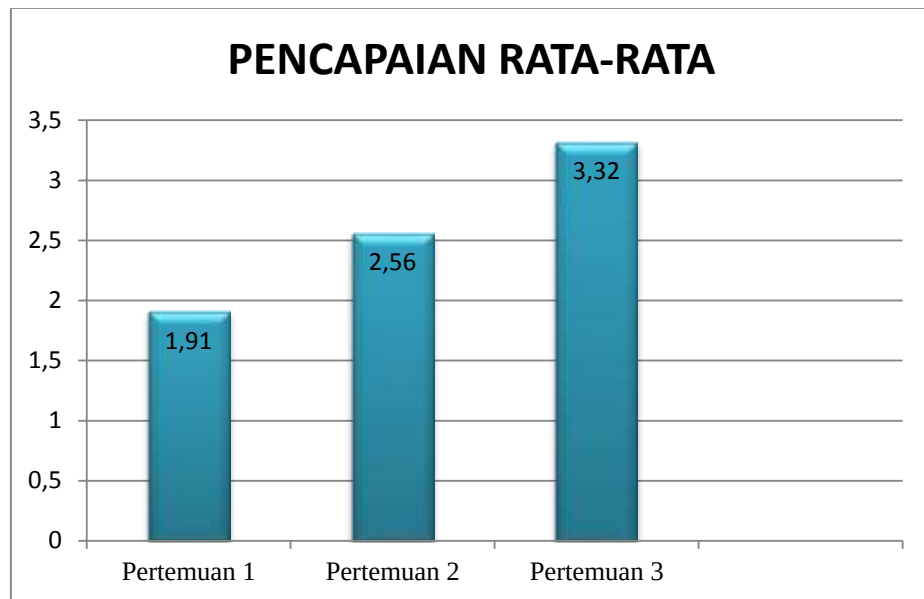
Berdasarkan dari penjelasan diatas hasil pengamatan pada prasiklus mendapatkan nilai rata-rata 1 termasuk kriteria sangat kurang, siklus 1 pertemuan ke 1 mendapatkan nilai rata-rata 1,14 termasuk pada kriteria penilaian sangat kurang, siklus 1 pertemuan ke 2 mendapatkan nilai rata-rata 1,43 termasuk pada kriteria penilaian sangat kurang, siklus ke 1 pertemuan ke 3 mendapatkan nilai rata-rata 1,73 termasuk pada kriteria penilaian sangat kurang, siklus 2 pertemuan ke 1 mendapatkan nilai rata-rata 1,91 termasuk pada kriteria penilaian kurang, siklus 2 pertemuan ke 2 mendapatkan nilai rata-rata 2,56 termasuk pada kriteria penilaian baik, dan siklus 2 pertemuan 3 mendapatkan nilai rata-rata

3,32 termasuk pada kriteria penilaian sangat baik. dari penjelasan diatas menunjukkan peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2, dengan adanya peningkatan tersebut maka dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis STEAM dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Untuk memperjelas dan memahami peningkatan pada setiap siklus dapat dilihat melalui grafik kemampuan kognitif anak usia dini yaitu sebagai berikut:



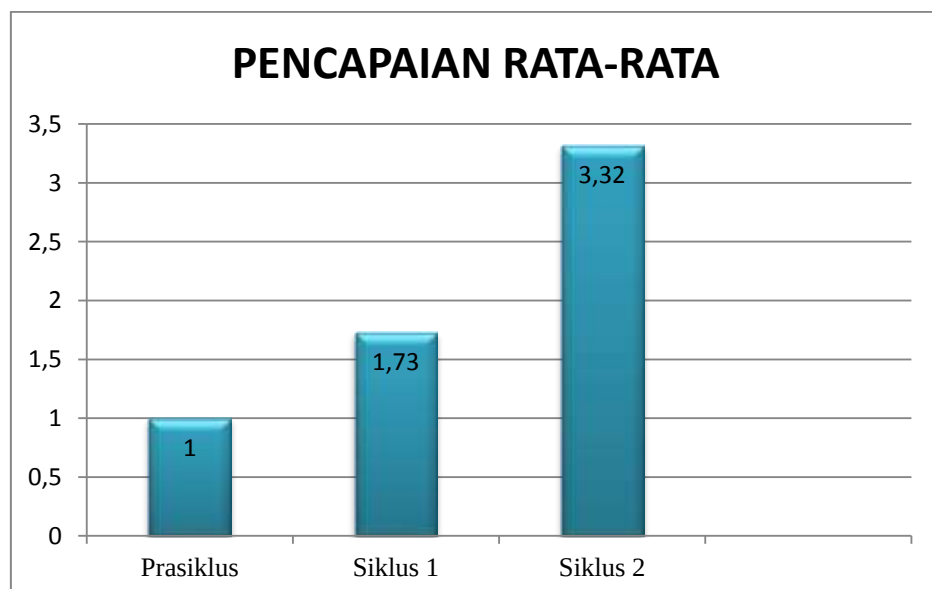
Gambar 4.2 Siklus 1

Berdasarkan grafik diatas pencapaian dari rata-rata diperoleh dari hasil pencapaian perkembangan anak dari siklus 1, 2, dan 3.



Gambar 4.3 Siklus 2

Berdasarkan grafik diatas pencapaian dari rata-rata diperoleh dari hasil pencapaian perkembangan anak dari siklus 2 pertemuan 1, 2, dan 3.



Gambar 4.4 Nilai Rata-rata

Berdasarkan grafik diatas pencapaian dari rata-rata diperoleh dari hasil pencapaian perkembangan anak dari prasiklus, siklus 1 pertemuan ke 3 dan siklus 2 pertemuan ke 3.

C. Pembahasan

Kondisi awal kemampuan kognitif anak di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang sebelum diterapkannya tindakan menunjukkan perkembangan yang belum optimal. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung berfokus pada guru. Model pembelajaran tersebut membuat anak menjadi pasif dan tidak mendapatkan kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada *tahap* pra-operasional. Pada tahap ini, anak membangun pemahamannya tentang dunia melalui interaksi langsung dan manipulasi objek konkret di sekitarnya, bukan melalui intruksi verbal yang bersifat abstrak semata. Terbatasnya ruang eksplorasi pada pembelajaran konvensional menyebabkan kemampuan berpikir logis, mengelompokkan benda, serta mengenal konsep bilangan pada anak menjadi kurang berkembang secara maksimal.³⁶

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan pendekatan yang berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam pelaksanaannya anak diajak untuk mengamati berbagai alat dan bahan secara langsung. Pembelajaran dirancang secara nyata melalui kegiatan mengelompokkan bahan berdasarkan warna,

³⁶ Jean Piaget dan Bärbel Inhelder, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972), hlm. 92–95.

menggunting daun sesuai kreativitas, menyusun dan menempelkan bunga serta daun, hingga mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah objek yang ada. Penerapan strategi ini diperkuat oleh teori belajar Jerome Bruner, tahapan perkembangan kognitif yaitu belajar melalui manipulasi objek langsung dan ikonik (belajar melalui gambaran visual atau bentuk konkret).³⁷

Penerapan pembelajaran berbasis STEAM memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak 5-6 tahun di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang. Terjadi peningkatan ini terlihat dari ketercapaian indikator keberhasilan tindakan pada akhir siklus. Selain itu, anak menunjukkan kreativitas dalam kemampuan memecahkan masalah saat menggunting, menyusun, dan menempelkan bunga serta daun. Pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna ini tidak hanya mengasah kemampuan belajar pemecahan masalah, logis, dan simbolik, tetapi juga menumbuhkan sikap percaya diri dan kemandirian. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis STEAM efektif dan layak dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

³⁷ Jerome S. Bruner, *Toward a Theory of Instruction* (Cambridge: Harvard University Press, 1966), hlm. 10–14.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang pada tindakan prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 pembelajaran yang berbasis STEAM dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Hal ini dapat dilihat terjadinya peningkatan dari pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Sebelum menerapkan pembelajaran yang berbasis STEAM kemampuan kognitif pada anak di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang masih belum optimal seperti kemampuan mengamati dengan teliti, mengelompokkan benda berdasarkan ciri tertentu, serta memecahkan masalah. Ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat pasif yaitu guru yang menjelaskan sedangkan anak hanya menerima penjelasan dari guru sehingga pembelajaran terasa membosankan. Anak juga hanya belajar menggunakan majalah yang membuat anak kurang terlibat secara langsung dan kesempatan eksplorasi masih terbatas. Anak hanya mengerjakan soal dan mewarnai majalah yang diberikan tersebut. Kemampuan kognitif sebelum menggunakan pembelajaran berbasis STEAM sangat perlu untuk ditingkatkan, maka dari itu peneliti memilih menggunakan pembelajaran berbasis STEAM untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas tersebut.

2. Penerapan kegiatan pembelajaran yang berbasis STEAM pada anak usia dini di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang selama 2 siklus yang mana pada 1 siklus terdapat 3 kali pertemuan, terdapat peningkatan kemampuan kognitif pada anak. pada siklus 1, pembelajaran mulai dilaksanakan dengan pendekatan berbasis STEAM melalui kegiatan yang mengintegrasikan unsur *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* dalam satu rangkaian pembelajaran. Pada tahap ini, terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dibandingkan dengan Prasiklus. Anak mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap kegiatan pembelajaran, lebih aktif bertanya dan mencoba.

Perbaikan kemudian dilakukan pada siklus II dengan menyempurnakan strategi pembelajaran berbasis STEAM, baik dari segi perencanaan kegiatan, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, maupun pemberian kesempatan yang lebih luas bagi anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen secara mandiri maupun berkelompok. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Anak mampu mengamati objek dengan lebih fokus, mengelompokkan benda berdasarkan persamaan dan perbedaan, berpikir lebih logis, serta menyelesaikan masalah sederhana yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas di RA Ash-Shobar Bumi Sari terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif

anak usia dini usia 5–6 tahun melalui penerapan pembelajaran berbasis STEAM. Peningkatan yang terjadi dari prasiklus ke siklus I dan kemudian ke siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada pengalaman langsung, eksplorasi, dan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, sehingga perkembangan kemampuan kognitif dapat tercapai secara optimal.

B. Saran

Setelah dilaksanakan penelitian ini dan mengetahui hasil penelitian maka saran penelitian adalah:

1. Bagi Kepala Sekolah RA Ash-Shobar Bumi Sari

Mendorong guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada anak. Memastikan fasilitas sekolah untuk mendukung pembelajaran yang beragam dan kreatif.

2. Bagi Guru RA Ash-Shobar Bumi Sari

Perlu menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas yang memungkinkan anak belajar sambil bermain. Lebih kreatif lagi dalam menentukan kegiatan pembelajaran untuk anak serta lebih aktif lagi untuk melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran untuk mendukung perkembangan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengembangkan penelitian terdahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Wini, and others, 'W W : J I', no. 5 (2022)
- Ahmad, Fandi, and others, '*Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*', *Journal of Classroom Action Research*, 5.1 (2023), p. 164, doi:10.29303/jcar.v5i1.2766
- Barkah, Eka Siti, Dodi Awaludin, and Muhammad Iqbal El Asykuri Bahtiar, '*Implementasi Model Pembelajaran STEAM (Science , Technology , Engineering , Art and Mathematics): Strategi Peningkatan Kecakapan Abad 21*', *Jurnal Syntax Admiration*, 5.9 (2024), p. 3505
- Dan, I P A, *Keaktifan Siswa, and Kelas Vi, '3 1,2,3'*, *Journal Article*, 09.September (2024), p. 20
- Dini, Usia, '*Loose Parts*', III.1 (2021), p. 114
- Dr. Yuliati Siantajani, M.Pd, *Konsep Dan Praktek STE(A)M Di PAUD*, Pertama (Semarang Jawa Tengah, 2020)
- Dr.Khadijah, M.Ag Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, 1st edn (Kencana, 2020) <www.prenadamedia.com>
- Fahreza, Resna, Sheryl Mutiara Putri, and Theresia Novelia Gulo, '*Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi IPA Dengan Penerapan Pembelajaran STEAM Analysis of Students ' Creative Thinking Ability in Science Material Using*', 4.1 (2024), p. 58
- Hanifa, Hanifahafiza, Karlina Sukma Wati, and Dewi Safitri, '*Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik*', *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4.1 (2024), pp. 11–20, doi:10.51675/alzam.v4i1.774
- HeryaVeranti, '*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*', *Universitas Bengkulu*, 2.1 (2014), p. 22
- Ismail, Mohamad Helmi, and others, '*Penguatan Kompetensi Guru PAUD Di Kabupaten Pangandaran Dalam Implementasi Merdeka Bermain Melalui Media Loose Parts*', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3.3 (2023), pp. 223–32, doi:10.33557/pengabdian.v3i3.2658
- Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah, '*Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget*', *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2021), p. 151, doi:10.30595/jkp.v15i2.10974

- Jean Piaget dan Bärbel Inhelder, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972), hlm. 92–95.
- Jerome S. Bruner, *Toward a Theory of Instruction* (Cambridge: Harvard University Press, 1966), hlm. 10–14.
- Karlina, T, D Purwanti, and ..., '*Pendekatan Pembelajaran STEAM Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini Di SKB Kota Serang*', ... *Nasional Pendidikan Non...*, 1 (2023), p. 586
<<https://ejournal.untirta.ac.id/SNPNF/article/download/86/70>>
- Kurinci, Dinta Ismaya, Sakinah Siregar, and Nidaun Nabila, '*Analisis Metode Pembelajaran STEAM Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*', *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini Avalilable*, 1.1 (2022), pp. 20–25
<<http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/sentra/index>>
- Mu'minah, Iim Halimatul, and Yeni - Suryaningsih, '*Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21*', *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 5.1 (2020), pp. 65–73, doi:10.31949/be.v5i1.2105
- Mulyani, Sri, Zahрати Mansoer, and Lutfi Hardiyanto, '*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Tabung Pintar*', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019, pp. 1–8
<<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/246>>
- Ni Nyoman Sriningsih, . Drs. I Ketut Ardana,M.Pd., and . Luh Ayu Tirtayani, S.Psi.,M.Psi., '*Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018*', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6.1 (2018), pp. 95–104, doi:10.23887/paud.v6i1.15177
- Novianti, Fani, Rokayah, and Asep Ganjar Wiresna, '*Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dalam Materi Interaksi Sosial Pembelajaran IPS Melalui Model Inquiry*', *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1.1 (2022), pp. 7–14 <<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>>
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti , Langlang Handayani, '*Pengembangan Bahan Ajar Science Technology, Engineering, Art, And Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini*', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), pp. 3(2), 524–32
<<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>>
- Permadi, Komang Satya, and Putu Yulia Angga Dewi, '*Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*',

- Widya Kumara: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2022), p. 47, doi:10.55115/widyakumara.v3i1.2071
- Prima Suci Rohmadheny, and PENDAHULUAN, 'Kajian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', 2013, p. 1
- Purnomo, Bambang Hari, 'Pendahuluan Kedudukan Observasi Dalam Tahapan PTK Metode Observasi', *Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, 8 (2020), pp. 251–56 <<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JP2/article/view/859/673>>
- Putri, Meida Afina, Ferdi Arifin, and Abdulloh Hadziq, 'Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita', *Jurnal Islamic Early Childhood Education*, 1.1 (2020), pp. 55–71 <<https://oldjournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/abna/article/view/3264>>
- Rahmadana, Arini, and Oki Sandra Agnesa, 'Deskripsi Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) Dan Integrasi Aspek "Art" Steam Pada Pembelajaran Biologi SMA', *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4.1 (2022), pp. 190–201
- Ranianisa Rahmi, Desyandri, and Irda Murni, 'Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.2 (2023), pp. 5062–63, doi:10.36989/didaktik.v9i2.1297
- Rizky D, Ali K, 'Jenis Kesimpulan Dan Saran Metode A', *Jenis Kesimpulan Dan Saran Metode A*, 3.5 (2022), p. 65
- Sukmawati, Nur Indah, Nur Ika, and Sari Rakhmawati, 'Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Critical Thinking And Problem Solving) Pada Anak Usia Dini', *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2.1 (2023), pp. 127–41
- V. Wiratna Sujarweni, 'Metodologi Penelitian', *PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet.XII)*, 2021, p. 32
- Yusuf, Rini Novianti, and others, 'Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak', *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1.1 (2023), pp. 37–44 <<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>>
- Zega, Berkat Karunia, and Wahyu Suprihati, 'Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak', *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3.1 (2021), pp. 21–22, doi:10.59177/veritas.v3i1.101

**L
A
M
P
I
R
A
N**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Jumat JAM 10:00-12:30 TANGGAL 28 TAHUN 2025 TELAH
DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Dentri Santika Putri
NIM : 21511002
PRODI : PIAUD
SEMESTER : 8
JUDUL PROPOSAL : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM
Di PA Ash-chobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN
BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

a.

b.

c.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI
KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN
SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.)

CURUP, 28 Februari 2025
CALON PEMBIMBING II

(Fitri Yunita Putri, M.T.Pd.)

MODERATOR SEMINAR

(Dentri Santika Putri)

Lampiran : Satu berkas
 Perihal : Pengajuan Permohonan SK Pembimbing Skripsi

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 di -
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan telah diseminarkan proposal skripsi saya pada hari Jum'at, 28 Februari 2025, maka saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dentri Santika Putri
 NIM : 21511002
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini memohon kepada Bapak/Ibu untuk diberikan Surat Keputusan (SK) pembimbing skripsi guna kelancaran bimbingan dan proses akademik.

Demikian surat permohonan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatian dan perkenannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 21 Mei 2025
 Pemohon,



Dentri Santika Putri
 NIM. 21511002

Calon Pembimbing

Calon Pembimbing I



Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd
 NIP: 197207042000031004

Calon Pembimbing II



Rizki Yunita Putri, M.T.Pd
 NIP: 199306012023212045



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 452/In.34/FT/PP.09/07/2025

Tentang
**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Permohonan Penerbitan SK Pembimbing An Denti Santika Putri
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 28 Februari 2025

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dr.H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I** NIP. 19720704 200003 1 004
2. **Rizki Yunita Putri,M.T.Pd** NIP. 19930601 202321 2 048

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Denti Santika Putri

N I M : 21511002

JUDUL SKRIPSI : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM Di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



- Tembusan :**
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Dendri Santika Putri
NIM	: 21511002
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.
DOSEN PEMBIMBING II	: Rizki Yunita Putri, M.T.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan pembelajaran Berbasis STEAM Di RA Ash-sholaban Bumi Sari Kabupaten Kepahiang
MULAI BIMBINGAN	: 28 Mei 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 1 Juni 2026

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	20/5/2025	Lanjutan Buat Instrumen	
2.		Sk. Ujian Penelitian ke Laki	
3.	14/5/2025	Revisi Peneliti	
4.	20/5/2025	Lengkap Lembar	
5.	15/6/2025	Posttest dan Angket	
6.	18/6/2025	Simpulan dan	
7.	4/5/2026	Tamati data penulisan	
8.	7/5/2026	Penulisan Jurnal	
9.	11/5/2026	Penulisan Bab V	
10.	18/5/2026	Lengkap	
11.	11/6/2026	Revisi	
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720709300021009

CURUP,2026

PEMBIMBING II,

Rizki Yunita Putri, M.T.Pd
NIP. 199306012023212098

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Dentri Santika Putri
NIM	: 21511002
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.
PEMBIMBING II	: Rizki Yunita Putri, M.T.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan pembelajaran Berbasis STEAM Di RA Ath-Sholawat Bumi Sari Kabupaten Kepahiang
MULAI BIMBINGAN	: 1 Mei 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 23 Juni 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	24/5	Revisi Bab I	RH
2.	3/6	————— bab II	RH
3.	10/6	—————	RH
4.	18/6	lanjut Instrumen Penelitian	RH
5.	24/6	Revisi —————	RH
6.	10/7	Ases Penelitian	RH
7.	1/8	Revisi Bab VI	RH
8.	30/8	—————	RH
9.	8/9	Revisi Bab VI & VII	RH
10.	19/10	—————	RH
11.	23/10	Ases. Sidang Murnagoch	RH
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 2025

PEMBIMBING I,


Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197207042000031009

PEMBIMBING II,


Rizki Yunita Putri, M.T.Pd.
NIP. 199306012021212048

Lampiran : Satu berkas
 Perihal : **Pemohonan Penerbitan Surat Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 di -

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Salam hormat seiring do'a semoga aktivitas bapak/ibu dalam membimbing selalu dalam curahan rahmat Allah SWT. Amin. Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dentri Santika Putri
 NIM : 21511002
 Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah
 Judul : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM Di RA Ash-Ashobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang.

Bermohon kepada bapak ibu kiranya berkenan untuk menerbitkan Surat Izin Penelitian di kampus IAIN Curup.

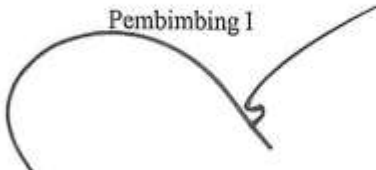
Demikian surat permohonan ini saya buat, besar harapan saya semoga bapak/ibu dapat mengabulkannya. Atas kebijaksanaan bapak saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 10 Juni 2025
 Pemohon,


 Dentri Santika Putri
 NIM. 21511002

Pembimbing

Pembimbing I

 Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.P.I
 NIP: 197207042000031004

Pembimbing II


 Rizki Yunita Putri, M.T.Pd
 NIP: 199306012025212048



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 431 /An.34/FT/PP.00.9/07/2025
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 Juli 2025

Kepada Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama (KEMENAG)

Kab. Kepahiang

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Dentri Santika Putri
 Nim : 21511002
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PIAUD
 Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM Di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang
 Waktu Penelitian : 15 Juli s.d 15 Oktober 2025
 Tempat Penelitian : RA Ash-Shobar Bumi Sari

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih



Tembusan disampaikan Yth.

1. Rektor
2. Wakil
3. Ka. Bim AUAR
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHIANG
RAUDHATUL ATHFAL ASH-SHOBAR

Jln. Pawiro Dimejo No.19 Bumi Sari Kec. Ujan Mas Kab. Kepahiang

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : RA.AS/0021/BS/2025

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Supriati,S.Pd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Dentri Santika Putri

Nim : 21511002

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Waktu Penelitian : 16 Juli 2025 s/d 15 Oktober 2025

Nama tersebut diatas adalah benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM Di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang "**.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Bumi Sari, 15 Agustus 2025

Kepala Sekolah

Supriati,S.Pd.I

MODUL AJAR RA ASH-SHOBAR BUMI SARI

A. INFORMASI UMUM

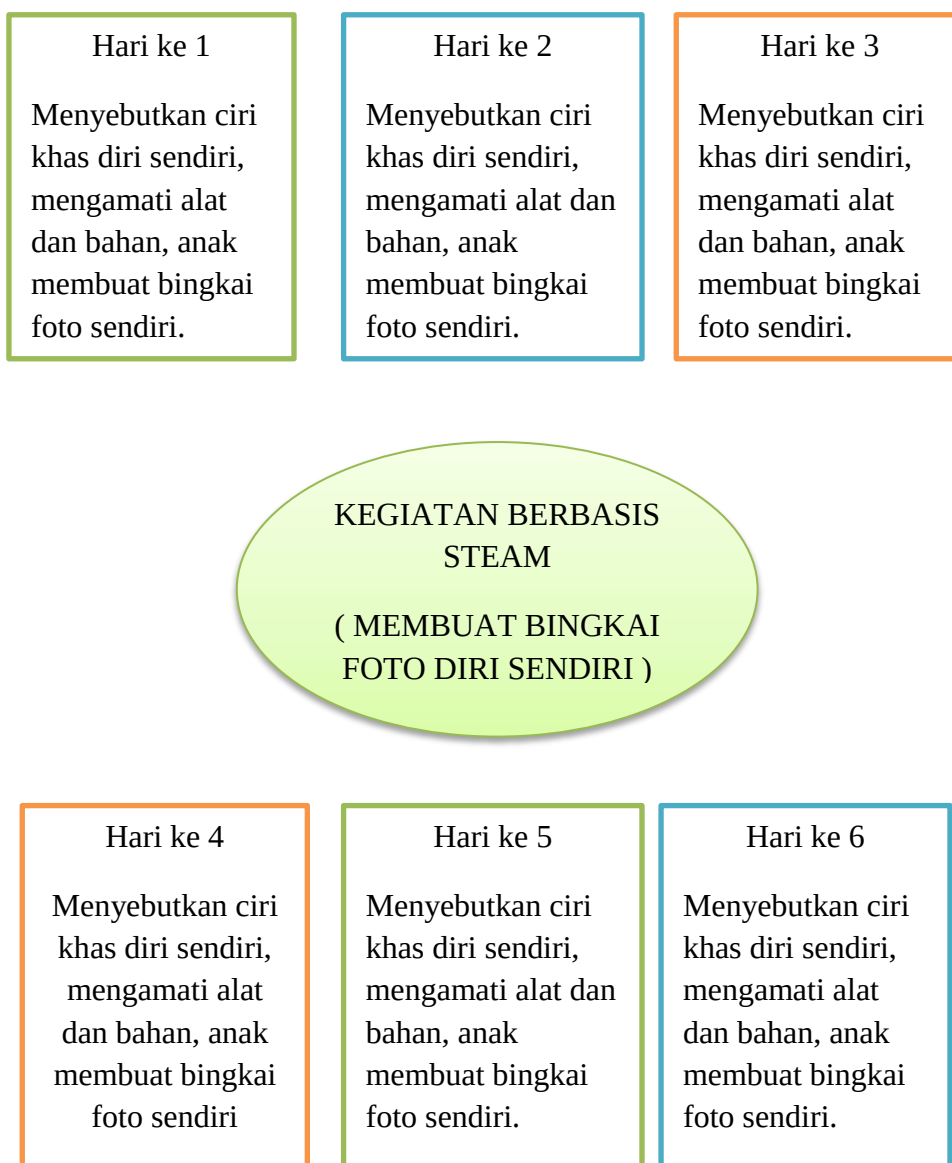
Nama	Dentri Santika Putri	Jenjang Kelas	Raudhatul Athfal (RA)
Asal sekolah		Mata Pelajaran	
Alokasi Waktu	1-6 Pertemuan	Jumlah Siswa	17 Anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Kreatif Mandiri Bernalar Kritis		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik / Sub Topik	Diri Sendiri/ciri khas diri sendiri		
Tujuan Kegiatan	Anak dapat mengamati alat dan bahan Anak dapat menempelkan bunga dan daun Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola Anak dapat mengelompokkan bunga dan daun sesuai warna Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun Anak dapat mencocokkan jumlah bunga dan daun		
Kata Kunci	Mengamati, menempelkan, menggunting, menyusun, mengelompokkan, menyebutkan bilangan, Mencocokkan		
Deskripsi Umum Kegiatan	Kegiatan diawali dengan tanya jawab mengenai ciri khas diri sendiri, mengamati alat dan bahan, Anak mengetahui langkah-langkah untuk membuat bingkai foto diri sendiri, Anak membuat bingkai foto dengan menggunakan alat dan bahan tersebut.		
Alat dan Bahan	Foto anak, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun, stik es krim, lem, gunting, dan kertas angka.		
Sarana Prasarana	Ruang kelas		

B. KOMPENEN INTI

1. Bercerita/Berdiskusi gambar

Cerita/Diskusi	Ringkasan cerita: Anak melihat dan mengamati alat dan bahan dan lalu berdiskusi tentang diri sendiri dan membuat bingkai foto diri sendiri.
----------------	--

2. Membuat peta konsep



3. Langkah-langkah memfasilitasi pembelajaran

Topik : Diri Sendiri

Sub Topik : Ciri Khas Diri Sendiri

Durasi : 6 Hari

Tujuan kegiatan yang ingin di capai dalam kegiatan yaitu sebagai berikut:

Anak dapat mengamati alat dan bahan

Anak dapat menempelkan bunga dan daun

Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya

Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola

Anak dapat mengelompokkan bunga dan daun sesuai warna

Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun

Anak dapat mencocokkan jumlah bunga dan daun

MODUL AJAR RA ASH-SHOBAR BUMI SARI

Kelompok : B

Semester/Minggu : 1/2

Hari/Tanggal : Selasa, 22 Juli 2025

Alur	Kegiatan	Alat Bahan
Pembiasaan Pagi	SOP Penyambutan Memberi dan membalas salam Menaruh tas di tempatnya Privat baca dan mengaji Berbaris di halaman Senam atau gerakan tubuh Masuk kelas dan berdo'a sebelum kegiatan Sholat dhuha Membaca surat pendek dan hadits pilihan	
Kegiatan Pembuka	Memantik mengenai ciri khas diri sendiri Pemantik: Apakah anak Ummi tau apa itu diri sendiri? Siapa yang bisa menyebutkan ciri khas dirinya sendiri? Siapa yang tau alat dan bahan apa saja ya yang ada di atas mejanya? Kegiatan apa yang akan kita lakukan?	Bingkai Foto yang telah jadi
Kegiatan Inti	Anak membuat bingkai foto diri sendiri Anak menempelkan bunga Kenikir (Kuning) di Sisi Kanan, bunga Bugenvil (Ungu) di sisi kiri, bunga mawar (Pink) di bagian atas, menggunting dan menempelkan daun di bagian bawah, mencocokkan bilangan dengan bunga dan daun di bingkai foto, menghitung angka 1-10.	Foto anak, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun, stik es krim, lem, gunting, dan kertas angka.
Penutup	Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini Anak di bimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi Mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu bersama Berdo'a bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama	

MODUL AJAR RA ASH-SHOBAR BUMI SARI

Kelompok : B

Semester/Minggu : 1/3

Hari/Tanggal : Senin, 28 Juli 2025

Alur	Kegiatan	Alat Bahan
Pembiasaan Pagi	SOP Penyambutan Memberi dan membalas salam Menaruh tas di tempatnya Privat baca dan mengaji Berbaris di halaman Senam atau gerakan tubuh Masuk kelas dan berdo'a sebelum kegiatan Sholat dhuha Membaca surat pendek dan hadits pilihan	
Kegiatan Pembuka	Memantik mengenai ciri khas diri sendiri Pemantik: Apakah anak Ummi tau apa itu diri sendiri? Siapa yang bisa menyebutkan ciri khas dirinya sendiri? Siapa yang tau alat dan bahan apa saja ya yang ada di atas mejanya? Kegiatan apa yang akan kita lakukan?	Bingkai Foto yang telah jadi
Kegiatan Inti	Anak membuat bingkai foto diri sendiri Anak menempelkan bunga Kenikir (Kuning) di Sisi Kanan, bunga Bugenvil (Ungu) di sisi kiri, bunga mawar (Pink) di bagian atas, menggunting dan menempelkan daun di bagian bawah, mencocokkan bilangan dengan bunga dan daun di bingkai foto, menghitung angka 1-10.	Foto anak, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun, stik es krim, lem, gunting, dan kertas angka.
Penutup	Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini Anak di bimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi Mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu bersama Berdo'a bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman berlajar hari ini Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama	

MODUL AJAR RA ASH-SHOBAR BUMI SARI

Kelompok : B

Semester/Minggu : 1/3

Hari/Tanggal : Rabu, 30 Juli 2025

Alur	Kegiatan	Alat Bahan
Pembiasaan Pagi	SOP Penyambutan Memberi dan membalas salam Menaruh tas di tempatnya Privat baca dan mengaji Berbaris di halaman Senam atau gerakan tubuh Masuk kelas dan berdo'a sebelum kegiatan Sholat dhuha Membaca surat pendek dan hadits pilihan	
Kegiatan Pembuka	Memantik mengenai ciri khas diri sendiri Pemantik: Apakah anak Ummi tau apa itu diri sendiri? Siapa yang bisa menyebutkan ciri khas dirinya sendiri? Siapa yang tau alat dan bahan apa saja ya yang ada di atas mejanya? Kegiatan apa yang akan kita lakukan?	Bingkai Foto yang telah jadi
Kegiatan Inti	Anak membuat bingkai foto diri sendiri Anak menempelkan bunga Kenikir (Kuning) di Sisi Kanan, bunga Bugenvil (Ungu) di sisi kiri, bunga mawar (Pink) di bagian atas, menggunting dan menempelkan daun di bagian bawah, mencocokkan bilangan dengan bunga dan daun di bingkai foto, menghitung angka 1-10.	Foto anak, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun, stik es krim, lem, gunting, dan kertas angka.
Penutup	Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini Anak di bimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi Mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu bersama Berdo'a bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama	

MODUL AJAR RA ASH-SHOBAR BUMI SARI

Kelompok : B

Semester/Minggu : 1/4

Hari/Tanggal : Senin, 4 Agustus 2025

Alur	Kegiatan	Alat Bahan
Pembiasaan Pagi	SOP Penyambutan Memberi dan membalas salam Menaruh tas di tempatnya Privat baca dan mengaji Berbaris di halaman Senam atau gerakan tubuh Masuk kelas dan berdo'a sebelum kegiatan Sholat dhuha Membaca surat pendek dan hadits pilihan	
Kegiatan Pembuka	Memantik mengenai ciri khas diri sendiri Pemantik: Apakah anak Ummi tau apa itu diri sendiri? Siapa yang bisa menyebutkan ciri khas dirinya sendiri? Siapa yang tau alat dan bahan apa saja ya yang ada di atas mejanya? Kegiatan apa yang akan kita lakukan?	Bingkai Foto yang telah jadi
Kegiatan Inti	Anak membuat bingkai foto diri sendiri Anak menempelkan bunga Kenikir (Kuning) di Sisi Kanan, bunga Bugenvil (Ungu) di sisi kiri, bunga mawar (Pink) di bagian atas, menggunting dan menempelkan daun di bagian bawah, mencocokkan bilangan dengan bunga dan daun di bingkai foto, menghitung angka 1-10.	Foto anak, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun, stik es krim, lem, gunting, dan kertas angka.
Penutup	Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini Anak di bimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi Mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu bersama Berdo'a bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama	

MODUL AJAR RA ASH-SHOBAR BUMI SARI

Kelompok : B

Semester/Minggu : 1/4

Hari/Tanggal : Rabu, 6 Agustus 2025

Alur	Kegiatan	Alat Bahan
Pembiasaan Pagi	SOP Penyambutan Memberi dan membalas salam Menaruh tas di tempatnya Privat baca dan mengaji Berbaris di halaman Senam atau gerakan tubuh Masuk kelas dan berdo'a sebelum kegiatan Sholat dhuha Membaca surat pendek dan hadits pilihan	
Kegiatan Pembuka	Memantik mengenai ciri khas diri senidiri Pemantik: Apakah anak Ummi tau apa itu diri sendiri? Siapa yang bisa menyebutkan ciri khas dirinya sendiri? Siapa yang tau alat dan bahan apa saja ya yang ada di atas mejanya? Kegiatan apa yang akan kita lakukan?	Bingkai Foto yang telah jadi
Kegiatan Inti	Anak membuat bingkai foto diri sendiri Anak menempelkan bunga Kenikir (Kuning) di Sisi Kanan, bunga Bugenvil (Ungu) di sisi kiri, bunga mawar (Pink) di bagian atas, menggunting dan menempelkan daun di bagian bawah, mencocokkan bilangan dengan bunga dan daun di bingkai foto, menghitung angka 1-10.	Foto anak, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun, stik es krim, lem, gunting, dan kertas angka.
Penutup	Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini Anak di bimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi Mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu bersama Berdo'a bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman berlajar hari ini Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama	

MODUL AJAR RA ASH-SHOBAR BUMI SARI

Kelompok : B

Semester/Minggu : 1/4

Hari/Tanggal : Kamis, 7 Agustus 2025

Alur	Kegiatan	Alat Bahan
Pembiasaan Pagi	SOP Penyambutan Memberi dan membalas salam Menaruh tas di tempatnya Privat baca dan mengaji Berbaris di halaman Senam atau gerakan tubuh Masuk kelas dan berdo'a sebelum kegiatan Sholat dhuha Membaca surat pendek dan hadits pilihan	
Kegiatan Pembuka	Memantik mengenai ciri khas diri sendiri Pemantik: Apakah anak Ummi tau apa itu diri sendiri? Siapa yang bisa menyebutkan ciri khas dirinya sendiri? Siapa yang tau alat dan bahan apa saja ya yang ada di atas mejanya? Kegiatan apa yang akan kita lakukan?	Bingkai Foto yang telah jadi
Kegiatan Inti	Anak membuat bingkai foto diri sendiri Anak menempelkan bunga Kenikir (Kuning) di Sisi Kanan, bunga Bugenvil (Ungu) di sisi kiri, bunga mawar (Pink) di bagian atas, menggunting dan menempelkan daun di bagian bawah, mencocokkan bilangan dengan bunga dan daun di bingkai foto, menghitung angka 1-10.	Foto anak, bunga bugenvil, bunga mawar, bunga kenikir, daun, stik es krim, lem, gunting, dan kertas angka.
Penutup	Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini Anak di bimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi Mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu bersama Berdo'a bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama	

LEMBAR PENILAIAN PRASIKLUS

Nama : Afifah
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Akmal
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Ari
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Arka
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Aurel
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Dayyan
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Devano
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Fazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Firda
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Hafiz
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Khennaya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Kirana
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : M. Al Fatih
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Nazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Rizkia
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Shankara
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Zoya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS 1 PERTEMUAN KE 1

Nama : Afifah
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Akmal
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Ari
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Arka
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Aurel
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Dayyan
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Devano
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Fazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Firda
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Hafiz
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Khennaya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Kirana
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : M. Al Fatih
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Nazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Rizkia
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Shankara
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Zoya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS 1 PERTEMUAN KE 2

Nama : Afifah
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Akmal
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Ari
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Arka
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Aurel
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Dayyan
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Devano
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Fazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Firda
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Hafiz
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Khennaya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Kirana
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : M. Al Fatih
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Nazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Rizkia
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Shankara
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Zoya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS 1 PERTEMUAN KE 3

Nama : Afifah
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Akmal
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Ari
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Arka
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Aurel
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Dayyan
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Devano
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Fazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Firda
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Hafiz
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Khennaya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Kirana
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : M. Al Fatih
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Nazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Rizkia
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Shankara
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan	✓			
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Zoya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS 2 PERTEMUAN KE 1

Nama : Afifah
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Akmal
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Ari
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Arka
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Aurel
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Dayyan
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna	✓			
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Devano
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Fazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Firda
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Hafiz
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Khennaya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Kirana
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun	✓			
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : M. Al Fatih
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Nazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.	✓			
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Rizkia
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Shankara
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola	✓			
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

Nama : Zoya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya	✓			
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun	✓			

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS 2 PERTEMUAN KE 2

Nama : Afifah
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah.: Marwah
 Kelas :

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Akmal
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Ari
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Arka
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Aurel
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna				✓
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Dayyan
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Devano
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Fazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				✓
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Firda
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Hafiz
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Khennaya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Kirana
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : M. Al Fatih
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Nazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Rizkia
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun				✓

Nama : Shankara
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun		✓		
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Nama : Zoya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan		✓		
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.		✓		
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS 2 PERTEMUAN KE 3

Nama : Afifah
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola				
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Akmal
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Ari
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya				✓
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun				✓

Nama : Arka
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya				✓
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna				✓
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Aurel
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna				✓
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Dayyan
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Devano
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				✓
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya				✓
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola				✓
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna				✓
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun				✓

Nama : Fazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				✓
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya				✓
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola				✓
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Firda
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola				✓
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Hafiz
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				✓
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Khennaya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				✓
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna				✓
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Kirana
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				✓
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya				✓
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola				✓
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna				✓
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun				✓

Nama : M. Al Fatih
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				✓
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola		✓		
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Nazila
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Rizkia
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya			✓	
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola				✓
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.				✓
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun				✓

Nama : Shankara
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan				✓
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun			✓	
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya				✓
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna		✓		
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun			✓	

Nama : Zoya
 Anak : 5-6 Tahun
 Usia : B / Marwah
 Kelas : Marwah

No	Indikator	Sub Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Belajar pemecahan masalah	1. Anak dapat mengamati alat dan bahan			✓	
		2. Anak dapat menempelkan bunga dan daun				✓
		3. Anak dapat menggunting daun sesuai kreativitasnya		✓		
2	Berpikir logis	4. Anak dapat menyusun bunga dan daun sesuai pola			✓	
		5. Anak dapat mengelompokkan bunga sesuai warna			✓	
3	Berpikir simbolik	6. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan bunga dan daun.			✓	
		7. Anak dapat mencocokkan bilangan sesuai jumlah bunga dan daun		✓		

Dokumentasi

Kegiatan Pembelajaran Berbasis STEAM

Guru menjelaskan ciri khas diri sendiri
dan langkah-langkah membuat bingkai
foto diri sendiri



Anak mengamati alat dan bahan



Anak menempelkan, menyusun, dan mengelompokkan



Anak menggunting daun sesuai dengan kreativitasnya



Menyebutkan bilangan dan mencocokkan bilangan



Foto bersama



SURAT KETERANGAN CEK SIMILARITY

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini menerangkan bahwa telah dilakukan pemeriksaan similarity terhadap skripsi berikut:

Judul : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis STEAM di RA Ash-Shobar Bumi Sari Kabupaten Kepahiang
Penulis : Dentri Santika Putri
NIM : 21511002

Dengan tingkat kesamaan sebesar 30%

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Curup, 08 Juli 2026

Pemeriksa,

Admin Turnitin Prodi PIAUD



H.M. Taufik Amrillah, M.Pd

199005232019031006

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. IDENTITAS DIRI

Nama : Dentri Santika Putri
TLL : Tanjung Alam, 02 Januari 2000
Alamat : Desa Pungguk Meranti Kec Ujan Mas Kab Kepahiang
Agama : Islam
Nama Orang Tua :
Ayah : Tahran Efendi
Ibu : Anti Sumarti

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : TK Aisyiyah 03 Pungguk Meranti
SD/MI : SD N 51 Seluma
SMP/MTs : SMP N 14 Seluma
SMA/MA : SMA N 6 Kepahiang
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup