

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
GOLDEN BEE SINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Siklus I Pertemuan Pertama

Semester/Minggu/Hari ke	: 2 / 17 / 1
Hari, tanggal	: Rabu, 15 Mei 2024
Kelompok usia	: A (4 – 5 Tahun)
Tema / subtema/ sub sub tema	: Alam Semesta /Benda Langit / Bulan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1– 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.10 – 4.10
Materi Kegiatan	: - Alam semesta ciptaan Tuhan – Bersyukur mengetahui apa yang terjadi – Mengembangkan hasil karyanya – Menceritakan pengalaman sederhana – Perbuatan baik terhadap sesama – Konsep penjumlahan
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan – Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan – Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan – Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan: Gambar bulan sabit dan purnama, puzzle bulan, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bulan
3. Berdiskusi tentang perbedaan malam
4. Menyanyi lagu ambilkan bulan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain`

B. KEGIATAN INTI

1. Menyusun puzzle bulan
2. Mengucapkan syair lagu ambilkan bulan
3. Membedakan bulan sabit dan bulan purnama
4. Mencocokkan gambar bulan dengan angka

C. RECALLING

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

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan benda-benda langit
 - b. Dapat menceritakan terjadinya hujan
 - c. Dapat menyanyi lagu ambikan bulan
 - d. Dapat membuat menyusun puzzle bulan
 - e. Dapat membedakan bulan sabit dan bulan purnama
 - f. Dapat mencocokkan benda sesuai gambar
 1. Lembar obsevasi
 2. Lembar unjuk kerja

Guru kelompok



Indah Pratiwi, S. S

Sintang, 15 Mei 2024
peneliti



Veronika Erma Triyana
NIM 190308092

Mengetahui,
Kepala TK Golden Bee



Yurita Dwi Arliyati, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
GOLDEN BEE SINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024
Siklus I Pertemuan Kedua

Semester/Minggu/Hari ke	: 2 / 17 / 2
Hari, tanggal	: Kamis, 16 Mei 2024
Kelompok usia	: A (4 – 5 Tahun)
Tema / subtema/ sub sub tema	: Alam Semesta /Benda Langit / Bintang
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1– 1.2– 2.2 – 2.3 – 2.5– 2.7– 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.10 – 4.10 – 3.13 – 4.13
Materi Kegiatan	: - Alam semesta ciptaan Tuhan – Bersyukur – Mengembangkan hasil karyanya – Menceritakan pengalaman sederhana – Mengendalikan emosi – Perbuatan baik terhadap sesama – Beradaptasi dengan lingkungan sekitar
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan – Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan – Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan – Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kertas lipat, puzzle bintang, gambar bintang

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bintang
3. Berdiskusi tentang terjadinya malam
4. Menyanyikan lagu bintang kecil
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Melipat kertas membuat bentuk bintang
2. Menghitung bentuk bintang
3. Menyebutkan konsep waktu (kapan bintang bersinar)
4. Menyusun puzzle bintang

C. RECALLING

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

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan konsep waktu bintang bersinar
 - b. Dapat melipat kertas menjadi bentuk bintang
 - c. Dapat menghitung bentuk-bentuk bintang
 - d. Dapat menyusun puzzle bintang
 - e. Dapat menyanyikan lagu bintang kecil
 1. Lembar observasi
 2. Lembar unjuk kerja

Guru kelompok



Indah Pratiwi, S. S

Sintang, 16 Mei 2024
peneliti



Veronika Erma Triyana
NIM 190308092

Mengetahui,
Kepala TK Golden Bee



Yurita Dwi Arliyati, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
GOLDEN BEE SINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024
Siklus I Pertemuan Ketiga

Semester/Minggu/Hari ke	: 2/ 18 /3
Hari, tanggal	: Senin, 20 Mei 2024
Kelompok usia	: A (4 – 5 Tahun)
Tema / subtema/ sub sub tema	: Alam Semesta /Benda Langit / Awan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.10 – 4.10
Materi Kegiatan	: - Alam semesta ciptaan Tuhan – Bersyukur – Mengetahui apa yang terjadi – Mengembangkan hasil karyanya – Menceritakan pengalaman sederhana – Perbuatan baik terhadap sesama – Menyanyikan lagu sesuai tema
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan – Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan – Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan – Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	:Gambar awan, pensil, puzzle awan, gunting

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang awan
3. Berdiskusi tentang terjadinya awan hitam
4. Menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menebali garis gambar awan
2. Menceritakan terjadinya hujan
3. Menyebutkan perbedaan dua benda(awan dan asap)
4. Menyusun puzzle awan

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang terjadinya hujan
 - b. Dapat menebali garis pada gambar awan
 - c. Dapat menyusun puzzle awan
 - d. Dapat menyebutkan perbedaan awan dan asap
 - e. Dapat menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan
 1. Lembar Observasi
 2. Lembar Unjuk Kerja

Guru kelompok

Indah Pratiwi, S. S

Sintang, 20 Mei 2024
peneliti

Veronika Erma Triyana
NIM 190308092

Mengetahui,
Kepala TK Golden Bee

Yurita Dwi Airliyati, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
GOLDEN BEE SINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024
Siklus I Pertemuan Keempat

Semester/Minggu/Hari ke	: 2/ 18 /4
Hari, tanggal	: Selasa, 21 Mei 2024
Kelompok usia	: A (4 – 5 Tahun)
Tema / subtema/ sub sub tema	: Alam Semesta /Benda Langit / Matahari
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2–2.1 – 2.2 – 2.5 –3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.11 – 4.11

Materi Kegiatan	: - Alam semesta ciptaan Tuhan - Bersyukur - Mengetahui apa yang terjadi - Mengembangkan hasil karyanya - Menceritakan pengalaman sederhana - Perbuatan baik terhadap sesama - Menyanyikan lagu sesuai tema
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan :Gambar pola matahari, pensil, puzzle matahari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan.
2. Berdiskusi tentang benda-benda langit
3. Berdiskusi tentang matahari
4. Menyanyi lagu matahari terbenam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengisi pola pada gambar matahari
2. Menyusun puzzle matahari
3. Menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari
4. Meniru sajak sederhana

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda-benda langit
 - b. Dapat menyebutkan guna matahari
 - c. Dapat menyanyi lagu matahari terbenam
 - d. Dapat menyusun puzzle matahari
 - e. Dapat membuat mainan dengan mengisi pola pada gambar matahari
 - f. Dapat menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari
 - g. Dapat meniru sajak sederhana
 1. Lembar Observasi
 2. Lembar Unjuk Kerja

Guru kelompok

Indah Pratiwi, S. S

Sintang, 21 Mei 2024
peneliti

Veronika Erma Triyana
NIM 190308092

Mengetahui,
Kepala TK Golden Bee

Dwi Airliyat

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK GOLDEN BEE SINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Siklus II Pertemuan Pertama

Semester/Minggu/Hari ke	: 2 / 19 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 27 Mei 2024
Kelompok usia	: A (4 – 5 Tahun)
Tema / subtema/ sub sub tema	: Alam Semesta /Benda Langit / Bulan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1– 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.10 – 4.10
Materi Kegiatan	: - Alam semesta ciptaan Tuhan – Bersyukur mengetahui apa yang terjadi – Mengembangkan hasil karyanya – Menceritakan pengalaman sederhana – Perbuatan baik terhadap sesama – Konsep penjumlahan
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan – Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan – Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan – Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan: Gambar bulan sabit dan purnama, puzzle bulan, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bulan
3. Berdiskusi tentang perbedaaan malam
4. Menyanyi lagu ambilkan bulan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain`

B. KEGIATAN INTI

1. Menyusun puzzle bulan
2. Mengucapkan syair lagu ambilkan bulan
3. Membedakan bulan sabit dan bulan purnama
4. Mencocokkan gambar bulan dengan angka

C. RECALLING

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

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan benda-benda langit
 - b. Dapat menceritakan terjadinya hujan
 - c. Dapat menyanyi lagu ambilkan bulan
 - d. Dapat membuat menyusun puzzle bulan
 - e. Dapat membedakan bulan sabit dan bulan purnama
 - f. Dapat mencocokkan benda sesuai gambar
 1. Lembar observasi
 2. Lembar unjuk kerja

Guru kelompok



Indah Pratiwi, S. S

Sintang, 27 Mei 2024
peneliti



Veronika Erma Triyana
NIM 190308092

Mengetahui,
Kepala TK Golden Bee



Yurita Dwi Astriyati, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
GOLDEN BEE SINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024
Siklus II Pertemuan Kedua

Semester/Minggu/Hari ke	: 2 / 19 / 2
Hari, tanggal	: Selasa, 28 Mei 2024
Kelompok usia	: A (4 – 5 Tahun)
Tema / subtema/ sub sub tema	: Alam Semesta /Benda Langit / Bintang
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1– 1.2– 2.2 – 2.3 – 2.5– 2.7– 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.10 – 4.10 – 3.13 – 4.13
Materi Kegiatan	: - Alam semesta ciptaan Tuhan - Bersyukur - Mengembangkan hasil karyanya - Menceritakan pengalaman sederhana - Mengendalikan emosi - Perbuatan baik terhadap sesama - Beradaptasi dengan lingkungan sekitar
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kertas lipat, puzzle bintang, gambar bintang

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bintang
3. Berdiskusi tentang terjadinya malam
4. Menyanyikan lagu bintang kecil
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Melipat kertas membuat bentuk bintang
2. Menghitung bentuk bintang
3. Menyebutkan konsep waktu (kapan bintang bersinar)
4. Menyusun puzzle bintang

C. RECALLING

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

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan konsep waktu bintang bersinar
 - b. Dapat melipat kertas menjadi bentuk bintang
 - c. Dapat menghitung bentuk-bentuk bintang
 - d. Dapat menyusun puzzle bintang
 - e. Dapat menyanyikan lagu bintang kecil
 1. Lembar observasi
 2. Lembar unjuk kerja

Guru kelompok



Indah Pratiwi, S. S

Sintang, 28 Mei 2024
peneliti



Veronika Erma Triyana
NIM 190308092

Mengetahui,
Kepala TK Golden Bee



Yurita Dwi Afriliyati, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
GOLDEN BEE SINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024
Siklus II Pertemuan Ketiga

Semester/Minggu/Hari ke	: 2/ 19/ 3
Hari, tanggal	: Rabu, 29 Mei 2024
Kelompok usia	: A (4 – 5 Tahun)
Tema / subtema/ sub sub tema	: Alam Semesta /Benda Langit / Awan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.10 – 4.10
Materi Kegiatan	: - Alam semesta ciptaan Tuhan – Bersyukur – Mengetahui apa yang terjadi – Mengembangkan hasil karyanya – Menceritakan pengalaman sederhana – Perbuatan baik terhadap sesama – Menyanyikan lagu sesuai tema
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan – Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan – Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan – Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	:Gambar awan, pensil, puzzle awan, gunting

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang awan
3. Berdiskusi tentang terjadinya awan hitam
4. Menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menebali garis gambar awan
2. Menceritakan terjadinya hujan
3. Menyebutkan perbedaan dua benda(awan dan asap)
4. Menyusun puzzle awan

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang terjadinya hujan
 - b. Dapat menebali garis pada gambar awan
 - c. Dapat menyusun puzzle awan
 - d. Dapat menyebutkan perbedaan awan dan asap
 - e. Dapat menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan
 1. Lembar Observasi
 2. Lembar Unjuk Kerja

Guru kelompok

Indah Pratiwi, S. S

Sintang, 30 Mei 2024
peneliti

Veronika Erma Triyana
NIM 190308092

Mengetahui,
Kepala TK Golden Bee

Yurita Iwi Airliyanti, S. P

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
GOLDEN BEE SINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024
Siklus II Pertemuan Keempat

Semester/Minggu/Hari ke	: 2/ 19 /4
Hari, tanggal	: Kamis, 30 Mei 2024
Kelompok usia	: A (4 – 5 Tahun)
Tema / subtema/ sub sub tema	: Alam Semesta /Benda Langit / Matahari
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2–2.1 – 2.2 – 2.5 –3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.11 – 4.11

Materi Kegiatan	: - Alam semesta ciptaan Tuhan – Bersyukur – Mengetahui apa yang terjadi – Mengembangkan hasil karyanya – Menceritakan pengalaman sederhana – Perbuatan baik terhadap sesama – Menyanyikan lagu sesuai tema
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan – Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan – Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan – Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan :Gambar pola matahari, pensil, puzzle matahari

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan.
2. Berdiskusi tentang benda-benda langit
3. Berdiskusi tentang matahari
4. Menyanyi lagu matahari terbenam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengisi pola pada gambar matahari
2. Menyusun puzzle matahari
3. Menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari
4. Meniru sajak sederhana

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda-benda langit
 - b. Dapat menyebutkan guna matahari
 - c. Dapat menyanyi lagu matahari terbenam
 - d. Dapat menyusun puzzle matahari
 - e. Dapat membuat mainan dengan mengisi pola pada gambar matahari
 - f. Dapat menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari
 - g. Dapat meniru sajak sederhana
 1. Lembar Observasi
 2. Lembar Unjuk Kerja

Guru kelompok

Indah Pratiwi, S. S

Sintang, 30 Mei 2024
peneliti

Veronika Erma Triyana
NIM 190308092

Mengetahui,
Kepala TK Golden Bee

Dwi Airliyati

Lamprian 3

KISI-KISI INSTRUMEN

	RUMUSAN	INDIKATOR	ALAT PENGUMPULAN DATA
1.	Penerapan metode bermain pazzle	Menurut Yulianti (patmawati 2016:39). 1. Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya 2. Acak kepingan-kepingan puzzle tersebut 3. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle 4. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan puzzle dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwhatc	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumen
2.	Kemampuan Kognitif	Menurut Permendikbud No. 137 (2014) 1. Belajar dan pemecahan masalah 2. Berfikir logis 3. Berfikir simbolik	1. Observasi 2. Dokumen 3. Wawancara 4. Rubrik penilaian
3.	Respon	1. Menyiapkan media gambar yang akan dibahas dalam permainan puzzle 2. Guru memberikan peraturan terlebih dahulu	1. Dokumen 2. Wawancara

		<ol style="list-style-type: none">3. Anak memiliki kesempatan maju satu persatu4. Anak diminta untuk menyusun puzzle5. Guru mempersiapkan LKA dengan berbagai macam gambar yang anak dikerjakan dalam permainan puzzle6. Menjelaskan media yang sudah dipilih oleh anak7. Mengulang kembali nama-nama gambar agar anak mengingat8. Kegiatan mengenal warna dan bentuk9. Perasaan anak selama bermain puzzle	
--	--	---	--

Lampiran 4

LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Penerapan SOP pembuka	√		Guru membuka pelajaran, menanyakan kabar anak-anak dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
	b. Menyanyikan lagu ambilkan bulan	√		Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu ambilkan bulan
	c. Berdiskusi tentang bulan	√		Guru berdiskusi tentang bulan
2	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan penjelasan perbedaan malam		√	Guru tidak menjelaskan tentang perbedaan malam
	b. Guru mengucapkan syair lagu ambilkan bulan		√	Guru tidak mengajak anak mengucapkan syair lagu ambilkan bulan
	c. Guru membedakan bulann sabit dan bulan purnama		√	Guru tidak mengajak anak membedakan bulan sabit dan bulan purnama
	d. Guru mencocokkan gambar bulan dengan angka		√	Guru tidak mengajak anak mencocokkan gambar bulan dengan angka
	e. Guru menggunakan puzzle bulan	√		Guru menggunakan puzzle bulan
	f. Guru melepas kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak melepaskan kepingan-kepingan puzzle
	g. Guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Guru tidak memberikan contoh cara penyusunan puzzle yang benar
	h. Guru meminta anak menyusun puzzle bulan bersama dengan benar	√		Guru meminta anak megikuti cara untuk menyusun puzzle bintang bersama dengan yg benar
	i. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa menyusun pazzle sesuai dengan gambar		√	Guru tidak bertanya kepada anak-anak, apakah sudah menyusun puzzle sesuai dengan gambar

	j. Guru mengacak kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak mengacak-acak kembali kepingan-kepingan puzzle
	k. Guru mengajak mempraktikan menyusun puzzle sesuai dengan gambar		√	Guru tidak mengajak anak mempraktikan menyusun puzzle
	l. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk meyusun puzzle secara individu		√	Guru tidak memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyusun puzzle secara individu
3	Kegiatan Penutup			
	a. Menanyakan perasaannya selama bermain.	√		Guru menanyakan perasaan selama bermain.
	b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini.		√	Guru tidak berdiskusi tentang kegiatan yang dimainkan hari ini.
	c. Menginformasikan kegiatan untuk besok.		√	Guru tidak menginformasikan kegiatan untuk besok.
	d. Penerapan SOP penutupan.	√		Guru menutup pembelajaran dan mengajak anak-anak berdoa sesudah belajar.
Jumlah skor yang diperoleh		7		
Persentase		36,84%		

Sintang , 15 Mei 2024

Pengamat observasi

Indah Pratiwi, S.S

LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus I Pertemuan Kedua

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Penerapan SOP pembuka	√		Guru membuka pelajaran, menanyakan kabar anak-anak dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
	b. Menyanyikan lagu bintang keci	√		Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu bintang kecil
	c. Berdiskusi tentang bintang	√		Guru berdiskusi tentang bintang
2	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan penjelasan tentang terjadinya malam		√	Guru tidak menjelaskan tentang bagaimana terjadinya malam
	b. Guru melipat kertas bentuk bintang		√	Guru tidak mengajak anak melipat kertas bentuk kertas
	c. Guru menghitung bentuk bintang		√	Guru tidak mengajak anak menghitung bentuk bintang
	d. Guru menyebutkan konsep waktu (kapan bintang bersinar)		√	Guru tidak mengajak anak menyebutkan konsep waktu (kapan bintang bersinar)
	e. Guru menggunakan puzzle bintang	√		Guru menggunakan permainan puzzle bintang
	f. Guru melepas kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak melepaskan kepingan-kepingan puzzle
	g. Guru memberikan contoh menyusun puzzle yang benar		√	Guru tidak memberikan contoh cara penyusunan puzzle yang benar
	h. Guru meminta anak menyusun puzzle bintang bersama	√		Guru meminta anak mengikuti cara untuk menyusun puzzle bintang bersama dengan yg benar
	i. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa menyusun puzzle dengan benar		√	Guru tidak bertanya kepada anak-anak, apakah sudah bisa menyusun puzzle sesuai dengan bentuknya.

	j. Guru mengacak kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak mengacak kembali kepingan-kepingan puzzle
	k. Guru mengajak mempraktikkan menyusun puzzle bintang	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang
	l. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk menyusun puzzle secara individu.	√		Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyusun puzzle secara individu
3	Kegiatan Penutup			
	a. Menanyakan perasaannya selama bermain.	√		Guru menanyakan perasaan selama bermain.
	b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini.		√	Guru tidak mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan yang dimainkan hari ini.
	c. Menginformasikan kegiatan untuk besok.		√	Guru tidak menginformasikan kegiatan untuk besok.
	d. Penerapan SOP penutupan.	√		Guru menutup pembelajaran dan mengajak anak-anak berdoa sesudah belajar.
Jumlah skor yang diperoleh		9		
presentase		47,37%		

Sintang , 16 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus I Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Penerapan SOP pembuka	√		Guru membuka pelajaran, menanyakan kabar anak-anak dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
	b. Menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan	√		Guru mengajak anak-anak menyanyikan Lagu tik-tik bunyi hujan
	c. Berdiskusi tentang awan	√		Guru berdiskusi tentang awan
2	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan penjelasan tentang awan	√		Guru menjelaskan tentang awan
	b. Guru menebali garis gambar awan	√		Guru mengajak siswa menebali garis gambar awan
	c. Guru menceritakan terjadinya hujan		√	Guru tidak menjelaskan tentang terjadinya hujan
	d. Guru membedakan dua benda (awan dan asap)		√	Guru tidak mengajak siswa membedakan awan dan asap
	e. Guru menggunakan puzzle awan	√		Guru menggunakan puzzle awan
	f. Guru melepas kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak melepaskan kepingan-kepingan puzzle
	g. Guru memberikan contoh penyusunan puzzle		√	Guru tidak memberikan contoh menyusun puzzle buah yang benar
	h. Guru mengajak mempraktikkan menyusun puzzle bersama	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bersama
	i. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa menyusun kepingan puzzle		√	Guru tidak bertanya kepada anak apakah anak bisa menyusun kepingan puzzle

	j. Guru mengacak kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak mengacak-acak kembali kepingan-kepingan puzzle
	k. Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang
	l. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk menyusun puzzle awan secara individu.		√	Guru tidak memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengikuti menyusun puzzle awan secara individu
3	Kegiatan Penutup			
	a. Menanyakan perasaannya selama bermain.	√		Guru menanyakan perasaan selama bermain.
	b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini.		√	Guru tidak mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan yang dimainkan hari ini.
	c. Menginformasikan kegiatan untuk besok.		√	Guru tidak menginformasikan kegiatan untuk besok.
	d. Penerapan SOP penutupan.	√		Guru menutup pembelajaran dan mengajak anak-anak berdoa sesudah belajar.
Jumlah skor yang diperoleh		10		
Persentase		52,63%		

Sintang, 20 Mei 2024

Pengamat observasi

Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus I Pertemuan Keempat

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Penerapan SOP pembuka	√		Guru membuka pelajaran, menanyakan kabar anak-anak dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
	b. Menyanyikan lagu mata hari terbenam	√		Guru mengajak anak-anak menyanyikan Lagu mata hari terbenam
	c. Berdiskusi tentang matahari	√		Guru berdiskusi tentang matahari
2	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan penjelasan tentang matahari	√		Guru menjelaskan tentang matahari
	b. Guru mengisi pola pada gambar matahari		√	Guru tidak mengajak siswa mengisi pola pada gambar matahari
	c. Guru menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari	√		Guru mengajak siswa menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari
	d. Guru meniru sajak sederhana		√	Guru tidak mengajak siswa meniru sajak sederhana
	e. Guru menggunakan puzzle matahari	√		Guru menggunakan puzzle matahari
	f. Guru melepas kepingan-kepingan puzzle	√		Guru melepaskan kepingan-kepingan puzzle
	g. Guru memberikan contoh penyusunan puzzle	√		Guru memberikan contoh menyusun puzzle buah yang benar
	h. Guru mengajak mempraktikkan menyusun puzzle bersama	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bersama

	i. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa menyusun kepingan puzzle		√	Guru tidak bertanya kepada anak apakah anak bisa menyusun kepingan puzzle
	j. Guru mengacak kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak mengacak-acak kembali kepingan-kepingan puzzle
	k. Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang
	l. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk menyusun puzzle awan secara individu.	√		Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengikuti menyusun puzzle awan secara individu
3	Kegiatan Penutup			
	a. Menanyakan perasaannya selama bermain.	√		Guru menanyakan perasaan selama bermain.
	b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini.		√	Guru tidak mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan yang dimainkan hari ini.
	c. Menginformasikan kegiatan untuk besok.		√	Guru tidak menginformasikan kegiatan untuk besok.
	d. Penerapan SOP penutupan.	√		Guru menutup pembelajaran dan mengajak anak-anak berdoa sesudah belajar.
Jumlah skor yang diperoleh		13		
Persentase		68,42%		

Sintang, 21 Mei 2024

Pengamat observasi

Indah Pratiwi, S. S

Lampiran 5

LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus II Pertemuan Pertama

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Penerapan SOP pembuka	√		Guru membuka pelajaran, menanyakan kabar anak-anak dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
	b. Menyanyikan lagu ambilkan bulan	√		Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu ambilkan bulan
	c. Berdiskusi tentang bulan	√		Guru berdiskusi tentang bulan
2	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan penjelasan perbedaan malam	√		Guru menjelaskan tentang perbedaan malam
	b. Guru mengucapkan syair lagu ambilkan bulan		√	Guru tidak mengajak anak mengucapkan syair lagu ambilkan bulan
	c. Guru membedakan bulann sabit dan bulan purnama	√		Guru mengajak anak membedakan bulan sabit dan bulan purnama
	d. Guru mencocokkan gambar bulan dengan angka	√		Guru mengajak anak mencocokkan gambar bulan dengan angka
	e. Guru menggunakan puzzle bulan	√		Guru menggunakan puzzle bulan
	f. Guru melepas kepingan-kepingan puzzle	√		Guru melepaskan kepingan-kepingan puzzle
	g. Guru memberikan contoh menyusun puzzle	√		Guru memberikan contoh cara penyusunan puzzle yang benar
	h. Guru meminta anak menyusun puzzle bulan bersama dengan benar	√		Guru meminta anak megikuti cara untuk menyusun puzzle bintang bersama dengan yg benar
	i. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa menyusun pazzle sesuai dengan gambar		√	Guru tidak bertanya kepada anak-anak, apakah sudah menyusun puzzle sesuai dengan gambar

	j. Guru mengacak kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak mengacak-acak kembali kepingan-kepingan puzzle
	k. Guru mengajak mempraktikan menyusun puzzle sesuai dengan gambar	√		Guru mengajak anak mempraktikan menyusun puzzle
	l. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk menyusun puzzle secara individu	√		Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyusun puzzle secara individu
3	Kegiatan Penutup			
	a. Menanyakan perasaannya selama bermain.	√		Guru menanyakan perasaan selama bermain.
	b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini.		√	Guru tidak mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan yang dimainkan hari ini.
	c. Menginformasikan kegiatan untuk besok.		√	Guru tidak menginformasikan kegiatan untuk besok.
	d. Penerapan SOP penutupan.	√		Guru menutup pembelajaran dan mengajak anak-anak berdoa sesudah belajar.
Jumlah skor yang diperoleh		14		
Persentase		73,68%		

Sintang , 27 Mei 2024

Pengamat observasi

Indah Pratiwi, S.S

LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus II Pertemuan Kedua

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Penerapan SOP pembuka	√		Guru membuka pelajaran, menanyakan kabar anak-anak dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
	d. Menyanyikan lagu bintang keci	√		Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu bintang kecil
	e. Berdiskusi tentang bintang	√		Guru berdiskusi tentang bintang
2	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan penjelasan tentang terjadinya malam		√	Guru tidak menjelaskan tentang bagaimana terjadinya malam
	b. Guru melipat kertas bentuk bintang	√		Guru mengajak anak melipat kertas bentuk kertas
	c. Guru menghitung bentuk bintang	√		Guru mengajak anak menghitung bentuk bintang
	d. Guru menyebutkan konsep waktu (kapan bintang bersinar)	√		Guru mengajak anak menyebutkan konsep waktu (kapan bintang bersinar)
	e. Guru menggunakan puzzle bintang	√		Guru menggunakan permainan puzzle bintang
	f. Guru melepas kepingan-kepingan puzzle	√		Guru melepaskan kepingan-kepingan puzzle
	g. Guru memberikan contoh menyusun puzzle yang benar	√		Guru memberikan contoh cara penyusunan puzzle yang benar
	h. Guru meminta anak menyusun puzzle bintang bersama	√		Guru meminta anak mengikuti cara untuk menyusun puzzle bintang bersama dengan yg benar
	i. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa menyusun puzzle dengan benar		√	Guru tidak bertanya kepada anak-anak, apakah sudah bisa menyusun puzzle sesuai dengan bentuknya.

	j. Guru mengacak kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak mengacak kembali kepingan-kepingan puzzle
	k. Guru mengajak mempraktikkan menyusun puzzle bintang	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang
	l. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk menyusun puzzle secara individu.	√		Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyusun puzzle secara individu
3	Kegiatan Penutup			
	a. Menanyakan perasaannya selama bermain.	√		Guru menanyakan perasaan selama bermain.
	b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini.	√		Guru berdiskusi tentang kegiatan yang dimainkan hari ini.
	c. Menginformasikan kegiatan untuk besok.		√	Guru tidak menginformasikan kegiatan untuk besok.
	d. Penerapan SOP penutupan.	√		Guru menutup pembelajaran dan mengajak anak-anak berdoa sesudah belajar.
Jumlah skor yang diperoleh		15		
Presentase		78,95%		

Sintang , 28 Mei 2024

Pengamat observasi

Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR OBSERVASI GURU

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Penerapan SOP pembuka	√		Guru membuka pelajaran, menanyakan kabar anak-anak dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
	b. Menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan	√		Guru mengajak anak-anak menyanyikan Lagu tik-tik bunyi hujan
	c. Berdiskusi tentang awan	√		Guru berdiskusi tentang awan
2	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan penjelasan tentang awan		√	Guru tidak menjelaskan tentang awan
	b. Guru menebali garis gambar awan	√		Guru mengajak siswa menebali garis gambar awan
	c. Guru menceritakan terjadinya hujan		√	Guru tidak menjelaskan tentang terjadinya hujan
	d. Guru membedakan dua benda (awan dan asap)	√		Guru mengajak siswa membedakan awan dan asap
	e. Guru menggunakan puzzle awan	√		Guru menggunakan puzzle awan
	f. Guru melepas kepingan-kepingan puzzle	√		Guru melepaskan kepingan-kepingan puzzle
	g. Guru memberikan contoh penyusunan puzzle	√		Guru memberikan contoh menyusun puzzle buah yang benar
	h. Guru mengajak mempraktikkan menyusun puzzle bersama	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bersama
	i. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa menyusun kepingan puzzle	√		Guru bertanya kepada anak apakah anak bisa menyusun kepingan puzzle

	j. Guru mengacak kepingan-kepingan puzzle	√		Guru mengacak-acak kembali kepingan-kepingan puzzle
	k. Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang
	l. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk menyusun puzzle awan secara individu.	√		Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengikuti menyusun puzzle awan secara individu
3	Kegiatan Penutup			
	a. Menanyakan perasaannya selama bermain.	√		Guru menanyakan perasaan selama bermain.
	b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini.	√		Guru berdiskusi tentang kegiatan yang dimainkan hari ini.
	c. Menginformasikan kegiatan untuk besok.		√	Guru tidak menginformasikan kegiatan untuk besok.
	d. Penerapan SOP penutupan.	√		Guru menutup pembelajaran dan mengajak anak-anak berdoa sesudah belajar.
Jumlah skor yang diperoleh		16		
Persentase		84,21%		

Sintang, 29 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI GURU

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus II Pertemuan Keempat

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal			
	a. Penerapan SOP pembuka	√		Guru membuka pelajaran, menanyakan kabar anak-anak dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
	b. Menyanyikan lagu mata hari terbenam	√		Guru mengajak anak-anak menyanyikan Lagu mata hari terbenam
	c. Berdiskusi tentang matahari	√		Guru berdiskusi tentang matahari
2	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan penjelasan tentang matahari	√		Guru menjelaskan tentang matahari
	b. Guru mengisi pola pada gambar matahari	√		Guru mengajak siswa mengisi pola pada gambar matahari
	c. Guru menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari	√		Guru mengajak siswa menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari
	d. Guru meniru sajak sederhana	√		Guru mengajak siswa meniru sajak sederhana
	e. Guru menggunakan puzzle matahari	√		Guru menggunakan puzzle matahari
	f. Guru melepas kepingan-kepingan puzzle	√		Guru tidak melepaskan kepingan-kepingan puzzle
	g. Guru memberikan contoh penyusunan puzzle	√		Guru memberikan contoh menyusun puzzle buah yang benar
	h. Guru mengajak mempraktikkan menyusun puzzle bersama	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bersama

	i. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa menyusun kepingan puzzle	√		Guru bertanya kepada anak apakah anak bisa menyusun kepingan puzzle
	j. Guru mengacak kepingan-kepingan puzzle		√	Guru tidak mengacak-acak kembali kepingan-kepingan puzzle
	k. Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang	√		Guru mengajak anak mempraktikkan menyusun puzzle bintang
	l. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk menyusun puzzle awan secara individu.	√		Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengikuti menyusun puzzle awan secara individu
3	Kegiatan Penutup			
	e. Menanyakan perasaannya selama bermain.	√		Guru menanyakan perasaan selama bermain.
	f. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini.	√		Guru berdiskusi tentang kegiatan yang dimainkan hari ini.
	g. Menginformasikan kegiatan untuk besok.		√	Guru tidak menginformasikan kegiatan untuk besok.
	h. Penerapan SOP penutupan.	√		Guru menutup pembelajaran dan mengajak anak-anak berdoa sesudah belajar.
Jumlah skor yang diperoleh		17		
Persentase		89,47%		

Sintang, 30 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

ANALISIS LEMBAR OBSERVASI GURU
SIKLUS I DAN II

$$\text{Pertemuan} = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{jumlah keseluruhan skor aspek}} \times 100\%$$

$$\text{petemuan pertama} = \frac{7}{19} \times 100\% = 36,84\%$$

$$\text{pertemuan kedua} = \frac{9}{19} \times 100\% = 47,37\%$$

$$\text{petemuan ketiga} = \frac{10}{19} \times 100\% = 52,63\%$$

$$\text{petemuan keempat} = \frac{13}{19} \times 100\% = 68,42\%$$

$$\begin{aligned} \text{hasil aktivitas guru siklus I} &= \frac{36,84 + 47,37 + 52,63 + 68,42}{4} \times 100 \\ &= 51,32\% \end{aligned}$$

$$\text{pertemuan pertama} = \frac{14}{19} \times 100\% = 73,68\%$$

$$\text{pertemuan kedua} = \frac{15}{19} \times 100\% = 78,95\%$$

$$\text{pertemuan ketiga} = \frac{16}{19} \times 100\% = 84,21\%$$

$$\text{petemuan keempat} = \frac{17}{19} \times 100\% = 89,47\%$$

$$\begin{aligned} \text{hasil aktivitas guru siklus II} &= \frac{73,68 + 78,95 + 84,21 + 89,47}{4} \times 100\% \\ &= 81,58\% \end{aligned}$$

Lampiran 6

LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA

Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa secara bersama-sama mengikuti guru.	√		Siswa menjawab salam guru dan berdoa bersama-sama guru
	b. Siswa menyanyikan lagu ambilkan bulan		√	Siswa tidak ikut menyanyikan lagu ambilkan bulan
	c. Siswa mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi tentang bulan		√	Anak tidak mendengarkan guru menyampaikan materi tentang bulan.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Anak duduk di atas bangku.		√	Anak tidak duduk diatas bangku
	b. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan perbedaan malam		√	Anak tidak memperhatikan guru menjelaskan perbedaan bulan.
	c. Anak mempraktikan pada saat guru mengucapkan syair lagu ambilkan bulan		√	Anak tidak mempraktikan mengucapkan syair lagu ambilkan bulan
	d. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan perbedaan bulan sabit dan bulan purnam		√	Anak tidak memperhatikan guru menjelaskan tentang perbedaan bulan sabit dan bulan purnama.
	e. Anak memperhatikan dan mempraktikan pada saat guru mencocok gambar benda dengan angka		√	Anak tidak memperhatikan guru mempraktikan mencocok gambar benda dengan angka

	f. Anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Anak tidak memperhatikan guru memberikan contoh menyusun puzzle
	g. Anak mempraktikan menyusun puzzle secara bersama	√		Anak mempraktikan permainan puzzle bersama
	h. Anak diberikan kesempatan pada setiap individu untuk menyusun puzzle secara ,mandiri	√		Anak menyusun puzzle secara mandiri
3.	Kegiatan penutup			
	a. Anak-anak senang saat melaksanakan permainan.	√		Anak senang melaksanakan permainan puzzle.
	b. Siswa ikut serta menyimpulkan permainan hari ini.		√	Siswa tidak ikut menyimpulkan permainan yang iya mainkan hari ini.
	c. Siswa ikut serta dalam berdoa diakhir pembelajaran.	√		Anak ikut berdoa diakhir pembelajaran
Jumlah skor yang diperoleh		5		
Persentase		35,71%		

Sintang, 15 Mei 2024

Pengamat observasi

Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA

Siklus I Pertemuan Kedua

No	Aspek yang diamati	Kategori		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa bersama-sama mengikuti guru.	√		Siswa menjawab salam guru dan berdoa bersama-sama guru.
	b. Siswa menyanyikan lagu bintang kecil		√	Siswa tidak ikut menyanyikan lagu bintang kecil
	c. Siswa mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi tentang bintang		√	Anak tidak mendengarkan guru menyampaikan materi tentang bintang.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Anak duduk di atas bangku.	√		Anak duduk diatas bangku
	b. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan tentang terjadinya malam		√	Anak tidak memperhatikan guru menjelaskan tentang malam.
	c. Anak mempraktikan pada saat guru melipat kertas bentuk bintang		√	Anak tidak mempraktikan melipat kertas bentuk bintang
	d. Anak mempraktikan menghitung pada saat guru menguhitung gambar bintang		√	Anak tidak mempraktikan menghitung gambar bintang
	e. Anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Anak tidak memperhatikan guru memberikan contoh menyusun puzzle.
	f. Anak mempratikan cara menyusun puzzle secara bersama		√	Anak tidak mempraktikan cara menyusun puzzle bersama dengan benar
	g. Anak mempraktikan menyusun puzzle	√		Anak mempraktikan permainan puzzle

	h. Anak diberikan kesempatan pada setiap individu untuk menyusun pazzle secara ,mandiri	√		Anak menyusun puzzle secara mandiri
3.	Kegiatan penutup			
	a. Anak-anak senang saat melaksanakan permainan.	√		Anak senang melaksanakan permainan.
	b. Siswa ikut serta menyimpulkan permainan hari ini.		√	Siswa tidak ikut menyimpulkan permainan yang iya mainkan hari ini.
	c. Siswa ikut serta dalam berdoa diakhir pembelajaran.	√		Anak ikut berdoa diakhir pembelajaran
Jumlah skor yang diperoleh		6		
Persentase		42,86%		

Sintang, 16 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA

Siklus I Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang diamati	Kategori		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa bersama-sama mengikuti guru.	√		Siswa menjawab salam guru dan berdoa bersama-sama mengikuti guru
	b. Siswa menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan	√		Siswa ikut menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan
	c. Siswa mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi tentang awan	√		Anak mendengarkan guru menyampaikan materi tentang awan.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Anak duduk di atas bangku.	√		Anak duduk diatas bangku
	b. Anak memperhatikan pada saat guru menceritakan terjadinya malam		√	Anak tidak memperhatikan guru menceritakan terjadinya malam.
	c. Anak mempraktikan menebali garis gambar awan		√	Anak tidak mempraktikan menebali garis gambar awan.
	d. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan perbedaan dua benda (awan dan asap)		√	Anak tidak memperhatikan guru menjelaskan perbedaan dua benda (awan dan asap).
	e. Anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Anak tidak memperhatikan guru memberikan contoh menyusun puzzle
	f. Anak mempratikan cara menyusun puzzle bersama		√	Anak tidak mempraktikan cara menyusun puzzle bersama dengan benar
	g. Anak mempraktikan menyusun puzzle	√		Anak mempraktikan permainan puzzle
	h. Anak diberikan kesempatan pada setiap individu untuk	√		Anak menyusun puzzle secara mandiri

	menyusun puzzle secara ,mandiri			
3.	Kegiatan penutup			
	a. Anak-anak senang saat melaksanakan permainan.	√		Anak senang melaksanakan permainan.
	b. Siswa ikut serta menyimpulkan permainan hari ini.		√	Siswa tidak ikut menyimpulkan permainan yang iya mainkan hari ini.
	c. Siswa ikut serta dalam berdoa diakhir pembelajaran.	√		Anak ikut berdoa diakhir pembelajaran
Jumlah skor yang diperoleh		8		
Persentase		57,14%		

Sintang, 20 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA

Siklus I Pertemuan Keempat

No	Aspek yang diamati	Kategori		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa bersama-sama mengikuti guru.	√		Siswa menjawab salam guru dan berdoa bersama-sama mengikuti guru
	b. Siswa menyanyikan lagu matahari terbenam	√		Siswa ikut menyanyikan lagu matahari terbenam
	c. Siswa mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi tentang awan	√		Anak mendengarkan guru menyampaikan materi tentang awan.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Anak duduk di atas bangku.	√		Anak duduk diatas bangku
	b. Anak mempraktikan pada saat guru mengisi pola pada gambar matahari	√		Anak ikut mempraktikan mengisi pola pada gambar matahari.
	c. Anak mempraktikan menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari		√	Anak tidak mempraktikan menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari.
	d. Anak memperhatikan pada saat guru menyebutkan sajak sederhana		√	Anak tidak memperhatikan guru dan ikut mempraktikan meniru sajak sederhana.
	e. Anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Anak tidak memperhatikan guru memberikan contoh menyusun puzzle
	f. Anak mempraktikan cara menyusun puzzle bersama		√	Anak tidak mempraktikan cara menyusun puzzle bersama dengan benar
	g. Anak mempraktikan menyusun puzzle	√		Anak mempraktikan permainan puzzle
	h. Anak diberikan kesempatan pada setiap	√		Anak menyusun puzzle secara mandiri

	individu untuk menyusun puzzle secara ,mandiri			
3.	Kegiatan penutup			
	a. Anak-anak senang saat melaksanakan permainan.	√		Anak senang melaksanakan permainan.
	b. Siswa ikut serta menyimpulkan permainan hari ini.		√	Siswa ikut menyimpulkan permainan yang iya mainkan hari ini.
	c. Siswa ikut serta dalam berdoa diakhir pembelajaran.	√		Anak ikut berdoa diakhir pembelajaran
Jumlah skor yang diperoleh		9		
Persentase		64,29%		

Sintang, 21 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

Lampiran 7

LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA

Siklus II Pertemuan Pertama

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa secara bersama-sama mengikuti guru.	√		Siswa menjawab salam guru dan siswa ikut berdoa bersama mengikuti guru
	b. Siswa menyanyikan lagu ambilkan bulan	√		Sangat baik dalam menyanyikan lagu ambilkan bulan
	c. Siswa mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi tentang bulan	√		Anak mendengarkan guru menyampaikan materi tentang bulan.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Anak duduk di atas bangku.	√		Anak duduk diatas bangku
	b. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan perbedaan malam		√	Anak tidak memperhatikan guru menjelaskan perbedaan malam.
	c. Anak mempraktikan pada saat guru mengucapkan syair lagu ambilkan bulan		√	Anak tidak mempraktikan mengucapkan syair lagu ambilkan bulan
	d. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan perbedaan bulan sabit dan bulan purnama	√		Anak memperhatikan guru memberikan penjelasan tentang perbedaan bulan sabit dan bulan purnama.
	e. Anak memperhatikan dan mempraktikan pada saat guru mencocokkan gambar benda dengan angka	√		Anak memperhatikan guru mempraktikan mencocok gambar benda dan angka

	f. Anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Anak tidak memperhatikan guru memberikan contoh menyusun puzzle
	g. Anak mempraktikkan menyusun puzzle secara bersama	√		Anak mempraktikkan permainan menyusun puzzle bersama-sama
	h. Anak diberikan kesempatan pada setiap individu untuk menyusun puzzle secara ,mandiri	√		Anak menyusun puzzle secara mandiri
3.	Kegiatan penutup			
	a. Anak-anak senang saat melaksanakan permainan.	√		Anak senang melaksanakan permainan.
	b. Siswa ikut serta menyimpulkan permainan hari ini.		√	Siswa tidak ikut menyimpulkan permainan yang iya mainkan hari ini.
	c. Siswa ikut serta dalam berdoa diakhir pembelajaran.	√		Siswa ikut berdoa bersama guru diakhir pembelajaran
Jumlah skor yang diperoleh		10		
Persentase		71,43%		

Sintang, 27 Mei 2024

Pengamat observasi

Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA

Siklus II Pertemuan Kedua

No	Aspek yang diamati	Kategori		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa secara bersama-sama mengikuti guru.	√		Siswa menjawab salam guru dan ikut berdoa bersama guru
	b. Siswa menyanyikan lagu bintang kecil	√		Siswa ikut dalam menyanyikan lagu bintang kecil
	c. Siswa mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi tentang bintang	√		Anak mendengarkan guru menyampaikan materi tentang bintang.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Anak duduk di atas bangku.	√		Anak duduk diatas bangku
	b. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan tentang terjadinya malam	√		Anak memperhatikan guru memberikan penjelasan tentang terjadinya malam.
	c. Anak mempraktikan pada saat guru melipat kertas bentuk bintang		√	Anak tidak mempraktikan melipat kertas brentuk bintang
	d. Anak mempraktikan menghitung pada saat guru menguhitung gambar bintang	√		Anak mempraktikan menghitung gambar binatang
	e. Anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Anak tidak memperhatikan guru memberikan contoh menyusun puzzle.
	f. Anak mempratikan cara menyusun puzzle secara bersama	√		Anak mempraktikan cara menyusun puzzle bersama dengan benar
	g. Anak mempraktikan menyusun puzzle	√		Anak mempraktikan permainan Puzzle yang guru berikan
	h. Anak diberikan			Anak menyusun puzzle secara

	kesempatan pada setiap individu untuk menyusun pazzle secara ,mandiri	√		mandiri
3.	Kegiatan penutup			
	a. Anak-anak senang saat melaksanakan permainan.	√		Anak senang melaksanakan permainan.
	b. Siswa ikut serta menyimpulkan permainan hari ini.		√	Anak tidak ikut menyimpulkan permainan yang iya main hari ini.
	c. Siswa ikut serta dalam berdoa diakhir pembelajaran.	√		Anak ikut berdoa pada akhir pembelajaran
Jumlah skor yang diperoleh		11		
Persentase		78,57%		

Sintang, 28 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA

Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Aspek yang diamati	Kategori		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa bersama-sama mengikuti guru.	√		Siswa menjawab salam guru dan bersama-sama mengikuti guru
	b. Siswa menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan	√		Anak ikut menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan
	c. Siswa mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi tentang awan	√		Anak mendengarkan guru menyampaikan materi.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Anak duduk di atas bangku.	√		Anak duduk diatas bangku
	b. Anak memperhatikan pada saat guru menceritakan terjadinya malam		√	Anak tidak memperhatikan guru menceritakan terjadinya malam.
	c. Anak mempraktikan menebali garis gambar awan	√		Anak mempraktikan menebali garis pada gambar awan
	d. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan perbedaan dua benda (awan dan asap)	√		Anak memperhatikan guru menjelaskan perbedaan dua benda (awan dan asap).
	e. Anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Anak tidak memperhatikan guru memberikan contoh menyusun puzzle
	f. Anak mempratikan cara menyusun puzzle bersama	√		Anak mempraktikan cara menyusun puzzle bersama dengan benar
	g. Anak mempraktikan menyusun puzzle	√		Anak mempraktikan permainan puzzle
	h. Anak diberikan kesempatan pada setiap individu untuk	√		Siswa menyusun puzzle secara mandiri

	menyusun puzzle secara ,mandiri			
3.	Kegiatan penutup			
	a. Anak-anak senang saat melaksanakan permainan.	√		Anak senang melaksanakan permainan.
	b. Siswa ikut serta menyimpulkan permainan hari ini.	√		Siswa ikut menyimpulkan permainan yang iya main hari ini.
	c. Siswa ikut serta dalam berdoa diakhir pembelajaran.	√		Siswa ikut berdoa diakhir pembelajaran
Jumlah skor yang diperoleh		12		
Persentase		85,71%		

Sintang, 29 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA

Siklus II Pertemuan Keempat

No	Aspek yang diamati	Kategori		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa menjawab salam dan siswa berdo'a secara bersama-sama mengikuti guru.	√		Siswa menjawab salam guru dan berdo'a bersama-sama mengikuti guru
	b. Siswa menyanyikan lagu matahari terbenam	√		Siswa ikut menyanyikan lagu matahari terbenam
	c. Siswa mendengarkan pada saat guru menyampaikan materi tentang awan	√		Anak mendengarkan guru menyampaikan materi tentang awan.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Anak duduk di atas bangku.	√		Anak duduk diatas bangku
	b. Anak mempraktikan pada saat guru mengisi pola pada gambar matahari	√		Anak ikut mempraktikan mengisi pola pada gambar matahari.
	c. Anak mempraktikan menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari	√		Anak mempraktikan menpraktikan menghitung hasil pengurangan dengan gambar matahari.
	d. Anak memperhatikan pada saat guru menyebutkan sajak sederhana	√		Anak memperhatikan guru dan ikut mempraktikan meniru sajak sederhana.
	e. Anak memperhatikan pada saat guru memberikan contoh menyusun puzzle		√	Anak tidak memperhatikan guru memberikan contoh menyusun puzzle
	f. Anak mempraktikan cara menyusun puzzle bersama	√		Anak mempraktikan cara menyusun puzzle bersama dengan benar
	g. Anak mempraktikan menyusun puzzle	√		Anak mempraktikan permainan puzzle
	h. Anak diberikan kesempatan pada setiap	√		Anak menyusun puzzle secara mandiri

	individu untuk menyusun puzzle secara ,mandiri			
3.	Kegiatan penutup			
	a. Anak-anak senang saat melaksanakan permainan.	√		Anak senang melaksanakan permainan.
	b. Siswa ikut serta menyimpulkan permainan hari ini.	√		Siswa ikut menyimpulkan permainan yang iya mainkan hari ini.
	c. Siswa ikut serta dalam berdoa diakhir pembelajaran.	√		Anak ikut berdoa diakhir pembelajaran
Jumlah skor yang diperoleh		13		
Persentase		92,86%		

Sintang, 30 Mei 2024

Pengamat observasi



Indah Pratiwi, S. S

ANALISIS LEMBAR OBSERVASI SISWA

SIKLUS I DAN II

$$\text{Pertemuan} = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{jumlah keseluruhan skor aspek}} \times 100\%$$

$$\text{pertemuan pertama} = \frac{5}{14} \times 100\% = 35,71\%$$

$$\text{pertemuan kedua} = \frac{6}{14} \times 100\% = 42,86\%$$

$$\text{pertemuan ketiga} = \frac{8}{14} \times 100\% = 57,14\%$$

$$\text{pertemuan keempat} = \frac{9}{14} \times 100\% = 64,29\%$$

$$\begin{aligned} \text{hasil aktivitas siswa siklus I} &= \frac{35,71 + 42,89 + 57,14 + 64,29}{4} \times 100 \\ &= 50\% \end{aligned}$$

$$\text{pertemuan pertama} = \frac{10}{14} \times 100\% = 71,43\%$$

$$\text{pertemuan kedua} = \frac{11}{14} \times 100\% = 78,57\%$$

$$\text{pertemuan ketiga} = \frac{12}{14} \times 100\% = 85,71\%$$

$$\text{pertemuan keempat} = \frac{13}{14} \times 100\% = 92,86\%$$

$$\begin{aligned} \text{hasil aktivitas siswa siklus II} &= \frac{71,43 + 78,57 + 85,71 + 92,86}{4} \times 100\% \\ &= 82,15\% \end{aligned}$$

Lampiran 8

KISI-KISI WAWANCARA SISWA

No	Aspek Yang Ditanyakan	No. Pertanyaan
1.	Menyiapkan media gambar yang akan dibahas dalam bermain puzzle	
2.	Guru memberikan peraturan terlebih dahulu	
3.	Anak memiliki kesempatan maju satu persatu	
4.	Anak diminta untuk menyusun pazzle	
5.	Guru mempersiapkan LKA dengan berbagai macam gambar yang anak dikerjakan dalam bermain puzzle	
6.	Menjelaskan media yang sudah dipilih oleh anak	
7.	Mengulang kembali nama-nama gambar agar anak mengingat	
8.	Kegiatan mengenal warna dan bentuk	
9.	Perasaan anak selama bermain puzzle	

Lampiran 9

LEMBAR HASIL WAWANCARA GURU

Nama Guru : IP

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru Kelas A

Pertanyaan :

1. Apakah guru memiliki berbagai macam media dalam bermain puzzle?

Jawab : Iya

2. Apakah guru melanjutkan kegiatan pembelajaran setelah bermain puzzle?

Jawab : Iya, setelah bermain puzzle memang ada tambahan pembelajaran seperti berhitung, menebalkan garis.

3. Apakah sebelum mulai bermain guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai media puzzle?

Jawab : Iya, guru selalu menjelaskan bagaimana cara untuk menyusun puzzle sebelum pembelajaran, jadi anak-anak bisa paham bagaimana cara menyusun puzzle tersebut.

4. Apakah guru menjelaskan cara bermain puzzle dan tata tertib saat mengikuti bermain puzzle sebelum memulai bermain?

Jawab : Iya, sudah dijelaskan dan anak-anak juga paham.

5. Apakah guru memberikan kesempatan kepada setiap anak yang ada dikelas untuk mengikuti bermain puzzle?

Jawab : Iya, anak-anak juga mendapatkan kesempatan masing-masing jadi, tidak hanya satu anak saja

6. Apakah guru meminta anak untuk maju kedepan satu persatu saat melaksanakan menyusun puzzle?

Jawab : Iya, dan juga ada tambahan bernyanyi.

7. Apakah guru memberikan penjelasan mengenai media puzzle yang sudah dipilih anak?

Jawab : Iya dijelaskan

8. Apakah guru sudah memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan gambar yang ada pada media bermain puzzle?

Jawab : Iya

9. Apakah anak-anak sudah dapat mengenal berbagai macam benda berdasarkan bentuk?

Jawab : Iya, namun memang ada satu atau dua orang anak yang masih bingung, tapi rata-rata sudah bias.

10. Apakah anak-anak sudah mengenal benda-benda yang ada dilingkungan sekitar?

Jawab : Iya, anak-anak sudah cukup paham dengan benda-benda yang ada dikelas, ruangan lain seperti playground, WC, ataupun gudang jadi mereka paham.

11. Apakah anak-anak sudah mengenal berbagai macam-macam warna?

Jawab : Iya anak-anak sudah mengerti, dan paham dan bias membedakan warna-warna.

12. Bagaimana tahap-tahap bermain puzzle yang dilaksanakan oleh guru

Jawab : Terutama tentunya guru menyiapkan puzzlenya kemudian menjelaskan bagaimana cara bermain puzzle setelah itu mempraktekkan, kemudian anak-anak dibagi satu persatu, setelah itu anak-anak memperhatikan kembali kegurunya karena anak-anak masih ada yang belum paham jadi didemonstrasikan kembali sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

13. Bagimanakah cara guru memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan gambar yang ada pada media puzzle?

Jawab : Tentunya penjelasan dan praktek, jadi dijelaskan terlebih dahulu kemudian langsung dipraktekkan

14. Bagaimana menurut Ibu setelah melakukan pembelajaran kemampuan kognitif dengan menggunakan metode bermain puzzle apakah membosankan?

Jawab : Anak-anak cukup antusias yang saya lihat dan mereka juga sangat rasa ingin tahunya tinggi terhadap puzzle tapi memang ada beberapa anak yang masih terlihat kebingungan, tapi sejauh ini anak-anak sangat senang dengan pembelajaran tersebut.

Lampiran 10

LEMBAR HASIL WAWANCARA SISWA

Nama siswa : AZA
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat pelaksanaan : Ruang Kelas
Kelas : A (4-5 Tahun)
Hari/ tanggal :

1. Apakah ibu guru menjelaskan tentang media bermain puzzle?

Jawaban: Menjelaskan

2. Apakah ibu guru memiliki berbagai macam media gambar yang dapat digunakan dalam bermain puzzle?

Jawaban: Iya ada

3. Apakah ibu guru menjelaskan bagaimana cara bermain puzzle sebelum memulai bermain?

Jawaban: Iya

4. Apakah ibu guru meminta adik untuk maju satu persatu untuk bermain puzzle?

Jawaban: Iya

5. Apakah adik sudah dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan warna?

Jawaban: Sudah

6. Apa saja warna yang adik ketahui?

Jawaban: Merah, biru, kuning, putih, orange.

7. Apa saja gambar yang anak sukai?

Jawaban: Bulan

8. Bagaimana perasaan adik selama bermain puzzle?

Jawaban: Senang

9. Apakah adik bisa meniru menyusun puzzle yang sudah kita pelajari?

Jawaban: Bisa

10. Apakah berani tampil kedepan?

Jawaban: Berani

LEMBAR HASIL WAWNCARA SISWA

Nama siswa : AF
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat pelaksanaan : Ruang Kelas
Kelas : A (4-5 Tahun)
Hari/ tanggal :

1. Apakah ibu guru menjelaskan tentang media bermain puzzle?

Jawaban: Iya ada

2. Apakah Ibu guru memiliki berbagai macam media gambar yang dapat digunakan dalam bermain puzzle?

Jawaban: Iya ada

3. Apakah Ibu guru menjelaskan bagaimana cara bermain puzzle sebelum memulai bermain?

Jawaban: Iya dijelaskan

4. Apakah Ibu guru meminta adik untuk maju satu persatu untuk bermain puzzle?

Jawaban: Iya ada

5. Apakah adik sudah dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan warna?

Jawaban: iya bisa

6. Apa saja warna yang adik ketahui?

Jawaban: Biru, hitam pink, kuning, putih

7. Apa saja gambar yang anak sukai?

Jawaban: Bintang, awan

8. Bagaimana perasaan adik selama bermain puzzle?

Jawaban: Senang dan asik

9. Apakah adik bisa meniru menyusun puzzle yang sudah kita pelajari?

Jawaban: Bisa

10. Apakah berani tampil kedepan?

Jawaban: Berani

LEMBAR HASIL WAWNCARA SISWA

Nama siswa : CAK
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat pelaksanaan : Ruang Kelas
Kelas : A (4-5 Tahun)
Hari/ tanggal :

1. Apakah Ibu guru menjelaskan tentang media bermain puzzle?

Jawaban: Iya

2. Apakah Ibu guru memiliki berbagai macam media gambar yang dapat digunakan dalam bermain puzzle?

Jawaban: Iya

3. Apakah Ibu guru menjelaskan bagaimana cara bermain puzzle sebelum memulai bermain?

Jawaban: Dijelaskan

4. Apakah Ibu guru meminta adik untuk maju satu persatu untuk bermain puzzle?

Jawaban: Ada

5. Apakah adik sudah dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan warna?

Jawaban: Bisa

6. Apa saja warna yang adik ketahui?

Jawaban: Ungu, merah, hitam

7. Apa saja gambar yang anak sukai?

Jawaban: Bintang

8. Bagaimana perasaan adik selama bermain puzzle?

Jawaban: Senang

9. Apakah adik bisa meniru menyusun puzzle yang sudah kita pelajari?

Jawaban: Bisa

10. Apakah berani tampil kedepan?

Jawaban: Berani

LEMBAR HASIL WAWANCARA SISWA

Nama Siswa : MKT
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat Pelaksanaan : Ruang Kelas
Kelas : A (4-5 tahun)
Hari/ Tanggal :

1. Apakah Ibu guru menjelaskan tentang media bermain puzzle?

Jawaban: Iya

2. Apakah Ibu guru memiliki berbagai macam media gambar yang dapat digunakan dalam bermain puzzle?

Jawaban: Iya

3. Apakah Ibu guru menjelaskan bagaimana cara bermain puzzle sebelum memulai bermain?

Jawaban: Iya

4. Apakah Ibu guru meminta adik untuk maju satu persatu untuk bermain puzzle?

Jawaban: Iya

5. Apakah adik sudah dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan warna?

Jawaban: Iya

6. Apa saja warna yang adik ketahui?

Jawaban: Biru, orange, ungu, pink, merah, hijau, putih, hitam

7. Apa saja gambar yang anak sukai?

Jawaban: Bintang

8. Bagaimana perasaan adik selama bermain puzzle?

Jawaban: Senang

9. Apakah adik bisa meniru menyusun puzzle yang sudah kita pelajari?

Jawaban: Bisa

10. Apakah adik berani tampil kedepan?

Jawaban: Berani

Lampiran 11

LEMBAR HASIL OBSERVASI METODE BERMAIN PUZZLE

PESERTA DIDIK

Nama Sekolah : TK Golden Bee Sintang

Kelas : A (4-5 Tahun)

Siklus Pertemuan : I/ Pertama

Hari Tanggal : Rabu 15 Mei 2024

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Aileen Clarissa Octavia	√				BB
2.	Arjuna Raynand Hanata	√				BB
3.	Arzah Eshan Arsenio		√			MB
4.	Ayellovea Fahima	√				BB
5.	Azril Zhafran Alfarizki		√			MB
6.	Brilia Brissa Fausta		√			MB
7.	Clayrine Alice Kimberly	√				BB
8.	Elaine Emmanuele Iban		√			MB
9.	Genta Arkatama Abimayu	√				BB
10.	Michael Kai Tanata	√				BB
11.	Nazya Asyifa N		√			MB
12.	Rafael Arbeio Yukio	√				BB

Keterangan dalam penilaian perkembangan peserta didik tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai.

1. BSB : Berkembang Sangat Baik
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
3. MB : Mulai Berkembang
4. BB : Belum Berkembang

**LEMBAR HASIL OBSERVASI METODE BERMAIN PUZZLE
PESERTA DIDIK**

Nama Sekolah : TK Golden Bee Sintang
 Kelas : A (4-5 Tahun)
 Siklus Pertemuan : I/ Kedua
 Hari Tanggal : Kamis, 16 Mei 2024

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Aileen Clarissa Octavia		√			MB
2.	Arjuna Raynand Hanata	√				BB
3.	Arzah Eshan Arsenio		√			MB
4.	Ayellovea Fahima		√			MB
5.	Azril Zhafran Alfarizki		√			MB
6.	Brilia Brissa Fausta		√			MB
7.	Clayrine Alice Kimberly	√				BB
8.	Elaine Emmanuele Iban			√		BSH
9.	Genta Arkatama Abimayu	√				BB
10.	Michael Kai Tanata	√				BB
11.	Nazya Asyifa N		√			MB
12.	Rafael Arbeio Yukio	√				BB

Keterangan dalam penilaian perkembangan peserta didik tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai.

1. BSB : Berkembang Sangat Baik
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
3. MB : Mulai Berkembang
4. BB : Belum Berkembang

**LEMBAR HASIL OBSERVASI METODE BERMAIN PUZZLE
PESERTA DIDIK**

Nama Sekolah : TK Golden Bee Sintang

Kelas : A (4-5 Tahun)

Siklus Pertemuan : I/ Ketiga

Hari Tanggal : Senin, 20 Mei 2024

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Aileen Clarissa Octavia		√			MB
2.	Arjuna Raynand Hanata	√				BB
3.	Arzah Eshan Arsenio		√			MB
4.	Ayellovea Fahima		√			MB
5.	Azril Zhafran Alfarizki			√		BSH
6.	Brilia Brissa Fausta		√			MB
7.	Clayrine Alice Kimberly		√			MB
8.	Elaine Emmanuele Iban			√		BSH
9.	Genta Arkatama Abimayu	√				BB
10.	Michael Kai Tanata	√				BB
11.	Nazya Asyifa N		√			MB
12.	Rafael Arbeio Yukio		√			MB

Keterangan dalam penilaian perkembangan peserta didik tanda ceklis (√) pada

kolom yang sesuai.

1. BSB : Berkembang Sangat Baik
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
3. MB : Mulai Berkembang
4. BB : Belum Berkembang

**LEMBAR HASIL OBSERVASI METODE BERMAIN PUZZLE
PESERTA DIDIK**

Nama Sekolah : TK Golden Bee Sintang
 Kelas : A (4-5 Tahun)
 Siklus Pertemuan : I/ Keempat
 Hari Tanggal : Selasa, 21 Mei 2024

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Aileen Clarissa Octavia		√			MB
2.	Arjuna Raynand Hanata	√				BB
3.	Arzah Eshan Arsenio		√			MB
4.	Ayellovea Fahima		√			MB
5.	Azril Zhafran Alfarizki			√		BSH
6.	Brilia Brissa Fausta			√		BSH
7.	Clayrine Alice Kimberly		√			MB
8.	Elaine Emmanuele Iban			√		BSH
9.	Genta Arkatama Abimayu	√				BB
10.	Michael Kai Tanata	√				BB
11.	Nazya Asyifa N		√			MB
12.	Rafael Arbeio Yukio		√			MB

Keterangan dalam penilaian perkembangan peserta didik tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai.

1. BSB : Berkembang Sangat Baik
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
3. MB : Mulai Berkembang
4. BB : Belum Berkembang

**LEMBAR HASIL OBSERVASI METODE BERMAIN PUZZLE
PESERTA DIDIK**

Nama Sekolah : TK Golden Bee Sintang

Kelas : A (4-5 Tahun)

Siklus Pertemuan : II/ Pertama

Hari Tanggal : Senin, 27 Mei 2024

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Aileen Clarissa Octavia		√			MB
2.	Arjuna Raynand Hanata		√			MB
3.	Arzah Eshan Arsenio			√		BSH
4.	Ayellovea Fahima		√			MB
5.	Azril Zhafran Alfarizki			√		BSH
6.	Brilia Brissa Fausta			√		BSH
7.	Clayrine Alice Kimberly		√			MB
8.	Elaine Emmanuele Iban			√		BSH
9.	Genta Arkatama Abimayu		√			MB
10.	Michael Kai Tanata		√			MB
11.	Nazya Asyifa N			√		BSH
12.	Rafael Arbeio Yukio		√			MB

Keterangan dalam penilaian perkembangan peserta didik tanda ceklis (√) pada

kolom yang sesuai.

1. BSB : Berkembang Sangat Baik
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
3. MB : Mulai Berkembang
4. BB : Belum Berkembang

LEMBAR HASIL OBSERVASI METODE BERMAIN PUZZLE

PESERTA DIDIK

Nama Sekolah : TK Golden Bee Sintang

Kelas : A (4-5 Tahun)

Siklus Pertemuan : II/ Kedua

Hari Tanggal : Selasa, 28 Mei 2024

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Aileen Clarissa Octavia			√		BSH
2.	Arjuna Raynand Hanata		√			MB
3.	Arzah Eshan Arsenio			√		BSH
4.	Ayellovea Fahima			√		BSH
5.	Azril Zhafran Alfarizki			√		BSH
6.	Brilia Brissa Fausta			√		BSH
7.	Clayrine Alice Kimberly		√			MB
8.	Elaine Emmanuele Iban			√		BSH
9.	Genta Arkatama Abimayu		√			MB
10.	Michael Kai Tanata		√			MB
11.	Nazya Asyifa N			√		BSH
12.	Rafael Arbeio Yukio			√		BSH

Keterangan dalam penilaian perkembangan peserta didik tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai.

1. BSB : Berkembang Sangat Baik
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
3. MB : Mulai Berkembang
4. BB : Belum Berkembang

LEMBAR HASIL OBSERVASI METODE BERMAIN PUZZLE

PESERTA DIDIK

Nama Sekolah : TK Golden Bee Sintang

Kelas : A (4-5 Tahun)

Siklus Pertemuan : II/ Ketiga

Hari Tanggal : Rabu, 29 Mei 2024

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Aileen Clarissa Octavia			√		BSH
2.	Arjuna Raynand Hanata			√		BSH
3.	Arzah Eshan Arsenio			√		BSH
4.	Ayellovea Fahima			√		BSH
5.	Azril Zhafran Alfarizki			√		BSH
6.	Brilia Brissa Fausta			√		BSH
7.	Clayrine Alice Kimberly			√		BSH
8.	Elaine Emmanuele Iban			√		BSH
9.	Genta Arkatama Abimayu			√		BSH
10.	Michael Kai Tanata			√		BSH
11.	Nazya Asyifa N			√		BSH
12.	Rafael Arbeio Yukio			√		BSH

Keterangan dalam penilaian perkembangan peserta didik tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai.

1. BSB : Berkembang Sangat Baik
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
3. MB : Mulai Berkembang
4. BB : Belum Berkembang

LEMBAR HASIL OBSERVASI METODE BERMAIN PUZZLE

PESERTA DIDIK

Nama Sekolah : TK Golden Bee Sintang

Kelas : A (4-5 Tahun)

Siklus Pertemuan : II/ Keempat

Hari Tanggal : Kamis, 30 Mei 2024

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Aileen Clarissa Octavia			√		BSH
2.	Arjuna Raynand Hanata			√		BSH
3.	Arzah Eshan Arsenio			√		BSB
4.	Ayellovea Fahima			√		BSB
5.	Azril Zhafran Alfarizki			√		BSB
6.	Brilia Brissa Fausta			√		BSH
7.	Clayrine Alice Kimberly			√		BSH
8.	Elaine Emmanuele Iban			√		BSB
9.	Genta Arkatama Abimayu			√		BSH
10.	Michael Kai Tanata			√		BSH
11.	Nazya Asyifa N			√		BSH
12.	Rafael Arbeio Yukio			√		BSH

Keterangan dalam penilaian perkembangan peserta didik tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai.

1. BSB : Berkembang Sangat Baik
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
3. MB : Mulai Berkembang
4. BB : Belum Berkembang

Lampiran 12

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada		√		

	kepingan puzzle				
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		16			
Persentase		40%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE**

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan				

	menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		18			
Persentase		45%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		

	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		19			
Persentase		47,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		

	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		20			
Persentase		50%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan				

	puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		22			
Persentase		55%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan			√	

	benar				
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		27			
Persentase		67,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	

	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		29			
Persentase		72,5%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan				

	puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		31			
Persentase		77,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arjuna Raynand Hananta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan	√			

	dengan benar				
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		12			
Persentase		30%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE**

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arjuna Raynand Hanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			

	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		14			
Persentase		35%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE**

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arjuna Raynand Hanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	4. Anak mampu mengelompokkan				

	warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		15			
Persentase		37,5%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE**

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arjuna Raynand Hanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		16			
Persentase		40%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	\checkmark			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		\checkmark		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		\checkmark		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		\checkmark		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		\checkmark		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		\checkmark		
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		18			
Persentase		45%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	5. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		\checkmark		
	6. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			\checkmark	
	7. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		\checkmark		
	8. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		
Berfikir logis	5. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		\checkmark		
	6. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		\checkmark		
	7. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		\checkmark		
	8. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		21			
Persentase		52,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arjuna Raynand Hanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		\checkmark		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			\checkmark	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		\checkmark		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			\checkmark	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			\checkmark	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		27			
Persentase		67,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arjuna Raynand Hanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			\checkmark	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			\checkmark	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			\checkmark	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			\checkmark	
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			\checkmark	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			\checkmark	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arzah Eshan Arsenio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		18			
Persentase		45%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arzah Eshan Arsenio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		20			
Persentase		50%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arzah Eshan Arsenio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		22			
Persentase		55%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arzah Eshan Arsenio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		23			
Persentase		57,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arzah Eshan Arsenio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		25			
Persentase		62,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arzah Eshan Arsenio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		28			
Persentase		70%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arzah Eshan Arsenio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			\checkmark	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			\checkmark	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			\checkmark	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			\checkmark	
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			\checkmark	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			\checkmark	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Arzah Eshan Arsenio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar				√
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		33			
Persentase		82,5%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE**

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Ayellovea Fahima

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		15			
Persentase		37,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Ayellovea Fahima

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle	√			
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		17			
Persentase		42,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Ayellovea Fahima

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		18			
Persentase		45%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Ayellovea Fahima

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		20			
Persentase		50%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Ayellovea Fahima

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		21			
Persentase		52,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Ayellovea Fahima

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		26			
Persentase		65%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Ayellovea Fahima

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Ayellovea Fahima

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle				√
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		33			
Persentase		82,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Azril Zhafran Alfarizki

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		20			
Persentase		50%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Azril Zhafran Alfarizki

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		23			
Persentase		57,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Azril Zhafran Alfarizki

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		25			
Persentase		62,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Azril Zhafran Alfarizki

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		27			
Persentase		67,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Azril Zhafran Alfarizki

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		28			
Persentase		70%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Azril Zhafran Alfarizki

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

4. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
5. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
6. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Azril Zhafran Alfarizki

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		32			
Persentase		80%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Azril Zhafran Alfarizki

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar				√
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle				√
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar				√
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		35			
Persentase		87,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Brilia Brissa Fausta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		17			
Persentase		42,5%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Brilia Brissa Fausta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		21			
Persentase		52,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Brilia Brissa Fausta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		\checkmark		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			\checkmark	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		\checkmark		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		\checkmark		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		\checkmark		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		23			
Persentase		57,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Brilia Brissa Fausta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		\checkmark		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			\checkmark	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		\checkmark		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			\checkmark	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			\checkmark	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		\checkmark		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		25			
Persentase		62,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Brilia Brissa Fausta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		27			
Persentase		67,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Brilia Brissa Fausta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	3. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	4. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		29			
Persentase		72,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Brila Brissa Fausta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		31			
Persentase		77,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Brilia Brissa Fuasta

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		32			
Persentase		80%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Clayrine Alice Kimberly

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		15			
Persentase		37,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Clayrine Alice Kimberly

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		16			
Persentase		40%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Clayrine Alice Kimberly

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		18			
Persentase		45%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE**

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Clayrine Alice Kimberly

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		19			
Persentase		47,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Clayrine Alice Kimberly

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		20			
Persentase		50%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Clayrine Alice Kimberly

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		23			
Persentase		57,5%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Clayrine Alice Kimberly

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		27			
Persentase		67,5%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Clayrine Alice Kimberly

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Elaine Emmanuele Iban

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		24			
Persentase		60%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Elaine Emmanuele Iban

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		27			
Persentase		67,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Elaine Emmanuele Iban

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		28			
Persentase		70%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Elaine Emmanuele Iban

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		29			
Persentase		72,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Aileen Carissa Octavia

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		31			
Persentase		77,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Elaine Emmanuele Iban

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Elaine Emmanuele Iban

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		32			
Persentase		80%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Elaine Emmanuele Iban

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle				√
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar				√

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle				√
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		35			
Persentase		87,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE**

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Genta Arkatama Abimayu

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle	√			
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar	√			
Jumlah Skor yang di peroleh		14			
Persentase		35%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Genta Arkatama Abimayu

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		14			
Persentase		35%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Genta Arkatama Abimayu

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		15			
Persentase		37,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Genta Arkatama Abimayu

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		16			
Persentase		40%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Genta Arkatama Abimayu

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		20			
Persentase		50%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Genta Arkatama Abimayu

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		23			
Persentase		57,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Genta Arkatama Abimayu

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		26			
Persentase		65%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Genta Arkatama Abimayu

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Michael Kai Tanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle	√			
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		12			
Persentase		30%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Michael Kai Tanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		14			
Persentase		35%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Michael Kai Tanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar	√			
Jumlah Skor yang di peroleh		15			
Persentase		37,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Michael Kai Tanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		16			
Persentase		40%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Michael Kai Tanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		19			
Persentase		47,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Michael Kai Tanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		22			
Persentase		55%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Michael Kai Tanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		26			
Persentase		65%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Michael Kai Tanata

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Nazya Asyifa N.

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar	√			

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		17			
Persentase		42,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Nazya Asyifa N.

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		20			
Persentase		50%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Nazya Asyifa N.

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		21			
Persentase		52,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Nazya Asyifa N.

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		24			
Persentase		60%			

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Nazya Asyifa N.

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		25			
Persentase		62,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Nazya Asyifa N.

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		28			
Persentase		70%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Nazya Asyifa N.

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		30			
Persentase		75%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Nazya Asyifa N.

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle				√
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		32			
Persentase		80%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Rafael Arbeio Yukio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 15 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar	√			
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle	√			
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		15			
Persentase		37,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Rafael Arbeio Yukio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle	√			
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar	√			
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		16			
Persentase		40%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Rafael Arbeio Yukio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle	√			
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle	√			
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Befikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		18			
Persentase		45%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Rafael Arbeio Yukio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 21 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar		√		
Jumlah Skor yang di peroleh		20			
Persentase		50%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Rafael Arbeio Yukio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 27 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle		√		
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar		√		
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle		√		
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar		√		

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		22			
Persentase		55%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Rafael Arbeio Yukio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle		√		
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar		√		
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle		√		
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		26			
Persentase		65%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Rafael Arbeio Yukio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 29 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle		√		
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	3. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	4. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar			√	
Jumlah Skor yang di peroleh		29			
Persentase		72,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PUZZLE

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang paling sesuai dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pernyataan dapat diisi seluruhnya

Nama Siswa : Rafael Arbeio Yukio

Kelas : A

Tanggal Pengisian : 30 Mei 2024

Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Belajar dan pemecahan masalah	1. Anak mampu memecahkan kesulitan dalam bermain puzzle			√	
	2. Anak mampu menempel sesuai warna bentuk, dan ukuran setiap kepingan puzzle			√	
	3. Anak mampu menyusun rencana dalam bermain puzzle			√	
	4. Anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar			√	
Berfikir logis	1. Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada kepingan puzzle			√	
	2. Anak mampu menunjukkan dan menyusun puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	3. Anak mencocokkan setiap kepingan puzzle bulan, bintang dan awan dengan benar			√	
	4. Anak mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran pada setiap kepingan puzzle dengan benar			√	

Berfikir simbolik	1. Anak mampu mengkombinasikan gambar dan bentuk pada puzzle			√	
	2. Anak mampu menghitung kepingan puzzle macam-macam bentuk dengan benar				√
Jumlah Skor yang di peroleh		31			
Persentase		77,5%			

Keterangan :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran 13

Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Siklus I Dan II

No	Siklus	Pertemuan	Persentase	Rata-rata	Kategori
1.	I	I	36,84%	51,32%	CUKUP BAIK
		II	47,37%		
		III	52,63%		
		IV	68,42%		
2.	II	I	73,68%	81,58%	SANGAT BAIK
		II	78,95%		
		III	84,21%		
		IV	89,47%		

Lampiran 14

Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa Siklus I Dan II

No	Siklus	Pertemuan	Persentase	Rata-rata	Kategori
1.	I	I	35,71%	50%	CUKUP BAIK
		II	42,86%		
		III	57,14%		
		IV	64,29%		
2.	II	I	71,43%	82,15%	SANGAT BAIK
		II	78,57%		
		III	85,71%		
		IV	92,89%		

Lampiran 15

Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Puzzle Siklus I

Nama	Siklus	Pertemuan/persentase				Rata-rata
		I	II	III	IV	
ACO	I	40%	45%	47,5%	50%	46,62%
ARH	I	30%	35%	37,5%	40%	35,62%
AEA	I	45%	50%	55%	57,5%	51,87%
AF	I	37,5%	42,5%	45%	50%	43,75%
AZA	I	50%	57,5%	62,5%	67,5%	59,37%
BBF	I	42,5%	52,5%	57,5%	62,5%	53,75%
CAK	I	37,5%	40%	45%	47,5%	42,50%
EEI	I	60%	67,5%	70%	72,5%	67,50%
GAA	I	35%	35%	37,55%	40%	36,87%
MKT	I	30%	35%	37,5%	40%	35,62%
NAN	I	42,5%	50%	52,5%	60%	51,25%
RAY	I	37,5%	40%	45%	50%	43,12%

Hasil Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Puzzle Siklus I

Kemampuan kognitif	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	Kategori
Bermain puzzle	0	0	0	0	BSB
	0	1	2	3	BSH
	5	6	7	6	MB
	7	5	3	3	BB
Jumlah	12	12	12	12	

Lampiran 16

Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Puzzle Siklus II

No	Nama	Siklus	Pertemuan/persentase				Rata-rata
			I	II	III	IV	
	ACO	II	55%	70%	72,5%	77,5%	68,12%
2.	ARH	II	45%	52,5%	67,5%	75%	60%
3.	AEA	II	62,5%	70%	75%	82,5%	72,50%
4.	AF	II	52,5%	65%	75%	82,5%	68,75%
5.	AZA	II	70%	75%	80%	87,5%	77,50%
6.	BBF	II	67,5%	72,5%	77,5%	80%	76,25%
7.	CAK	II	50%	57,5%	67,5%	75%	62,50%
8.	EEI	II	75%	77,5%	80%	87,5%	80%
9.	GAA	II	50%	57,%	65%	75%	61,87%
10.	MKT	II	47,5%	55%	65%	75%	60,62%
11.	NAN	II	62,5%	70%	75%	80%	71,87%
12.	RAY	II	55%	65%	72,5%	77,5%	67,50%

Hasil Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Puzzle Siklus II

Kemampuan kognitif	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	Kategori
Bermain puzzle	0	0	0	4	BSB
	5	8	12	8	BSH
	7	4	0	0	MB
	0	0	0	0	BB
Jumlah	12	12	12	12	

Lampiran 17

DOKUMENTASI PENELITIAN



Penyerahan surat izin penelitian



Tahap pembelajaran



Bernyanyi Sebelum Pembelajaran



Membeikan contoh menyusun puzzle



Menanyakan kepada Anak Mengenai Puzzle



Meniru Menyusun Puzzle



Guru memberikan contoh menyusun puzzle Anak-anak menyusun puzzle



Menyusun puzzle secara individu



Hasil menyusun puzzle bulan



Hasil menyusun puzzle bintang



Hasil menyusun puzzle awan



Wawancara siswa AZA



Wawancara siswa CAK



Wawancara siswa AF



Wawancara siswa MKT



Wawancara guru

Lampiran 18

Balasan Surat Izin penelitian

**YAYASAN HARAPAN KARYA BANGSA**
KB-TK GOLDEN BEE
KABUPATEN SINTANG

GoldenBee
Preschool & Kindergarten

Alamat : Jalan Lintas Melawi, Komplek Golden Square Blok D Nomor 1-2
Telpon: (0565)-2030880 Hp.08115638899 Email : goldenbee@karyabangsa.sch.id

Sintang, 15 Mei 2024

Nomor : 95/GB.STG/SIP/V/2024
Perihal : Balasan Izin Penelitian
Lampiran : -

Kepada
Yth. Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
Di Tempat

Dengan hormat,
Sesuai dengan surat dari Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Nomor 00018/B7/G1/V/2024, tentang Permohonan Izin Penelitian. Maka dengan ini Golden Bee Preschool & Kindergarten memberikan izin penelitian kepada :

Nama : Veronika Erma Triyana
NIM : 190308092
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Prodran Studi : Pendidikan Guru-PAUD
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain *Puzzle* Dikelompok A TK Golden Bee Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024

Demikian surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah
Golden Bee Preschool & Kindergarten


Yurim Dwi Alifriyanti, S.Pd

Semboyan Sekolah "LABOR OMNIA VINCIT/WORK CONQUERS ALL"

Riwayat Hidup



Veronika Erma Triyana, Lahir di Bedaha pada tanggal 20 Januari 2001. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan bapak Yohanes Rudi dan Ibu Endang. Peneliti berasal dari Dusun Melaku Kanan, Desa Gurung Senghiang Kecamatan Serawai, Kabupaten Sintang. Pada tahun 2013 berhasil tamat SD Negeri 10 Bedaha, tahun 2016 berhasil tamat SMPK Bukit Raya Serawai, dan pada tahun 2019 berhasil tamat SMK Kartini Sintang. Tahun 2019 terdaftar sebagai mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang atau singkatan dari Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang, peneliti memilih jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia DINI (PGPAUD). Selama kuliah di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang peneliti pernah mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Keluarga Mahasiswa Katolik (KMK), Unik Kegiatan Mahasiswa (UKM) Olahraga.