

Lampiran – lampiran

Lampiran 1. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putu Ayu Hanny Meristiyanti, S.S.

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ni Luh Irmayanti

NIM : 2329171003

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)

Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di Skoebi-do Child Care Centre dalam rangka penyusunan tesis, terhitung sejak bulan April 2025 sampai dengan Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 1 Juni 2025

Kepala Sekolah,


Putu Ayu Hanny Meristiyanti, S.S.

+62 851 0047 4573 (Canggu's admin) info@skoebido-childcare.com www.skoebido-childcare.com
+62 812 3919 4038 (Sanur's admin)
Jl. Aseman Bagus I, Gg Aseman Asri No1B Banjar Aseman Kangin, Desa Tibubeneng, Kuta Utara, Bali 80361
Jl. Batur Sari No. 26, Sanur, Bali 80228, Indonesia

Lampiran 2. Instrumen daya Ingat Anak Usia Dini

Aspek yang diamati (Indikator)	Sub-Indikator	Item
Daya Ingat		
Mencamkan (memperhatikan atau mengamati dengan sungguh-sungguh)	a. Perhatian yang cukup terhadap objek	Anak mampu fokus pada instruksi saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> tanpa mudah teralihkan.
		Anak dapat mempertahankan kontak mata dengan guru atau alat peraga selama sesi <i>Brain Gym</i> berlangsung, setidaknya selama 3-5 menit secara fokus dan berkelanjutan.
		Anak menunjukkan ketertarikan dengan mengikuti arahan secara aktif selama latihan <i>Brain Gym</i> , seperti meniru Gerakan yang diperagakan, merespons intruksi dengan tepat, serta menyelesaikan setiap Langkah Latihan

		tanpa dorongan berulang dari guru.
	b. Niat yang sungguh-sungguh	Anak menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk berpartisipasi dalam latihan <i>Brain Gym</i> setiap sesi.
		Anak mengikuti instruksi guru tanpa perlu diingatkan berulang kali.
	c. tidak ada paksaan	Anak melakukan latihan <i>Brain Gym</i> dengan inisiatif sendiri tanpa dorongan yang berlebihan dari guru.
		Anak merasa nyaman dan senang saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> tanpa merasa terbebani, ditunjukkan dengan ekspresi wajah ceria, antusias dalam mengikuti gerakan, tidak menunjukkan tanda-tanda keengganan atau stress, mampu menyelesaikan Latihan dengan ritme yang alami tanpa paksaan.
Retaining (menyimpan segala sesuatu)	a. kondisi tubuh	Anak mampu menyimpan informasi dengan lebih baik

		setelah melakukan latihan <i>Brain Gym</i> secara rutin.
		Anak menunjukkan peningkatan dalam daya ingat setelah melakukan <i>Brain Gym</i> dalam kondisi tubuh yang segar dan bugar.
	b. pembawaan	Anak menunjukkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang rileks serta nyaman saat mengikuti sesi <i>Brain Gym</i> .
	c. Minat	Anak menunjukkan ketertarikan dan kesenangan saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> tanpa merasa terbebani.
Recalling (menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan)	a. Recall (mengingat kembali informasi yang dipelajari di masa lalu tanpa petunjuk)	Anak mampu mengulang dan melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> dengan benar tanpa perlu diberikan contoh ulang.
		Anak dapat menyebutkan langkah-langkah <i>Brain Gym</i> yang telah dipelajari sebelumnya tanpa bantuan guru.

		Anak mampu menjelaskan manfaat dari latihan <i>Brain Gym</i> berdasarkan pengalaman yang telah ia rasakan.
	b. Recognize (Mengenal kembali informasi yang sudah dipelajari melalui suatu petunjuk)	Anak dapat mengenali gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> ketika diperlihatkan gambar atau video yang relevan.
		Anak mampu melanjutkan gerakan <i>Brain Gym</i> setelah diberikan petunjuk awal oleh guru.
		Anak dapat mengingat kembali manfaat <i>Brain Gym</i> ketika diberikan pertanyaan atau contoh situasi yang berkaitan dengan konsentrasi dan daya ingat.



Lampiran 3. Instrumen Konsentrasi Anak Usia Dini

Variabel	Aspek yang diamati (Indikator)	Item
Konsentrasi	a. Konsentrasi Perhatian	Anak duduk dalam lingkaran sambil melihat dan memperhatikan guru bercerita
		Anak meniru Gerakan tangan guru saat melakukan <i>Brain Gym</i>
		Anak menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan <i>Brain Gym</i> dengan menunjukkan wajah ceria sepanjang waktu kegiatan <i>Brain Gym</i>
	b. Sambutan Lisan	Anak dapat memahami dan menjelaskan kembali cerita pendek yang didengar setelah latihan <i>Brain Gym</i>
		Anak bisa memberikan alasan sederhana saat menjawab pertanyaan ketika diberikan kesempatan maju ke depan kelas menjelaskan
		Anak mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya setelah sesi <i>Brain Gym</i>

	c. Memberikan Pernyataan	Anak dapat menyampaikan perasaan atau pengalaman setelah melakukan <i>Brain Gym</i>
		Anak dapat menyampaikan salah satu Gerakan <i>Brain Gym</i> yang paling ia sukai
		Anak memberikan usulan atau variasi Gerakan baru dalam sesi <i>Brain Gym</i> berdasarkan pemahamannya
	d. Menjawab	Anak merespon pertanyaan guru mengenai manfaat <i>Brain Gym</i> dengan jawaban yang sesuai
		Anak menunjukkan kembali dan menjelaskan gerakan <i>Brain Gym</i> setelah dicontohkan
		Anak memberikan jawaban gembira dan menyenangkan setelah ditanyakan tentang perasaan setelah <i>Brain Gym</i>
	e. Sambutan Psikomotorik	Anak merespon instruksi dengan kontak mata dan Gerakan kepala yang menunjukkan pemahaman terhadap kegiatan
		Anak menggerakkan tangan dan tubuh dengan sinkron dan ritmis, mencerminkan pemahaman terhadap gerakan

		<p>Anak dapat melakukan kombinasi Gerakan <i>Brain Gym</i> dengan urutan yang benar tanpa kesalahan berarti.</p>
--	--	--



Lampiran 4. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

EFEKTIVITAS *BRAIN GYM CROSS CRAWL* DAN *THE OWL* DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN DAYA INGAT DAN ANAK USIA DINI

A. PROSEDUR *BRAIN GYM*

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan gerakan *Brain Gym* untuk semua peserta penelitian :

The Cross Crawl

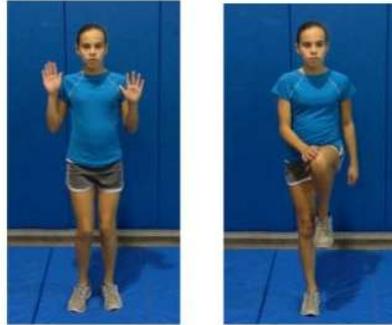


1. Posisi Awal

- a. Berdiri tegak dengan posisi santai.
- b. Luruskan punggung dan pandangan ke depan.

2. Mulai Gerakan Menyilang

- 2.5 Angkat lutut kanan ke arah dada.
- 2.6 Sentuhkan tangan kiri ke lutut kanan (menyilang).



3. Ganti Sisi

2.7 Turunkan kaki dan tangan kembali ke posisi semula.

2.8 Angkat lutut kiri, dan sentuhkan tangan kanan ke lutut kiri.

4. Ulangi Gerakan Bergantian

a. Lakukan gerakan ini secara bergantian kanan–kiri dengan ritme yang nyaman.

b. Lakukan selama 1–2 menit atau sekitar 20–30 kali sentuhan silang.

5. Perhatikan Pernapasan

a. Ajak anak bernapas secara teratur dan tenang selama melakukan gerakan.

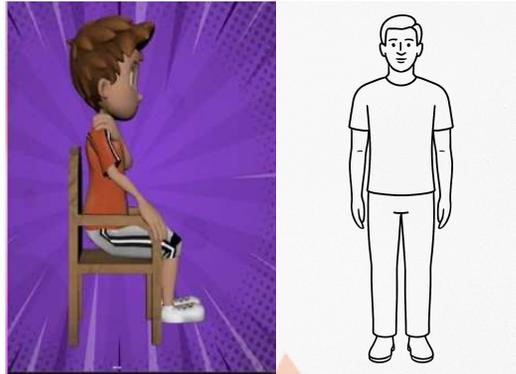
b. Jangan terburu-buru—gerakan harus dilakukan dengan sadar dan terkendali.

The Owl

1. Posisi Awal

a. Duduk atau berdiri tegak dengan postur tubuh rileks.

b. Pandangan lurus ke depan.



2. Letakkan Tangan di Bahu



- a. Letakkan jari-jari tangan kanan di atas otot bahu kiri, dekat leher (seperti sedang memijat lembut bagian atas bahu).
- b. Tangan kiri boleh diletakkan rileks di pangkuan atau di sisi tubuh.

3. Ambil Napas Dalam

- a. Tarik napas perlahan dan dalam melalui hidung.
- b. Saat menarik napas, putar kepala perlahan ke arah bahu yang disentuh (ke kiri dalam contoh ini).



4. **Buang Napas Perlahan**

- a. Saat menghembuskan napas, putar kepala kembali ke tengah.
- b. Rasakan ketegangan dilepaskan dari bahu dan leher.

5. **Ulangi Gerakan**

- a. Lakukan gerakan ini 3–4 kali pada sisi kiri, lalu ganti:
- b. Letakkan tangan kiri di bahu kanan dan ulangi langkah yang sama 3–4 kali.



Lampiran 5. Rubrik Penilaian

Rubrik Daya Ingat Anak Usia Dini

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1.	Anak mampu fokus pada instruksi saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> , tanpa mudah teralihkan	Anak sangat tidak mampu fokus saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> , sangat mudah teralihkan.	Anak kurang mampu fokus saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> , sering teralihkan oleh hal lain.	Anak mampu fokus mengikuti instruksi dengan baik, hanya sesekali tampak sedikit teralihkan tetapi mampu kembali mengikuti gerakan dengan lancar.	Anak sangat mampu fokus pada instruksi saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> tanpa teralihkan
2.	Anak dapat mempertahankan kontak mata dengan guru atau alat peraga selama sesi <i>Brain Gym</i>	Anak sangat tidak mampu mempertahankan kontak mata dengan guru atau alat peraga selama sesi	Anak kurang mampu mempertahankan kontak mata dengan guru atau alat peraga selama sesi	Anak mampu mempertahankan kontak mata dengan guru atau alat peraga selama sesi <i>Brain Gym</i>	Anak sangat mampu mempertahankan kontak mata dengan

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	berlangsung, setidaknya selama 3-5 menit secara fokus dan berkelanjutan .	<i>Brain Gym</i> , sering mengalihkan pandangan dan tidak menunjukkan ketertarikan.	<i>Brain Gym</i> , sesekali melihat tetapi mudah teralihkan oleh hal lain.	dengan cukup baik, meskipun sesekali pandangan teralihkan sebentar.	guru atau alat peraga sepanjang sesi <i>Brain Gym</i> tanpa teralihkan.
3.	Anak menunjukkan ketertarikan dengan mengikuti arahan secara aktif selama latihan <i>Brain Gym</i> , seperti meniru Gerakan yang diperagakan, merespons intruksi dengan tepat, serta menyelesaikan setiap Langkah Latihan tanpa dorongan	Anak sangat tidak menunjukkan ketertarikan, menolak mengikuti arahan dan tampak tidak fokus selama latihan.	Anak kurang menunjukkan ketertarikan mengikuti arahan hanya sesekali dan tampak mudah teralihkan.	Anak menunjukkan ketertarikan dengan mengikuti sebagian besar arahan dengan antusias, meskipun kadang masih perlu diingatkan.	Anak sangat tertarik dan antusias; mengikuti semua arahan dengan aktif dan penuh semangat selama latihan <i>Brain Gym</i> .

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	berulang dari guru.				
4.	Anak menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk berpartisipasi dalam latihan <i>Brain Gym</i> setiap sesi.	Anak sangat tidak mampu menunjukkan antusiasme, menolak berpartisipasi dalam latihan <i>Brain Gym</i> meskipun telah diberikan motivasi dan ajakan berulang kali.	Anak kurang mampu menunjukkan antusiasme, hanya berpartisipasi sebagian dalam latihan <i>Brain Gym</i> dan cenderung pasif meskipun sudah diarahkan.	Anak mampu menunjukkan antusiasme dengan cukup baik, berpartisipasi dalam latihan <i>Brain Gym</i> meskipun sesekali perlu dorongan atau pengingat.	Anak sangat antusias dan selalu menunjukkan kemauan tinggi untuk berpartisipasi penuh dalam setiap sesi latihan <i>Brain Gym</i> tanpa perlu diarahkan.
5.	Anak mengikuti instruksi guru tanpa perlu diingatkan berulang kali.	Anak sangat tidak mampu mengikuti instruksi guru, sering mengabaikan arahan meskipun	Anak kurang mampu mengikuti instruksi guru, membutuhkan beberapa kali	Anak mampu mengikuti instruksi guru dengan baik, sesekali perlu diingatkan tetapi dapat	Anak sangat mampu mengikuti instruksi guru dengan baik tanpa

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
		sudah diingatkan berulang kali.	pengulangan agar mau mengikuti arahan.	kembali fokus.	perlu diingatkan berulang kali sepanjang kegiatan.
6.	Anak melakukan latihan <i>Brain Gym</i> dengan inisiatif sendiri tanpa dorongan yang berlebihan dari guru.	Anak sangat tidak mampu melakukan latihan tanpa dorongan, sepenuhnya bergantung pada guru.	Anak kurang mampu melakukan latihan, masih sering perlu dorongan dari guru.	Anak mampu melakukan latihan dengan inisiatif sendiri meskipun sesekali perlu motivasi.	Anak sangat mampu melakukan latihan dengan penuh inisiatif tanpa dorongan sama sekali.
7.	Anak merasa nyaman dan senang saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> tanpa merasa terbebani, ditunjukkan	Anak sangat tidak nyaman, menunjukkan ekspresi tertekan atau terbebani selama latihan.	Anak kurang nyaman, kadang-kadang tampak enggan atau terpaksa.	Anak nyaman dan senang saat melakukan gerakan, meskipun ada sedikit keraguan.	Anak sangat nyaman dan senang, menikmati setiap gerakan tanpa beban.

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	dengan ekspresi wajah ceria, antusias dalam mengikuti gerakan, tidak menunjukkan tanda-tanda keengganan atau stress, mampu menyelesaikan Latihan dengan ritme yang alami tanpa paksaan.				
8.	Anak mampu menyimpan informasi dengan lebih baik setelah melakukan latihan <i>Brain Gym</i> secara rutin.	Anak sangat tidak mampu menyimpan informasi, sering lupa dan kesulitan mengingat kembali hal	Anak kurang mampu menyimpan informasi dengan sedikit peningkatan, kadang bisa mengingat	Anak mampu menyimpan informasi dengan cukup baik, mengingat sebagian besar informasi	Anak sangat mampu menyimpan informasi dengan sangat baik,

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
		yang sudah dipelajari.	informasi, tetapi masih sering lupa.	meskipun masih perlu dibantu.	mampu mengingat dan mengulang kembali informasi dengan jelas dan percaya diri.
9.	Anak menunjukkan peningkatan dalam daya ingat setelah melakukan <i>Brain Gym</i> dalam kondisi tubuh yang segar dan bugar	Anak sangat tidak menunjukkan peningkatan daya ingat meskipun dalam kondisi tubuh bugar.	Anak kurang menunjukkan peningkatan daya ingat walaupun tubuh dalam kondisi segar.	Anak mampu menunjukkan peningkatan daya ingat cukup baik saat tubuh segar.	Anak sangat mampu menunjukkan peningkatan signifikan dalam daya ingat saat tubuh dalam kondisi bugar.
10.	Anak menunjukkan ekspresi wajah dan	Anak sangat tidak mampu menunjukkan ekspresi	Anak kurang mampu menunjukkan ekspresi	Anak mampu menunjukkan ekspresi rileks dan	Anak sangat mampu menunjuk

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	bahasa tubuh yang rileks serta nyaman saat mengikuti sesi <i>Brain Gym</i>	rileks, terlihat tegang dan gelisah sepanjang sesi.	rileks, sesekali tampak gelisah meskipun mengikuti sesi.	nyaman hampir sepanjang sesi.	kan ekspresi rileks dan nyaman secara konsisten selama sesi.
11.	Anak menunjukkan ketertarikan dan kesenangan saat melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> tanpa merasa terbebani	Anak sangat tidak mampu menunjukkan ketertarikan, terlihat terpaksa dan enggan melakukan gerakan.	Anak kurang mampu menunjukkan ketertarikan, hanya sesekali tampak menikmati gerakan.	Anak mampu menunjukkan ketertarikan dan kesenangan selama sebagian besar sesi.	Anak sangat mampu menunjukkan ketertarikan dan kesenangan sepanjang sesi tanpa merasa terbebani.
12.	Anak mampu mengulang dan melakukan gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i>	Anak sangat tidak mampu mengulang gerakan, selalu membutuhkan contoh	Anak kurang mampu mengulang gerakan, sering memerlukan contoh ulang	Anak mampu mengulang gerakan dengan cukup benar meskipun kadang masih	Anak sangat mampu mengulang dan melakukan gerakan

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	dengan benar tanpa perlu diberikan contoh ulang.	ulang dan bimbingan penuh.	untuk bisa mengikuti.	butuh sedikit arahan.	dengan benar secara mandiri tanpa contoh ulang.
13.	Anak dapat menyebutkan langkah-langkah <i>Brain Gym</i> yang telah dipelajari sebelumnya tanpa bantuan guru	Anak sangat tidak mampu menyebutkan langkah-langkah, sama sekali tidak mengingat meski dibantu.	Anak kurang mampu menyebutkan langkah-langkah, hanya bisa sebagian kecil meski dengan bantuan.	Anak mampu menyebutkan sebagian besar langkah-langkah dengan cukup lancar meski sesekali ragu.	Anak sangat mampu menyebutkan seluruh langkah-langkah dengan lancar tanpa bantuan guru.
14.	Anak mampu menjelaskan manfaat dari latihan <i>Brain Gym</i> berdasarkan pengalaman	Anak sangat tidak mampu menjelaskan manfaat, tidak memahami apa yang dirasakan.	Anak kurang mampu menjelaskan manfaat, hanya bisa menyebutkan sedikit tanpa jelas.	Anak mampu menjelaskan manfaat dengan cukup baik sesuai pengalaman pribadi.	Anak sangat mampu menjelaskan manfaat dengan jelas, detail, dan

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	yang telah ia rasakan				penuh percaya diri.
15.	Anak dapat mengenali gerakan <i>Cross Crawl</i> dan <i>The Owl</i> ketika diperlihatkan gambar atau video yang relevan	Anak sangat tidak mampu mengenali gerakan meskipun sudah diperlihatkan gambar atau video.	Anak kurang mampu mengenali gerakan, hanya menebak atau mengenali sebagian kecil.	Anak mampu mengenali sebagian besar gerakan dengan cukup baik setelah melihat gambar atau video.	Anak sangat mampu mengenali semua gerakan dengan tepat dan langsung saat diperlihatkan gambar atau video.
16.	Anak mampu melanjutkan gerakan <i>Brain Gym</i> setelah diberikan petunjuk awal oleh guru	Anak sangat tidak mampu melanjutkan gerakan meskipun sudah diberi petunjuk awal.	Anak kurang mampu melanjutkan gerakan, hanya sedikit bagian yang bisa diikuti.	Anak mampu melanjutkan sebagian besar gerakan dengan baik setelah petunjuk awal.	Anak sangat mampu melanjutkan seluruh gerakan dengan lancar hanya dengan petunjuk awal.

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
17.	Anak dapat mengingat kembali manfaat <i>Brain Gym</i> ketika diberikan pertanyaan atau contoh situasi yang berkaitan dengan konsentrasi dan daya ingat	Anak sangat tidak mampu mengingat manfaat meskipun diberi contoh situasi.	Anak kurang mampu mengingat manfaat, hanya menjawab sebagian kecil dengan bantuan.	Anak mampu mengingat manfaat dengan cukup baik saat diberi pertanyaan atau contoh.	Anak sangat mampu menjelaskan manfaat dengan jelas dan detail saat diberi pertanyaan atau contoh situasi.



Rubrik Konsentrasi Anak Usia Dini

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1.	Anak sangat tidak fokus, sering mengalihkan pandangan, tidak duduk tenang, dan tampak tertarik pada cerita.	Anak duduk di lingkaran namun kurang fokus, sesekali melihat guru, tapi mudah teralihkannya.	Anak fokus, duduk di lingkaran dan sebagian besar waktu memperhatikan guru bercerita.	Anak sangat fokus dan tertarik, duduk tenang dalam lingkaran dan terus melihat serta memperhatikan guru bercerita dengan antusias.	Anak sangat tidak fokus, sering mengalihkan pandangan, tidak duduk tenang, dan tampak tidak tertarik pada cerita.
2.	Anak sangat tidak mampu meniru gerakan, sering salah atau tidak melakukan sama sekali.	Anak kurang mampu meniru gerakan, hanya melakukan sebagian gerakan dengan benar.	Anak mampu meniru gerakan dengan cukup baik meskipun ada sedikit kesalahan.	Anak sangat mampu meniru gerakan dengan tepat dan lancar sesuai contoh.	Anak sangat tidak mampu meniru gerakan, sering salah atau tidak melakukan sama sekali.
3.	Anak sangat tidak menunjukkan	Anak kurang menunjuk	Anak menunjukkan	Anak sangat menunjukkan ketertarikan	Anak sangat tidak menunjukkan

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	ketertarikan terhadap kegiatan, ekspresi murung atau bosan selama kegiatan.	kan senyum atau antusiasme, tetapi lebih sering tampak datar atau tidak bersemangat.	ketertarikan, sebagian besar waktu menunjukkan wajah ceria dan menikmati kegiatan.	dengan wajah ceria dan penuh semangat sepanjang waktu kegiatan <i>Brain Gym</i> berlangsung.	n ketertarikan terhadap kegiatan, ekspresi murung atau bosan selama kegiatan.
4.	Anak sangat tidak mampu memahami dan tidak bisa menjelaskan isi cerita sama sekali.	Anak kurang mampu menjelaskan isi cerita, hanya menyebutkan bagian kecil tanpa urutan jelas.	Anak mampu menjelaskan kembali isi cerita dengan cukup baik meskipun ada bagian yang terlupa.	Anak sangat mampu menjelaskan kembali isi cerita dengan lengkap, runtut, dan jelas.	Anak sangat tidak mampu memahami dan tidak bisa menjelaskan isi cerita sama sekali.
5.	Anak sangat tidak mampu memberikan alasan, tidak	Anak kurang mampu memberikan	Anak mampu memberikan alasan	Anak sangat mampu memberikan alasan yang	Anak sangat tidak mampu memberikan

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	memahami pertanyaan atau informasi yang diberikan.	an alasan, jawabannya tidak sesuai atau kurang tepat.	sedehana yang cukup sesuai dengan pertanyaan.	jelas, logis, dan sesuai dengan informasi yang didapat.	n alasan, tidak memahami pertanyaan atau informasi yang diberikan.
6.	Anak sangat tidak mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman apapun.	Anak kurang mampu menghubungkan informasi baru, perlu arahan untuk mengingat pengalaman terkait.	Anak mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya meskipun masih perlu sedikit bantuan.	Anak sangat mampu langsung mengaitkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya tanpa arahan.	Anak sangat tidak mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman apapun.
7.	Anak sangat tidak mampu menyampaikan perasaan atau pengalaman, diam atau	Anak kurang mampu menyampaikan perasaan, hanya	Anak mampu menyampaikan perasaan atau pengalaman	Anak sangat mampu menceritakan perasaan atau pengalaman dengan jelas dan detail.	Anak sangat tidak mampu menyampaikan perasaan atau

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	bingung saat ditanya.	menjawab singkat tanpa penjelasan .	secara sederhana.		pengalaman , diam atau bingung saat ditanya.
8.	Anak sangat tidak dapat menyebutkan atau menunjukkan gerakan <i>Brain Gym</i> yang disukai, tampak bingung atau tidak tertarik.	Anak kurang dapat menyampaikan gerakan yang disukai, dan masih tampak ragu-ragu.	Anak dapat menyampaikan atau menunjukkan salah satu gerakan yang disukai dengan sedikit bantuan.	Anak sangat dapat menyampaikan atau menunjukkan gerakan <i>Brain Gym</i> dengan jelas dan percaya diri yang paling ia sukai tanpa bantuan.	Anak sangat tidak dapat menyebutkan atau menunjukkan gerakan <i>Brain Gym</i> yang disukai, tampak bingung atau tidak tertarik.
9.	Anak sangat tidak mampu memberikan usulan, tidak menunjukkan minat untuk berkreasi.	Anak kurang mampu memberikan usulan, hanya sedikit ide yang kurang relevan.	Anak mampu memberikan satu atau dua usulan variasi gerakan yang sesuai.	Anak sangat mampu memberikan berbagai usulan kreatif dan sesuai dengan latihan <i>Brain Gym</i> .	Anak sangat tidak mampu memberikan usulan, tidak menunjukkan minat untuk berkreasi.

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
10.	Anak sangat tidak mampu menjawab, tidak memahami atau diam saja.	Anak kurang mampu menjawab, memberikan jawaban yang kurang tepat.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan cukup sesuai meskipun sederhana.	Anak sangat mampu menjawab dengan tepat dan menjelaskan manfaat <i>Brain Gym</i> dengan jelas.	Anak sangat tidak mampu menjawab, tidak memahami atau diam saja.
11.	Anak sangat tidak mampu meniru gerakan, sering salah atau tidak melakukan sama sekali.	Anak kurang mampu meniru gerakan, hanya melakukan sebagian gerakan dengan benar.	Anak mampu meniru gerakan dengan cukup baik meskipun ada sedikit kesalahan.	Anak sangat mampu meniru gerakan dengan tepat dan lancar sesuai contoh.	Anak sangat tidak mampu meniru gerakan, sering salah atau tidak melakukan sama sekali.
12.	Anak tampak tidak senang; menunjukkan ekspresi enggan, murung, atau menolak saat	Anak kurang menunjukkan ekspresi senang, tetapi lebih	Anak mampu menunjukkan wajah gembira dan semangat dalam	Anak sangat antusias dan penuh semangat; menunjukkan wajah ceria dan antusiasme	Anak tampak tidak senang; menunjukkan ekspresi enggan,

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
	ditanyakan tentang perasaan setelah mengikuti <i>Brain Gym</i>	sering terlihat kurang antusias atau datar saat ditanyakan tentang perasaan setelah mengikuti <i>Brain Gym</i>	sebagian besar kegiatan <i>Brain Gym</i> , dan saat ditanyakan perasaannya setelah mengikuti kegiatan <i>Brain Gym</i>	tinggi sejak diminta hingga selesai melakukan gerakan <i>Brain Gym</i> , serta menjawab dengan gembira saat ditanyakan tentang perasaan setelah mengikuti <i>Brain Gym</i>	murung, atau menolak saat ditanyakan tentang perasaan setelah mengikuti <i>Brain Gym</i>
13.	Anak sangat tidak mampu merespons instruksi, tidak melakukan kontak mata atau gerakan tanda paham.	Anak kurang mampu merespons, kontak mata dan gerakan kepala kurang konsisten.	Anak mampu merespons dengan kontak mata dan gerakan kepala yang cukup baik.	Anak sangat mampu merespons instruksi dengan kontak mata tajam dan gerakan kepala yang menunjukkan pemahaman penuh.	Anak sangat tidak mampu merespons instruksi, tidak melakukan kontak mata atau gerakan tanda paham.

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
14.	Anak sangat tidak mampu menggerakkan tangan dan tubuh secara sinkron, gerakan sering tidak beraturan.	Anak kurang mampu menjaga sinkronisasi gerakan, ritme kurang stabil.	Anak mampu melakukan gerakan cukup sinkron dan ritmis meskipun ada koreksi kecil.	Anak sangat mampu menggerakkan tangan dan tubuh dengan sinkron, ritmis, dan penuh pemahaman.	Anak sangat tidak mampu menggerakkan tangan dan tubuh secara sinkron, gerakan sering tidak beraturan.
15.	Anak sangat tidak mampu melakukan kombinasi gerakan, urutan sering terbalik dan membingungkan.	Anak kurang mampu melakukan kombinasi gerakan, masih memerlukan bantuan guru.	Anak mampu melakukan kombinasi gerakan dengan cukup baik, hanya ada sedikit kekeliruan.	Anak sangat mampu melakukan kombinasi gerakan secara mandiri dengan urutan yang benar dan lancar.	Anak sangat tidak mampu melakukan kombinasi gerakan, urutan sering terbalik dan membingungkan.

Lampiran 6. Hasil Validasi Instrumen

Surat Hasil Validasi Instrumen *Judgement Expert 1*

UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN NON-TEST DENGAN TEKNIK OBSERVASI DAYA INGAT DAN KONSENTRASI ANAK USIA DINI

"EFEKTIVITAS *BRAIN GYM* (*CROSS CRAWL* DAN *THE OWL*) DALAM MENINGKATKAN **DAYA INGAT DAN KONSENTRASI ANAK USIA DINI** DI SKOEBI-DO CHILD CARE CENTRE DI PROVINSI BALI".

A. Identitas judges

Nama : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIP : 198705082012122001
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *Brain Gym* kombinasi (*Cross Crawl* dan *The Owl*) terhadap peningkatan daya ingat dan konsentrasi anak usia dini di Skoebi-Do Child Care Centre, dan salah satu tahapan penting dalam penelitian ini adalah melakukan validasi terhadap instrumen penelitian yang digunakan.

Sebagai landasan teori, penelitian ini mengacu pada tahapan daya ingat menurut Baharuddin (2014) dalam Pratiwi (2017), yang terdiri dari tiga dimensi utama:

1. Mencamkan (*learning*): proses awal dimana informasi diterima dan diperhatikan anak
2. Menyimpan (*retaining*): tahapan dimana informasi yang telah diterima disimpan dalam ingatan
3. Memproduksi (*recalling*): proses dimana informasi yang tersimpan dapat diingat Kembali dan digunakan dalam aktivitas sehari-hari

Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada teori Amalia et al. (2022) yang menyatakan bahwa konsentrasi anak usia dini dapat diamati dari tiga aspek:

1. Kognitif: kemampuan anak dalam memusatkan perhatian dan memahami informasi
2. Afektif: keterlibatan emosi anak dalam aktivitas yang sedang dilakukan
3. Psikomotorik: kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku fokus melalui gerakan atau Tindakan yang mendukung perhatian

Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Ibu untuk memberi penilaian terhadap instrument observasi yang telah saya kembangkan. Umpan balik dari ibu sebagai judgment expert sangat saya perlukan guna meningkatkan validitas dan relevansi penelitian ini.

Saya sangat menghargai waktu dan perhatian yang ibu luangkan untuk membantu penelitian ini. Saya berharap dapat menerima hasil penilaian Ibu dalam waktu dekat. Atas Kerjasama dan waktu yang diberikan, saya mengucapkan terima kasih.

C. Petunjuk pengisian

Terima kasih Bapak/Ibu telah bersedia menjadi expert dalam validasi instrumen penelitian ini. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai sejauh mana setiap item dalam instrumen telah sesuai dengan konsep yang ingin diukur.

Saya mohon Bapak/Ibu untuk menilai relevansi setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan skor berdasarkan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
1	Item relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian
0	Item tidak relevan atau perlu direvisi

Jika terdapat butir yang menurut Bapak/Ibu perlu perbaikan atau kurang sesuai, mohon berikan saran atau masukan di kolom yang telah disediakan.



D. Instrumen (Daya Ingat)

D.1 Aspek Penilaian

No	Item Pernyataan	Relevansi (1 Relevan, 0 = Tidak Relevan)	Saran/Perbaikan
Variabel: Daya Ingat			
Indikator: 1. Mencamkan (memperhatikan atau mengamati dengan sungguh-sungguh)			
Sub indikator a. Perhatian yang cukup terhadap objek			
1.	Anak mampu fokus pada instruksi saat melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl tanpa mudah teralihkan.	1	
2.	Anak dapat mempertahankan kontak mata dengan guru atau alat peraga selama sesi Brain Gym berlangsung.	1	Mempertahankan kontak mata selama berapa menit?
3.	Anak menunjukkan ketertarikan dengan mengikuti arahan secara aktif selama latihan Brain Gym.	1	Arahan secara aktif seperti apa?
Sub indikator b. Niat yang sungguh-sungguh			
4.	Anak menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk berpartisipasi dalam latihan Brain Gym setiap sesi.	1	
5.	Anak mencoba melakukan gerakan Brain Gym dengan benar meskipun mengalami kesulitan di awal.	1	
6.	Anak mengikuti instruksi guru tanpa perlu diingatkan berulang kali.	1	
Sub indikator c. tidak ada paksaan			
7.	Anak melakukan latihan Brain Gym dengan inisiatif sendiri tanpa dorongan yang berlebihan dari guru.	1	
8.	Anak merasa nyaman dan senang saat melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl tanpa merasa terbebani.	1	Contoh perasaan nyaman dan senang tanpa terbebani seperti apa?
9.	Anak tidak menunjukkan tanda-tanda penolakan atau ketidaknyamanan saat mengikuti sesi Brain Gym.	1	Seperti?

Sub indikator d. pengulangan yang teratur			
10.	Anak mampu mengingat dan mengulang gerakan Brain Gym dengan benar setelah beberapa sesi latihan.	1	
11.	Anak terbiasa melakukan Brain Gym secara rutin sebagai bagian dari aktivitas harian di sekolah.	1	
12.	Anak mengalami peningkatan dalam daya ingat setelah melakukan latihan Brain Gym secara teratur.	1	
Sub indikator e. Bahan yang dipelajari			
13.	Anak dapat mengingat kembali langkah-langkah gerakan Cross Crawl dan The Owl setelah beberapa kali latihan.	1	
14.	Anak memahami manfaat dari latihan Brain Gym dan dapat menjelaskannya dengan bahasa sederhana.	1	
15.	Anak dapat menghubungkan latihan Brain Gym dengan kegiatan lain yang membutuhkan konsentrasi, seperti membaca atau menyusun puzzle.	1	
Sub indikator f. kondisi tubuh			
16.	Anak menunjukkan energi dan kesiapan fisik yang baik sebelum memulai sesi Brain Gym.	1	
17.	Anak tidak mudah merasa lelah atau bosan saat melakukan latihan Brain Gym dalam durasi yang wajar.	1	Seperti?
18.	Anak merasakan efek positif, seperti tubuh lebih rileks dan konsentrasi meningkat setelah melakukan Brain Gym.	1	
g. pengaruh lingkungan sekolah			
19.	Anak lebih fokus saat lingkungan kelas mendukung, seperti suasana yang tenang dan tidak banyak gangguan.	1	
20.	Anak lebih bersemangat mengikuti Brain Gym ketika	1	

	melihat teman-temannya juga antusias dalam latihan.		
21.	Guru memberikan dukungan dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan selama sesi Brain Gym.	1	
Variabel: Daya Ingat			
Indikator: 2. Retaining (menyimpan segala sesuatu)			
Sub indikator a. kondisi tubuh			
22.	Anak mampu menyimpan informasi dengan lebih baik setelah melakukan latihan Brain Gym secara rutin.	1	
23.	Anak tidak mudah merasa lelah saat mengingat kembali instruksi yang diberikan setelah sesi Brain Gym.	1	
24.	Anak menunjukkan peningkatan dalam daya ingat setelah melakukan Brain Gym dalam kondisi tubuh yang segar dan bugar.	1	
Sub indikator b. pembawaan			
25.	Anak menunjukkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang rileks serta nyaman saat mengikuti sesi Brain Gym.	1	
26.	Anak dapat menyerap dan mengingat gerakan Cross Crawl dan The Owl lebih baik ketika berada dalam suasana hati yang positif.	1	
27.	Anak lebih mudah mengingat informasi setelah melakukan Brain Gym dalam keadaan emosional yang stabil dan tenang.	1	
Sub indikator c. Minat			
28.	Anak menunjukkan ketertarikan dan kesenangan saat melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl tanpa merasa terbebani.	1	
29.	Anak lebih cepat mengingat gerakan dan manfaat Brain Gym ketika memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap aktivitas tersebut.	1	

30.	Anak lebih termotivasi untuk mengulangi sesi Brain Gym secara mandiri karena merasa tertarik dengan efek positifnya terhadap konsentrasi dan daya ingatnya.	1	
Variabel: Daya Ingat			
Indikator: 3. Recalling (menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan)			
Sub indikator a. Recall (mengingat kembali informasi yang dipelajari di masa lalu tanpa petunjuk)			
31.	Anak mampu mengulang dan melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl dengan benar tanpa perlu diberikan contoh ulang.	1	
32.	Anak dapat menyebutkan langkah-langkah Brain Gym yang telah dipelajari sebelumnya tanpa bantuan guru.	1	
33.	Anak mampu menjelaskan manfaat dari latihan Brain Gym berdasarkan pengalaman yang telah ia rasakan.	1	
Sub indikator b. Recognize (Mengenal kembali informasi yang sudah dipelajari melalui suatu petunjuk)			
34.	Anak dapat mengenali gerakan Cross Crawl dan The Owl ketika diperlihatkan gambar atau video yang relevan.	1	
35.	Anak mampu melanjutkan gerakan Brain Gym setelah diberikan petunjuk awal oleh guru.	1	
36.	Anak dapat mengingat kembali manfaat Brain Gym ketika diberikan pertanyaan atau contoh situasi yang berkaitan dengan konsentrasi dan daya ingat.	1	

D.2 Kesimpulan

Lembar penilaian Observasi ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai dengan saran
- Tidak layak



E. Instrumen (Konsentrasi)

E.1 Aspek Penilaian

No	Item Pernyataan	Relevansi (1 Relevan, 0 = Tidak Relevan)	Saran/Perbaikan
Variabel: Konsentrasi			
Indikator: 1. Perilaku Kognitif			
Sub indikator: a. Kesiapan pengetahuan yang didapat segera muncul bila diperlukan			
1.	Anak dapat menyebutkan kembali informasi yang baru saja diberikan setelah melakukan gerakan Brain Gym.	1	
2.	Anak mampu mengingat nama teman atau benda yang baru diperkenalkan setelah sesi Brain Gym.	1	
3.	Anak menunjukkan respons cepat saat diminta mengingat dan menyebutkan urutan angka atau huruf setelah melakukan latihan Cross Crawl	1	
Sub indikator: b. Komprehensif dalam penafsiran informasi			
4.	Anak dapat memahami dan menjelaskan kembali cerita pendek yang didengar setelah latihan Brain Gym.	1	
5.	Anak mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya setelah sesi Brain Gym.	1	
6.	Anak bisa memberikan alasan sederhana saat menjawab pertanyaan berdasarkan informasi yang didengar atau dilihat setelah latihan The Owl.	1	
Sub indikator: c. Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh			
7.	Anak dapat menggunakan konsep warna dan bentuk yang telah dipelajari dalam permainan setelah latihan Brain Gym.	1	

8.	Anak mampu mengingat dan mengikuti langkah-langkah dalam kegiatan seni atau keterampilan setelah melakukan latihan The Owl.	1	
9.	Anak bisa menerapkan aturan yang telah dipelajari (misalnya antri atau menyimpan mainan) tanpa perlu diingatkan setelah sesi Brain Gym.	1	
Sub indikator: d.Mampu mengadakan analisis dan sistematis pengetahuan yang diperoleh			
10.	Anak mampu membandingkan dua objek berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran setelah sesi Brain Gym.	1	
11.	Anak dapat menyusun langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas sederhana seperti puzzle setelah latihan Cross Crawl.	1	
12.	Anak mampu menceritakan kembali pengalaman belajar secara runtut setelah mengikuti Brain Gym.	1	
Variabel: Konsentrasi			
Indikator: 2. Perilaku Afektif			
Sub indikator: a. Perhatian pada materi pelajaran			
13.	Anak mampu fokus pada instruksi yang diberikan selama kegiatan Brain Gym (Cross Crawl dan The Owl).	1	Seperti?
14.	Anak menunjukkan ketertarikan dengan mempertahankan kontak mata saat kegiatan Brain Gym berlangsung.	1	
15.	Anak tetap duduk tenang dan mengikuti gerakan Brain Gym tanpa mudah teralihkan.	1	
Sub indikator: b. Merespon bahan yang diajarkan			
16.	Anak meniru gerakan Brain Gym (Cross Crawl dan The Owl) dengan tepat setelah diberikan contoh.	1	
17.	Anak menunjukkan antusiasme dengan	1	

	mengulang gerakan Brain Gym secara mandiri setelah sesi berakhir.		
18.	Anak merespon pertanyaan guru mengenai manfaat Brain Gym dengan jawaban yang sesuai.	1	
Sub indikator: c. Mengemukakan ide			
19.	Anak dapat menyampaikan perasaan atau pengalaman setelah melakukan Brain Gym.	1	
20.	Anak memberikan usulan atau variasi gerakan dalam sesi Brain Gym berdasarkan pemahamannya.	1	
21.	Anak menghubungkan kegiatan Brain Gym dengan aktivitas sehari-hari yang membantunya lebih fokus.	1	
Variabel: Konsentrasi			
Indikator: 3. Perilaku Psikomotorik			
Sub indikator: a. Adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru			
22.	Anak dapat mengikuti gerakan Cross Crawl dengan benar sesuai arahan guru.	1	
23.	Anak mampu menirukan gerakan The Owl dengan posisi tangan dan kepala yang sesuai	1	
24.	Anak dapat melakukan kombinasi gerakan Brain Gym dengan urutan yang benar tanpa kesalahan berarti.	1	
Sub indikator: b. Komunikasi nonverbal seperti ekspresi muka dan gerakan yang penuh arti			
25.	Anak menunjukkan ekspresi wajah fokus dan antusias saat melakukan Brain Gym.	1	Seperti?
26.	Anak menggerakkan tangan dan tubuh dengan sinkron dan ritmis, mencerminkan pemahaman terhadap gerakan.	1	
27.	Anak merespons instruksi dengan kontak mata dan gerakan kepala yang menunjukkan pemahaman terhadap kegiatan.	1	

Sub indikator: c. mengendalikan pemusatan pikiran diri		
28.	Anak tetap mempertahankan fokus selama minimal 5 menit saat mengikuti latihan Brain Gym.	1
29.	Anak tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar saat melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl.	1
30.	Anak dapat mengulangi dan mengingat gerakan Brain Gym setelah diberikan instruksi tanpa bantuan langsung dari guru.	1

E.2 Kesimpulan

Lembar penilaian Observasi ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai dengan saran
- Tidak layak



Singaraja,
Dosen/Pakar

Nice Maylani Asril

Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog
NIP. 198705082012122001

Surat Hasil Validasi Instrumen *Judgement Expert 2*

UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN NON-TEST DENGAN TEKNIK OBSERVASI DAYA INGAT DAN KONSENTRASI ANAK USIA DINI

"EFEKTIVITAS *BRAIN GYM (CROSS CRAWL DAN THE OWL)* DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT DAN KONSENTRASI ANAK USIA DINI DI SKOEBI-DO CHILD CARE CENTRE DI PROVINSI BALI".

A. Identitas judges

Nama : **Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.**

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *Brain Gym* kombinasi (*Cross Crawl* dan *The Owl*) terhadap peningkatan daya ingat dan konsentrasi anak usia dini di *Skoebi-Do Child Care Centre*, dan salah satu tahapan penting dalam penelitian ini adalah melakukan validasi terhadap instrumen penelitian yang digunakan.

Sebagai landasan teori, penelitian ini mengacu pada tahapan daya ingat menurut Baharuddin (2014) dalam Pratiwi (2017), yang terdiri dari tiga dimensi utama:

1. Mencamkan (*learning*): proses awal dimana informasi diterima dan diperhatikan anak
2. Menyimpan (*retaining*): tahapan dimana informasi yang telah diterima disimpan dalam ingatan
3. Memproduksi (*recalling*): proses dimana informasi yang tersimpan dapat diingat Kembali dan digunakan dalam aktivitas sehari-hari

Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada teori Amalia et al. (2022) yang menyatakan bahwa konsentrasi anak usia dini dapat diamati dari tiga aspek:

1. Kognitif: kemampuan anak dalam memusatkan perhatian dan memahami informasi
2. Afektif: keterlibatan emosi anak dalam aktivitas yang sedang dilakukan
3. Psikomotorik: kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku fokus melalui gerakan atau Tindakan yang mendukung perhatian

Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Ibu untuk memberi penilaian terhadap instrument observasi yang telah saya kembangkan. Umpan balik dari ibu sebagai judgment expert sangat saya perlukan guna meningkatkan validitas dan relevansi penelitian ini.

Saya sangat menghargai waktu dan perhatian yang ibu luangkan untuk membantu penelitian ini. Saya berharap dapat menerima hasil penilaian Ibu dalam waktu dekat. Atas Kerjasama dan waktu yang diberikan, saya mengucapkan terima kasih.

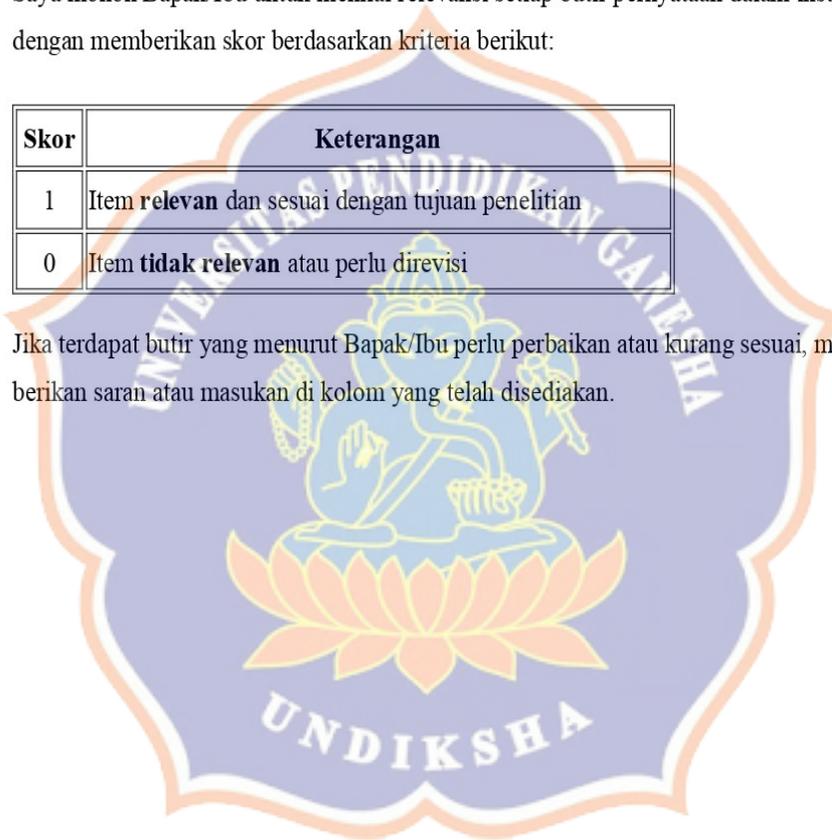
C. Petunjuk pengisian

Terima kasih Bapak/Ibu telah bersedia menjadi expert dalam validasi instrumen penelitian ini. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai sejauh mana setiap item dalam instrumen telah sesuai dengan konsep yang ingin diukur.

Saya mohon Bapak/Ibu untuk menilai relevansi setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan skor berdasarkan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
1	Item relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian
0	Item tidak relevan atau perlu direvisi

Jika terdapat butir yang menurut Bapak/Ibu perlu perbaikan atau kurang sesuai, mohon berikan saran atau masukan di kolom yang telah disediakan.



C. Petunjuk pengisian

Terima kasih Bapak/Ibu telah bersedia menjadi expert dalam validasi instrumen penelitian ini. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai sejauh mana setiap item dalam instrumen telah sesuai dengan konsep yang ingin diukur.

Saya mohon Bapak/Ibu untuk menilai relevansi setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan skor berdasarkan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
1	Item relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian
0	Item tidak relevan atau perlu direvisi

Jika terdapat butir yang menurut Bapak/Ibu perlu perbaikan atau kurang sesuai, mohon berikan saran atau masukan di kolom yang telah disediakan.



D. Instrumen (Daya Ingat)

D.1 Aspek Penilaian

No	Item Pernyataan	Relevansi (1 Relevan, 0 = Tidak Relevan)	Saran/Perbaikan
Variabel: Daya Ingat			
Indikator: 1. Mencamkan (memperhatikan atau mengamati dengan sungguh-sungguh)			
Sub indikator a. Perhatian yang cukup terhadap objek			
1.	Anak mampu fokus pada instruksi saat melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl tanpa mudah teralihkan.	1	
2.	Anak dapat mempertahankan kontak mata dengan guru atau alat peraga selama sesi Brain Gym berlangsung.	1	
3.	Anak menunjukkan ketertarikan dengan mengikuti arahan secara aktif selama latihan Brain Gym	1	
Sub indikator: b. Niat yang sungguh-sungguh			
4.	Anak menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk berpartisipasi dalam latihan Brain Gym setiap sesi.	1	
5.	Anak mengikuti instruksi guru tanpa perlu diingatkan berulang kali.	1	
Sub indikator c. tidak ada paksaan			
6.	Anak melakukan latihan Brain Gym dengan inisiatif sendiri tanpa dorongan yang berlebihan dari guru.	1	
7.	Anak merasa nyaman dan senang saat melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl tanpa merasa terbebani.	1	
Variabel: Daya Ingat			
Indikator: 2. Retaining (menyimpan segala sesuatu)			
Sub indikator a. kondisi tubuh			
8.	Anak mampu menyimpan informasi dengan lebih baik	1	

	setelah melakukan latihan Brain Gym secara rutin.		
9.	Anak menunjukkan peningkatan dalam daya ingat setelah melakukan Brain Gym dalam kondisi tubuh yang segar dan bugar.	1	
Sub indikator b. pembawaan			
10.	Anak menunjukkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang rileks serta nyaman saat mengikuti sesi Brain Gym.	1	
Sub indikator c. Minat			
11.	Anak menunjukkan ketertarikan dan kesenangan saat melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl tanpa merasa terbebani.	1	
Variabel: Daya Ingat			
Indikator: 3. Recalling (menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan)			
Sub indikator a. Recall (mengingat kembali informasi yang dipelajari di masa lalu tanpa petunjuk)			
12.	Anak mampu mengulang dan melakukan gerakan Cross Crawl dan The Owl dengan benar tanpa perlu diberikan contoh ulang.	1	
13.	Anak dapat menyebutkan langkah-langkah Brain Gym yang telah dipelajari sebelumnya tanpa bantuan guru.	1	
14.	Anak mampu menjelaskan manfaat dari latihan Brain Gym berdasarkan pengalaman yang telah ia rasakan.	1	
Sub indikator b. Recognize (Mengenal kembali informasi yang sudah dipelajari melalui suatu petunjuk)			
15.	Anak dapat mengenali gerakan Cross Crawl dan The Owl ketika diperlihatkan gambar atau video yang relevan.	1	
16.	Anak mampu melanjutkan gerakan Brain Gym setelah diberikan petunjuk awal oleh guru.	1	

17.	Anak dapat mengingat kembali manfaat Brain Gym ketika diberikan pertanyaan atau contoh situasi yang berkaitan dengan konsentrasi dan daya ingat.	1	
-----	--	---	--

D.2 Kesimpulan

Lembar penilaian Observasi ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai dengan saran
- Tidak layak



Singaraja,
Dosen/Pakar

Adh

Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP.

E. Instrumen (Konsentrasi)

E.1 Aspek Penilaian

No	Item Pernyataan	Relevansi (1 Relevan, 0 = Tidak Relevan)	Saran/Perbaikan
Variabel: Konsentrasi			
Indikator: 1. Konsentrasi Perhatian			
1.	Anak duduk dalam lingkaran sambil melihat guru bercerita	1	Isi kata melihat dan memperhatikan guru
2.	Anak meniru Gerakan tangan guru saat melakukan Brain Gym	1	
3.	Anak menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan Brain Gym dengan menunjukkan wajah ceria sepanjang waktu kegiatan Brain Gym	1	
Indikator: 2. Sambutan Lisan (Verbal Response)			
4.	Anak dapat memahami dan menjelaskan kembali cerita pendek yang didengar setelah latihan Brain Gym	1	
5.	Anak bisa memberikan alasan sederhana saat menjawab pertanyaan berdasarkan informasi yang didengar atau dilihat setelah latihan Brain Gym	0	Ini hampir sama dengan bagian indicator Menjawab Ganti saja dengan kalimat saat menjawab dengan ketikan diberikan kesempatan maju ke depan kelas menjelaskan
6.	Anak mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya setelah sesi Brain Gym	1	
Indikator: 3. Memberikan Pernyataan			
7.	Anak dapat menyampaikan perasaan atau pengalaman setelah melakukan Brain Gym	1	
8.	Anak dapat menyampaikan salah satu Gerakan Brain Gym yang paling ia sukai	1	
9.	Anak memberikan usulan atau variasi Gerakan baru dalam sesi Brain Gym berdasarkan pemahamannya	1	

Indikator: 4. Menjawab			
10.	Anak merespon pertanyaan guru mengenai manfaat Brain Gym dengan jawaban yang sesuai	1	
11.	Anak meniru Gerakan Brain Gym dengan tepat setelah diberikan contoh	0	Ganti dengan anak menunjukkan Kembali dan menjelaskan Gerakan setelah dicontohkan
12.	Anak menunjukkan wajah gembira dan antusias saat diminta melakukan Gerakan Brain Gym.	0	Ganti dengan anak memberikan jawaban gembira dan menyenangkan setelah ditanyakan tentang perasaan setelah Brain Gym
Indikator: 5. Sambutan Psikomotorik			
13.	Anak merespon instruksi dengan kontak mata dan Gerakan kepala yang menunjukkan pemahaman terhadap kegiatan	1	
14.	Anak menggerakkan tangan dan tubuh dengan sinkron dan ritmis, mencerminkan pemahaman terhadap gerakan	1	
15.	Anak dapat melakukan kombinasi Gerakan Brain Gym dengan urutan yang benar tanpa kesalahan berarti.	1	

E.2 Kesimpulan

Lembar penilaian Observasi ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai dengan saran
- Tidak layak

Singaraja,

Dosen/Pakar



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP.

Lampiran 7. Data Uji Validitas Ahli

Data Uji Validitas Ahli Instrumen Daya Ingat

No.	Penilaian Pakar	
	Pakar 1	Pakar 2
1.	1	1
2.	1	1
3.	1	1
4.	1	1
5.	1	0
6.	1	1
7.	1	1
8.	1	1
9.	1	0
10.	1	0
11.	1	1
12.	1	0
13.	1	1
14.	1	1
15.	1	0
16.	1	0
17.	1	1
18.	1	0
19.	1	0
20.	1	1
21.	1	1
22.	1	1
23.	1	1
24.	1	1
25.	1	1

Data Uji Validitas Ahli Instrumen Konsentrasi

No.	Penilaian Pakar	
	Pakar 1	Pakar 2
1.	1	1
2.	1	1
3.	1	1
4.	1	1
5.	1	1
6.	1	1
7.	1	1
8.	1	1
9.	1	1
10.	1	1
11.	1	1
12.	1	1
13.	1	1
14.	1	1
15.	1	1



Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Ahli

Hasil Penilaian Ahli pada Instrumen Daya Ingat

		Pakar I	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Pakar II	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	5, 9, 10, 12, 15, 16, 18, 19	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 25

Hasil uji validitas instrument daya ingat berdasarkan penilaian dari 2 orang pakar adalah sebagai berikut

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{17}{0 + 0 + 8 + 17}$$

$$V = 0,68$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut nilai validitas 0,68 dapat dinyatakan bahwa validitas instrumen daya ingat masuk kategori valid. Hasil penilaian ahli ditunjukkan sebagai berikut

		Pakar I	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Pakar II	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Selanjutnya hasil uji validitas instrument konsentrasi adalah sebagai berikut

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15}$$

$$V = 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut adalah 1 dapat dinyatakan bahwa validitas instrumen Konsentrasi masuk kategori sangat valid. Selanjutnya instrumen yang telah melalui penilaian ahli dapat dilanjutkan untuk uji coba empirik



Lampiran 9. Data Uji Validitas dan Reliabilitas Empirik

2.9 Data Uji Validitas dan Reliabilitas Empirik Instrumen Daya Ingat

Responden	DI1	DI2	DI3	DI4	DI5	DI6	DI7	DI8	DI9	DI10	DI11	DI12	DI13	DI14	DI15	DI16	DI17
1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2
4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2
5	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	4	2
6	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2
7	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
11	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
12	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3
13	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
15	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	2
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2
20	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3

2.10 Data Uji Validitas dan Reliabilitas Empirik Instrumen Konsentrasi

Responden	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15
1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
2	4	3	3	4	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3
3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3
4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3
5	3	4	4	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	4
6	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
7	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	4	3	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4
10	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
11	4	4	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	4	3
12	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4
13	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4
14	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3
15	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2
20	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2
21	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Empirik

2.11 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Empirik Instrumen Daya Ingat

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	21	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,986	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	39,9524	135,548	,921	,985
X2	39,9048	133,990	,944	,985
X3	39,8571	134,529	,926	,985
X4	39,8571	135,329	,949	,985
X5	40,0000	134,900	,952	,985
X6	40,1905	139,362	,874	,985
X7	39,6190	135,148	,920	,985
X8	40,0952	138,890	,882	,985
X9	40,1905	139,062	,892	,985
X10	39,7143	137,414	,885	,985
X11	39,6667	136,133	,909	,985
X12	40,1429	137,429	,895	,985
X13	40,5238	141,362	,779	,986
X14	40,5714	143,257	,805	,986
X15	39,9524	135,548	,921	,985
X16	39,7143	135,614	,914	,985
X17	40,4286	142,057	,840	,986

2.12 Hasil Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Empirik Instrumen Konsentrasi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	21	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

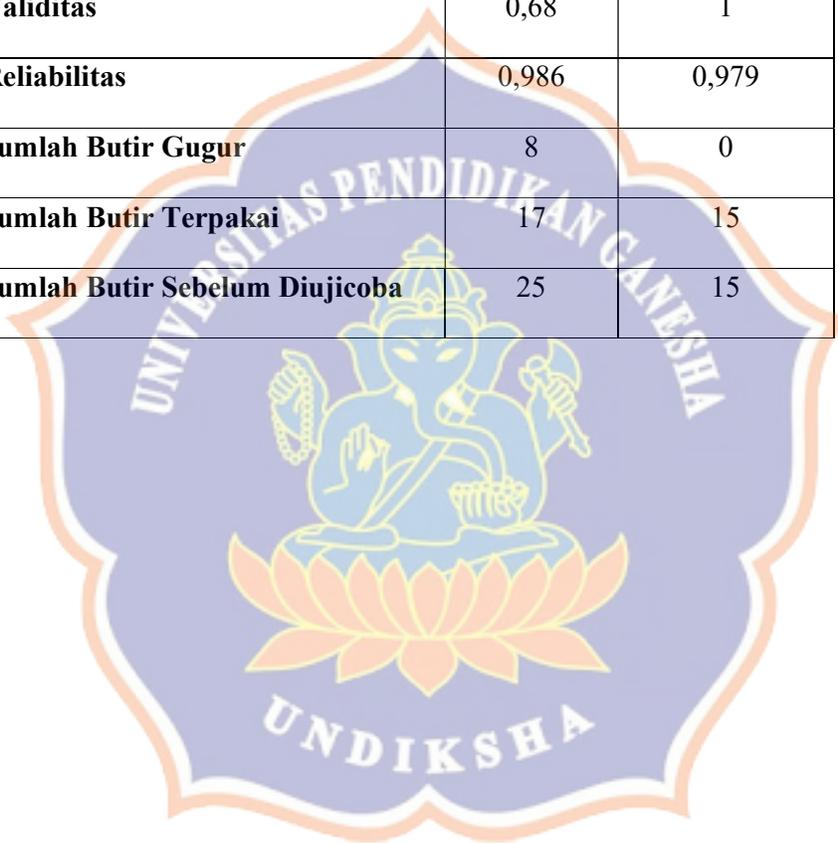
Cronbach's Alpha	N of Items
,979	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	35,0952	109,790	,871	,978
X2	35,0952	110,390	,895	,977
X3	34,9524	107,848	,945	,977
X4	35,5714	113,357	,744	,980
X5	35,9524	115,148	,857	,978
X6	36,0476	116,348	,881	,978
X7	35,5238	112,162	,810	,979
X8	35,8571	114,129	,853	,978
X9	36,0000	116,100	,836	,979
X10	35,8571	114,229	,846	,978
X11	35,6190	110,948	,890	,977
X12	35,1905	107,462	,907	,977
X13	35,0000	108,500	,936	,977
X14	35,0000	108,900	,914	,977
X15	35,2381	108,390	,894	,977

Ringkasan Hasil Validitas dan Reliabilitas Empirik

Statistik	Instrumen	
	Daya Ingat	Konsentrasi
N (Jumlah Subjek)	21	21
r-tabel	0,433	0,433
Validitas	0,68	1
Reliabilitas	0,986	0,979
Jumlah Butir Gugur	8	0
Jumlah Butir Terpakai	17	15
Jumlah Butir Sebelum Diujicoba	25	15



Lampiran 11. Data Uji Normalitas N-Gain

Predi	Preko	Postdi	Postko	Kelompok	NGain	NGainko
46	41	68	58	1	0,41	0,29
48	43	62	60	1	0,27	0,30
45	38	60	55	1	0,27	0,27
53	42	55	58	1	0,04	0,28
46	40	50	49	1	0,07	0,15
63	51	68	57	1	0,14	0,12
52	44	68	60	1	0,33	0,29
48	42	48	45	1	0,00	0,05
51	43	55	45	1	0,08	0,04
43	38	66	46	1	0,40	0,13
48	42	59	60	1	0,21	0,31
47	37	60	55	1	0,25	0,29
50	32	55	56	1	0,10	0,35
48	41	68	60	1	0,38	0,32
36	35	59	60	1	0,36	0,38
48	41	68	60	1	0,38	0,32
38	32	61	55	1	0,37	0,34
46	36	51	49	1	0,09	0,20
34	30	48	35	1	0,21	0,07
43	39	68	60	1	0,44	0,34
34	30	68	60	1	0,52	0,43
38	34	68	60	1	0,48	0,39
32	29	62	50	1	0,44	0,30
40	35	68	56	1	0,47	0,32
48	46	56	52	1	0,15	0,11
45	39	59	57	1	0,25	0,30
34	30	63	59	1	0,44	0,41
36	35	68	50	1	0,50	0,23
51	42	68	60	1	0,35	0,31
47	41	49	47	2	0,04	0,10
47	39	50	50	2	0,06	0,18
54	46	68	58	2	0,30	0,22
50	43	57	55	2	0,14	0,21
31	23	34	35	2	0,04	0,16
52	42	60	53	2	0,17	0,19
47	40	47	42	2	0,00	0,03
45	39	46	40	2	0,02	0,02
58	53	66	57	2	0,19	0,09
48	41	68	58	2	0,38	0,29
47	42	49	47	2	0,04	0,09
51	44	51	53	2	0,00	0,16
46	42	51	45	2	0,09	0,05
56	47	68	50	2	0,27	0,06
42	35	48	41	2	0,10	0,09
42	37	54	50	2	0,21	0,21
41	39	44	50	2	0,05	0,18
41	34	49	47	2	0,14	0,20
47	38	49	42	2	0,04	0,06
39	33	51	42	2	0,20	0,13
54	46	68	50	2	0,30	0,07

Lampiran 12. Hasil Olah data Deskriptif, Normalitas, Homogenitas, N-gain score dan Analisis Manova

DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre daya ingat intervensi	29	32	63	44,52	7,104
Post daya ingat intervensi	29	48	68	61,28	6,745
Pre konsentrasi intervensi	29	29	51	38,17	5,372
Post konsentrasi intervensi	29	48	68	61,28	6,745
Pre daya ingat kontrol	21	31	58	46,90	6,316
Post daya ingat kontrol	21	34	68	53,67	9,388
Pre konsentrasi kontrol	21	23	53	40,19	6,096
Post konsentrasi kontrol	21	35	58	48,19	6,329

Pre daya ingat intervensi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak mampu	9	31,0	31,0	31,0
mampu	18	62,1	62,1	93,1
sangat mampu	2	6,9	6,9	100,0
Total	29	100,0	100,0	

Pre konsentrasi intervensi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak mampu	13	44,8	44,8	44,8
mampu	16	55,2	55,2	100,0
Total	29	100,0	100,0	

Post daya ingat intervensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	mampu	13	44,8	44,8	44,8
	sangat mampu	16	55,2	55,2	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Post konsentrasi intervensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak mampu	1	3,4	3,4	3,4
	mampu	8	27,6	27,6	31,0
	sangat mampu	20	69,0	69,0	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Pre daya ingat kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak mampu	2	6,9	9,5	9,5
	mampu	18	62,1	85,7	95,2
	sangat mampu	1	3,4	4,8	100,0
	Total	21	72,4	100,0	
Missing	System	8	27,6		
Total		29	100,0		

Pre konsentrasi kontrol

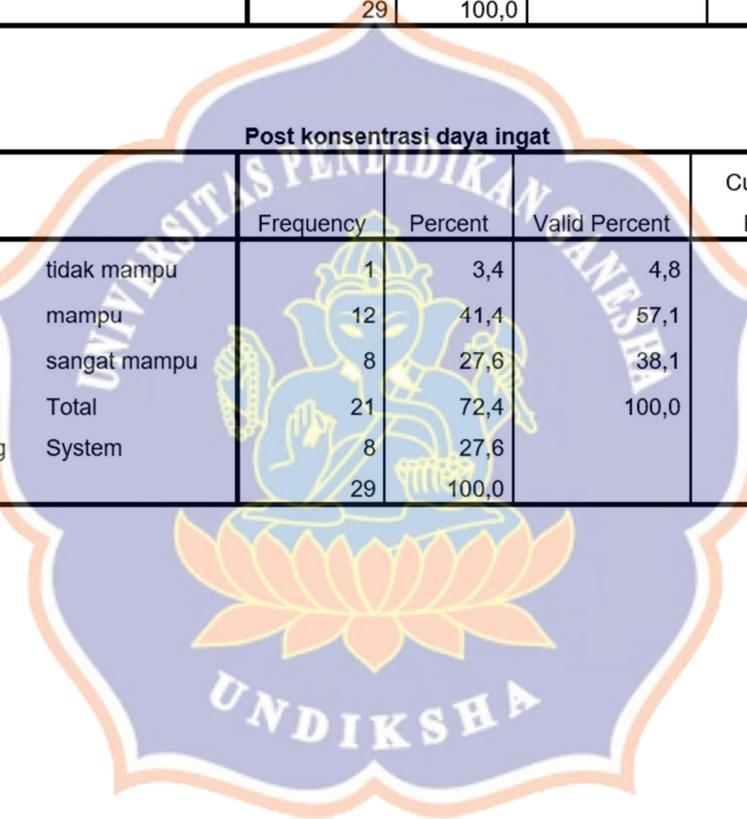
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak mampu	1	3,4	4,8	4,8
	mampu	19	65,5	90,5	95,2
	sangat mampu	1	3,4	4,8	100,0
	Total	21	72,4	100,0	
Missing	System	8	27,6		
Total		29	100,0		

Post daya ingat kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak mampu	2	6,9	9,5	9,5
	mampu	14	48,3	66,7	76,2
	sangat mampu	5	17,2	23,8	100,0
	Total	21	72,4	100,0	
Missing	System	8	27,6		
Total		29	100,0		

Post konsentrasi daya ingat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak mampu	1	3,4	4,8	4,8
	mampu	12	41,4	57,1	61,9
	sangat mampu	8	27,6	38,1	100,0
	Total	21	72,4	100,0	
Missing	System	8	27,6		
Total		29	100,0		



NORMALITAS

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain	intervensi	,127	29	,200*	,940	29	,098
	kontrol	,182	21	,066	,904	21	,072
NGainko	intervensi	,228	29	,061	,911	29	,069
	kontrol	,127	21	,200*	,967	21	,661

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NGain	4,006	1	48	,051
NGainko	2,510	1	48	,120

N-Gain Score

Descriptives

Kelompok			Statistic	Std. Error	
NGain	intervensi	Mean	,2904	,02853	
		95% Confidence Interval for Lower Bound		,2319	
		Mean		,3488	
		Upper Bound			
		5% Trimmed Mean	,2935		
		Median	,3333		
		Variance	,024		
		Std. Deviation	,15365		
		Minimum	,00		
		Maximum	,52		
		Range	,52		
		Interquartile Range	,28		
		Skewness	-,337	,434	
		Kurtosis	-1,147	,845	
		kontrol		Mean	,1333
95% Confidence Interval for Lower Bound				,0825	
Mean				,1842	
Upper Bound					
5% Trimmed Mean	,1269				
Median	,1034				
Variance	,012				
Std. Deviation	,11174				
Minimum	,00				
Maximum	,38				
Range	,38				
Interquartile Range	,16				
Skewness	,777			,501	
Kurtosis	-,392			,972	

NGainko	intervensi	Mean	,2637	,02029		
		95% Confidence Interval for Lower Bound	,2222			
		Mean				
		Upper Bound	,3053			
		5% Trimmed Mean	,2672			
		Median	,2951			
		Variance	,012			
		Std. Deviation	,10928			
		Minimum	,04			
		Maximum	,43			
		Range	,39			
		Interquartile Range	,15			
		Skewness	-,725	,434		
		Kurtosis	-,399	,845		
		kontrol		Mean	,1311	,01658
				95% Confidence Interval for Lower Bound	,0966	
				Mean		
Upper Bound	,1657					
5% Trimmed Mean	,1298					
Median	,1343					
Variance	,006					
Std. Deviation	,07597					
Minimum	,00					
Maximum	,29					
Range	,29					
Interquartile Range	,12					
Skewness	,111			,501		
Kurtosis	-,725			,972		

Manova

Multivariate Tests^b

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	,986	1694,196 ^a	2,000	47,000	,000	,986
	Wilks' Lambda	,014	1694,196 ^a	2,000	47,000	,000	,986
	Hotelling's Trace	72,093	1694,196 ^a	2,000	47,000	,000	,986
	Roy's Largest Root	72,093	1694,196 ^a	2,000	47,000	,000	,986
Kelompok	Pillai's Trace	,230	7,020 ^a	2,000	47,000	,002	,230
	Wilks' Lambda	,770	7,020 ^a	2,000	47,000	,002	,230
	Hotelling's Trace	,299	7,020 ^a	2,000	47,000	,002	,230
	Roy's Largest Root	,299	7,020 ^a	2,000	47,000	,002	,230

a. Exact statistic

b. Design: Intercept + Kelompok

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

	F	df1	df2	Sig.
Post Daya Ingat	2,440	1	48	,125
Post Konsentrasi	,037	1	48	,849

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelompok



Tests of Between-Subjects Effects

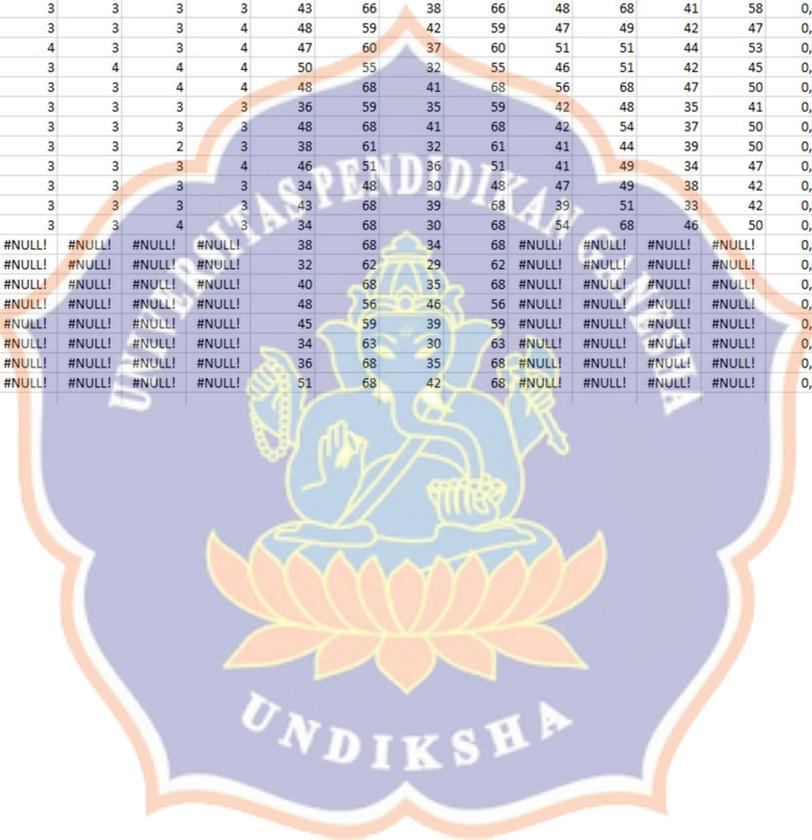
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	Post Daya Ingat	705,220 ^a	1	705,220	11,148	,002	,188
	Post Konsentrasi	519,949 ^b	1	519,949	13,101	,001	,214
Intercept	Post Daya Ingat	160919,540	1	160919,540	2543,797	,000	,981
	Post Konsentrasi	129003,469	1	129003,469	3250,428	,000	,985
Kelompok	Post Daya Ingat	705,220	1	705,220	11,148	,002	,188
	Post Konsentrasi	519,949	1	519,949	13,101	,001	,214
Error	Post Daya Ingat	3036,460	48	63,260			
	Post Konsentrasi	1905,031	48	39,688			
Total	Post Daya Ingat	172406,000	50				
	Post Konsentrasi	137521,000	50				
Corrected Total	Post Daya Ingat	3741,680	49				
	Post Konsentrasi	2424,980	49				

a. R Squared = ,188 (Adjusted R Squared = ,172)

b. R Squared = ,214 (Adjusted R Squared = ,198)

Lampiran 13. Data Uji Manova dan Homogenitas

Predicang	Pre2cang	Postdicang	Post2_can	Pre1_sanu	Pre2_sanu	Post1_sani	Post2_sani	Pre1_inter	Post1_inte	Pre2_inter	Post2_inte	Pre1_kont	Post1_kon	Pre2_kont	Post2_kon	NGain1eks	NGain2eks	NGain1kor	NGain2kon
3	3	4	4	3	3	3	3	46	68	41	68	47	49	41	47	0,41	0,41	0,29	0,10
3	3	4	4	3	3	3	3	48	62	43	62	47	50	39	50	0,27	0,27	0,30	0,18
3	3	4	4	3	3	4	4	45	60	38	60	54	68	46	58	0,27	0,27	0,27	0,22
3	3	3	4	3	3	3	4	53	55	42	55	50	57	43	55	0,04	0,04	0,28	0,21
3	3	3	3	3	3	3	4	46	50	40	50	31	34	23	35	0,07	0,07	0,15	0,16
4	3	4	4	2	2	2	2	63	68	51	68	52	60	42	53	0,14	0,14	0,12	0,19
3	3	4	4	3	3	4	3	52	68	44	68	47	47	40	42	0,33	0,33	0,29	0,03
3	3	3	3	2	3	3	3	48	48	42	48	45	46	39	40	0,00	0,00	0,05	0,02
3	3	3	3	3	3	3	3	51	55	43	55	58	66	53	57	0,08	0,08	0,04	0,09
3	3	4	3	3	3	3	3	43	66	38	66	48	68	41	58	0,40	0,40	0,13	0,29
3	3	3	4	3	3	3	4	48	59	42	59	47	49	42	47	0,21	0,21	0,31	0,09
3	2	4	4	4	3	3	4	47	60	37	60	51	51	44	53	0,25	0,25	0,29	0,16
3	2	3	4	3	4	4	4	50	55	32	55	46	51	42	45	0,10	0,10	0,35	0,05
3	3	4	4	3	3	4	4	48	68	41	68	56	68	47	50	0,38	0,38	0,32	0,06
2	2	3	4	3	3	3	3	36	59	35	59	42	48	35	41	0,36	0,36	0,38	0,09
4	2	3	4	3	3	3	3	48	68	41	68	42	54	37	50	0,38	0,38	0,32	0,21
3	3	3	4	3	3	2	3	38	61	32	61	41	44	39	50	0,37	0,37	0,34	0,18
2	2	4	4	3	3	3	4	46	51	36	51	41	49	34	47	0,09	0,09	0,20	0,20
3	2	3	3	3	3	3	3	34	48	30	48	47	49	38	42	0,21	0,21	0,07	0,06
2	2	3	2	3	3	3	3	43	68	39	68	39	51	33	42	0,44	0,44	0,34	0,13
3	3	4	4	3	3	4	3	34	68	30	68	54	68	46	50	0,52	0,52	0,43	0,07
2	2	4	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	38	68	34	68	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	0,48	0,48	0,39	#NULL!
2	2	4	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	32	62	29	62	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	0,44	0,44	0,30	#NULL!
2	2	4	3	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	40	68	35	68	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	0,47	0,47	0,32	#NULL!
2	2	4	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	48	56	46	56	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	0,15	0,15	0,11	#NULL!
3	3	3	3	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	45	59	39	59	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	0,25	0,25	0,30	#NULL!
3	3	3	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	34	63	30	63	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	0,44	0,44	0,41	#NULL!
2	2	4	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	36	68	35	68	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	0,50	0,50	0,23	#NULL!
2	2	4	3	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	51	68	42	68	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!	0,35	0,35	0,31	#NULL!



Predicang	Pre2cangg	Postdican	Post2_can	Pre1_sanu	Pre2_sanu	Post1_san	Post2_san
3	3	4	4	3	3	3	3
3	3	4	4	3	3	3	3
3	3	4	4	3	3	4	4
3	3	3	4	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	4
4	3	4	4	2	2	2	2
3	3	4	4	3	3	4	3
3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	3	3	3	3	3
3	3	3	4	3	3	3	4
3	2	4	4	4	3	3	4
3	2	3	4	3	4	4	4
3	3	4	4	3	3	4	4
2	2	3	4	3	3	3	3
4	2	3	4	3	3	3	3
3	3	3	4	3	3	2	3
2	2	4	4	3	3	3	4
3	2	3	3	3	3	3	3
2	2	3	2	3	3	3	3
3	3	4	4	3	3	4	3
2	2	4	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!
2	2	4	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!
2	2	4	3	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!
2	2	4	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!
3	3	3	3	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!
3	3	3	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!
2	2	4	4	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!
2	2	4	3	#NULL!	#NULL!	#NULL!	#NULL!

Pre1_inter	Post1_inte	Pre2_inter	Post2_inte	Pre1_kont	Post1_kon	Pre2_kont
46	68	41	68	47	49	41
48	62	43	62	47	50	39
45	60	38	60	54	68	46
53	55	42	55	50	57	43
46	50	40	50	31	34	23
63	68	51	68	52	60	42
52	68	44	68	47	47	40
48	48	42	48	45	46	39
51	55	43	55	58	66	53
43	66	38	66	48	68	41
48	59	42	59	47	49	42
47	60	37	60	51	51	44
50	55	32	55	46	51	42
48	68	41	68	56	68	47
36	59	35	59	42	48	35
48	68	41	68	42	54	37
38	61	32	61	41	44	39
46	51	36	51	41	49	34
34	48	30	48	47	49	38
43	68	39	68	39	51	33
34	68	30	68	54	68	46
38	68	34	68	#NULL!	#NULL!	#NULL!
32	62	29	62	#NULL!	#NULL!	#NULL!
40	68	35	68	#NULL!	#NULL!	#NULL!
48	56	46	56	#NULL!	#NULL!	#NULL!
45	59	39	59	#NULL!	#NULL!	#NULL!
34	63	30	63	#NULL!	#NULL!	#NULL!
36	68	35	68	#NULL!	#NULL!	#NULL!
51	68	42	68	#NULL!	#NULL!	#NULL!

Post2_kor	NGain1ek	NGain2ek	NGain1ko	NGain2kor
47	0,41	0,41	0,29	0,10
50	0,27	0,27	0,30	0,18
58	0,27	0,27	0,27	0,22
55	0,04	0,04	0,28	0,21
35	0,07	0,07	0,15	0,16
53	0,14	0,14	0,12	0,19
42	0,33	0,33	0,29	0,03
40	0,00	0,00	0,05	0,02
57	0,08	0,08	0,04	0,09
58	0,40	0,40	0,13	0,29
47	0,21	0,21	0,31	0,09
53	0,25	0,25	0,29	0,16
45	0,10	0,10	0,35	0,05
50	0,38	0,38	0,32	0,06
41	0,36	0,36	0,38	0,09
50	0,38	0,38	0,32	0,21
50	0,37	0,37	0,34	0,18
47	0,09	0,09	0,20	0,20
42	0,21	0,21	0,07	0,06
42	0,44	0,44	0,34	0,13
50	0,52	0,52	0,43	0,07
#NULL!	0,48	0,48	0,39	#NULL!
#NULL!	0,44	0,44	0,30	#NULL!
#NULL!	0,47	0,47	0,32	#NULL!
#NULL!	0,15	0,15	0,11	#NULL!
#NULL!	0,25	0,25	0,30	#NULL!
#NULL!	0,44	0,44	0,41	#NULL!
#NULL!	0,50	0,50	0,23	#NULL!
#NULL!	0,35	0,35	0,31	#NULL!

Lampiran 14. Contoh RPPH Ajar Pembelajaran *Brain Gym*

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Tahun ajaran 2024/2025

Nama Lembaga	: Skoebi-do <i>Child Care Centre</i>
Kelompok Usia	: 4-6 tahun
Tema	: Pulau-Pulau di Dunia
Subtema	: kepulauan Indonesia
Sub-sub Tema	: Pulau Papua pengenalan pulau,keindahan alamnya,budaya dan tradisi di pulau itu Hewan khas, dan makanan khas
Hari/Tanggal	: senin/ 7 April 2025
Guru Pengajar	: Ms. Vera dan Ms. Anggi

A. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengembangkan kemandirian dalam eksplorasi lingkungan.
- Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan praktis.
- Anak dapat mengenali dan menyebutkan 5 pulau besar di Indonesia
- Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan eksplorasi melalui aktivitas sensoris.

B. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: Montessori & berdiferensiasi **Metode:** tanya jawab, Eksplorasi, Demonstrasi, Diskusi, Praktik langsung

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (9 – 10.AM)

Bercakap – cakap (30 menit)

- Guru menyapa anak-anak dan mengajak mereka ke lingkaran diskusi.

- Bernyanyi lagu pembuka untuk menarik perhatian anak.
- Melakukan "circle time" untuk membahas tema hari ini yaitu: mengenal 5 pulau besar di Indonesia
- Fokus hari pertama mengenal pulau papua (guru menyiapkan gambar pulau papua)
- **Pulau Papua** adalah pulau terbesar di Indonesia. Di sana banyak gunung, hutan hijau, dan pantai yang indah.

- 🌿 **Keindahan Alamnya:**

Pulau Papua punya laut yang sangat jernih, seperti di **Raja Ampat**, tempat banyak ikan warna-warni. Ada juga gunung tinggi bernama **Puncak Jaya**, yang punya salju di puncaknya!

- 🎭 **Budaya dan Tradisi:**

Orang Papua suka memakai pakaian dari daun dan bulu burung. Mereka menari dengan semangat dalam **Tarian Perang** dan membuat rumah unik yang disebut **Honai**.

- 🦜 **Hewan Khas:**

Di Papua ada burung **Cendrawasih**, yang sering disebut **Burung Surga** karena bulunya sangat cantik!

- 🍲 **Makanan Khas:**

Orang Papua suka makan **Papeda**, yaitu bubur dari sagu yang dimakan dengan ikan kuah kuning.

- Pulau Papua itu luar biasa, penuh keindahan dan budaya yang menarik! 🌸

➤ **Pengembangan Gross motor Skill (15 menit)**

- Fun activity: **Rintangan Ninja Kids**
- **Brain Gym Cross Crawl dan The Owl (Cross Crawl & The Owl)**

● **Tujuan:** Melatih keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot besar.

◆ **Alat:** Tali, kursi kecil, bantal, hula hoop, dan cone.

◆ **Cara Bermain:**

- Anak-anak harus melewati berbagai tantangan seperti **melompati bantal**, **merayap di bawah tali**, **berjalan di atas garis keseimbangan**, dan **meloncati cone** tanpa menyentuhnya.

- Tambahkan stopwatch agar anak termotivasi menyelesaikan tantangan lebih cepat.

➤ **Penjelasan Area (15 menit)**

- Recalling pembelajaran minggu lalu dan
- Menunjukkan benda konkrit/ gambar sehubungan dengan tema pembelajaran hari ini
- Menjelaskan kegiatan pembelajaran di setiap area yang dibuka/disiapkan

2. Break time (30 menit)

- Teacher prepares snacks & drink for the kids

3. Kegiatan Inti (60 menit) including social play activities in the yard

Kegiatan Sensoris/Art Area:

- Kegiatan seni : membuat pulau papua 3 dimensi
- Alat & Bahan : karton, gambar pulau papua, lem, kertas bekas
- Metode: berkelompok , Teknik remas dan tempel kertas pd gambar pulau

Kegiatan Bahasa (area Bahasa):

- Activity : Fun Reading games

Tujuan : melatih kemampuan blending anak

Alat/sarana: paper cup, yg sdh disusun dan diberi tulisan (jadikan 3 susun paper cup) utk cvc words

Cara bermain :

- Anak diberikan kesempatan untuk membuka masing” paper cup dan mencoba menggabungkan/blending cvc words yg tertera pada paper cup

Kegiatan Matematika (math & sains area):

- Memahami bentuk-bentuk geometri dan jumlahnya
- Bermain: mengerjakan LKA shapes counting



Lunch Time 11.30 (30 menit)

- The teacher prepares the lunch for the children

4. ISTIRAHAT & PENJEMPUTAN (penerapan SOP istirahat & Penjemputan) (12 – 1.PM)

- guru dapat mengisi lembar observasi anak atau buku anekdotal selama anak dalam waktu jeda/tenang

(13.00 – 13.30)

- **Circle time; recalling kegiatan yang telah dilakukan dari pagi, untuk mengetahui sejauh mana kegiatan bermakna bagi anak**

Kegiatan sensorial (13.30 – 14.00)

- Fun Activity: menjiplak bentuk
- Tujuan: Melatih kontrol tangan dan koordinasi mata-tangan.
- Metode : Menjiplak dengan kertas transparan atau kertas karbon.
- Letakkan kertas transparan di atasnya dan minta anak menelusuri garisnya dengan pensil warna.
- Alat/sarana: mainan pencetak dgn berbagai bentuk, kertas gambar, pensil

Break time (30 menit) (14.00 – 14.30)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

Kegiatan Literasi (14.30 – 15.00)

- Mengenalkan dan mengingat tricky words group /any/many/more/before/other/ dengan aktivitas fun games
- Mengajak anak bermain mengingat tricky words melalui permainan : **Muffin Reading games**
- Alat/sarana : baki muffin, kertas muffin yg sdh di tuliskan tricky words group, small dice



Kegiatan practical life (16.00)

- **Fun activity: melipat pakaian**
- **Tujuan:** Melatih keterampilan motorik halus, kerapihan, dan tanggung jawab
- Alat/sarana: aneka pakaian anak / kain/ taplak meja,dll

5. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Refleksi bersama tentang kegiatan yang dilakukan.
- Anak-anak diajak untuk menceritakan pengalaman mereka selama aktivitas.
- Bernyanyi lagu penutup.
- Memberikan pesan kepada anak untuk mencintai lingkungan dan melestarikannya
- Anak-anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi alat Mainan sebelum di jemput

D. Evaluasi dan Dokumentasi

1. Observasi Perkembangan Anak:

- Apakah anak menunjukkan minat dalam kegiatan sensoris/art?
- Apakah anak dapat menyebutkan nama pulau terbesar di Indonesia?
- Bagaimana kemampuan literasi anak saat mengikuti kegiatan fun reading and tricky words game
- Bagaimana kemampuan logis anak saat mengikuti kegiatan mengenal bentuk geometri dan menghitung
- Bagaimana interaksi anak dengan teman selama kegiatan?

2. Dokumentasi:

- Foto atau video selama kegiatan berlangsung.
- Catatan observasi perkembangan anak.

E. Alat dan Bahan

1. Music (CD, speaker,dll)
2. Alat' olahraga (tali, kursi, cone, bantal,dll)
3. Art & craft tools (membuat pulau papua 3 dimensi)
4. Paper cup reading games
5. LKA geometri
6. Alat menjiplak bentuk
7. Muffin paper cup
8. Aneka jenis pakaian

F. Catatan Tambahan

- Guru perlu memberikan kebebasan eksplorasi kepada anak sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dan Montessori
- Lingkungan belajar disusun dengan rapi dan menarik agar anak tertarik untuk berpartisipasi.
- Dokumentasi kegiatan dapat dijadikan bahan diskusi dengan orang tua untuk

Mengetahui,

Kepala sekolah

Putu Ayu Hanny Meristyanti, S.S.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Tahun ajaran 2024/2025

Nama Lembaga : Skoebi-do *Child Care Centre*
Kelompok Usia : 4-6 tahun
Tema : Pulau-pulau di Dunia
Subtema : Kepulauan Indonesia
Sub-sub Tema : Pulau Kalimantan
pengenalan pulau,keindahan alamnya,budaya dan tradisi di pulau itu, hewan khas, dan makanan khas
Hari/Tanggal : selasa / 8 April 2025
Guru Pengajar : Ms. Vera dan Ms. Anggi

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengembangkan kemandirian dalam eksplorasi lingkungan.
 2. Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan praktis.
 3. Anak dapat mengenali dan menyebutkan nama pulau besar di Indonesia
 4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan eksplorasi melalui aktivitas sensoris.
-

B. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: Montessori & berdiferensiasi **Metode:** tanya jawab, Eksplorasi, Demonstrasi, Diskusi, Praktik langsung

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (9 – 10.AM)

❖ Bercakap – cakap (30 menit)

- Guru menyapa anak-anak dan mengajak mereka ke lingkaran diskusi.
- Bernyanyi lagu pembuka untuk menarik perhatian anak.
- Melakukan "circle time" untuk membahas Kembali tema hari itu tentang pulau besar kedua di Indonesia yaitu: pulau Kalimantan

- **Pulau Kalimantan** adalah pulau besar kedua di Indonesia yang penuh dengan hutan lebat dan sungai panjang.
- 🌿 **Keindahan Alamnya:**
Di Kalimantan ada sungai besar seperti **Sungai Kapuas**, yang panjang sekali! Ada juga hutan hujan tropis yang jadi rumah banyak hewan.
- 🎭 **Budaya dan Tradisi:**
Suku Dayak di Kalimantan punya rumah panjang yang disebut **Rumah Betang**. Mereka suka menari **Tari Hudoq**, memakai topeng unik, dan bermain musik gong.
- 🐒 **Hewan Khas:**
Di Kalimantan ada **Orangutan**, monyet besar berbulu merah yang pintar dan lucu!
- 🍲 **Makanan Khas:**
Makanan khasnya adalah **Soto Banjar**, sup ayam dengan kuah gurih dan wangi, serta **Amplang**, kerupuk ikan yang renyah.
- Pulau Kalimantan indah sekali dengan budaya dan alamnya yang luar biasa! 🌳 🐒

➤ **Pengembangan Gross motor Skill (15 menit)**

- Fun Activity: Balap Karung Mini
- **Brain Gym Cross Crawl dan The Owl (Cross Crawl & The Owl)**

● **Tujuan:** Meningkatkan keseimbangan dan kekuatan kaki.

◆ **Alat:** Karung kecil atau kantong kain.

◆ **Cara Bermain:**

- Anak masuk ke dalam karung, lalu melompat dari garis start ke garis finish.
- Bisa dilakukan secara individu atau dalam tim.

➤ **Penjelasan Area (15 menit)**

- Recalling pembelajaran kemarin dan
- Menunjukkan benda konkrit/ gambar sehubungan dengan tema pembelajaran hari ini
- Menjelaskan kegiatan pembelajaran di setiap area yang dibuka/disiapkan

2. Break time (30 menit)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

3. Kegiatan Inti (60 menit) Mix with play at the play ground

Kegiatan Sensoris/Art Area:

- Kegiatan seni : membuat pulau Kalimantan 3 dimensi
- Alat & Bahan : karton, gambar pulau kalimantan, lem, kertas bekas
- Metode: berkelompok, Teknik remas dan tempel

Kegiatan Bahasa (area Bahasa):

- Activity : Fun Reading games

Tujuan : melatih kemampuan blending anak

Alat/sarana: paper cup, yg sdh disusun dan diberi tulisan (jadikan 3 susun paper cup) utk cvc words

Cara bermain :

- Anak diberikan kesempatan untuk membuka masing” paper cup dan mencoba menggabungkan/blending cvc words yg tertera pada paper cup

Kegiatan Matematika (math & sains area):

- Memahami bentuk-bentuk geometri dan jumlahnya
- Bermain: mengerjakan LKA shapes counting

Lunch Time 11. 30 (30 menit)

- **The teacher prepares the lunch for the children**

4. ISTIRAHAT & PENJEMPUTAN (penerapan SOP istirahat & Penjemputan) (12 – 1.PM)

- **guru dapat mengisi lembar observasi anak atau buku anekdototal selama anak dalam waktu jeda/tenang**

(13.00 – 13.30)

- **Circle time; recalling kegiatan yang telah dilakukan dari pagi, untuk mengetahui sejauh mana kegiatan bermakna bagi anak**

Kegiatan Sensorial (13.30 – 14.00)

- Fun Activity: menjiplak bentuk (guru menggunakan objek bentuk yg berbeda setiap hari) sehingga anak-anak merasa mendapat tantangan baru dan selalu antusias mengerjakan

- Tujuan: Melatih kontrol tangan dan koordinasi mata-tangan.
- Metode : Menjiplak dengan kertas transparan atau kertas karbon.
- Letakkan kertas transparan di atasnya dan minta anak menelusuri garisnya dengan pensil warna.
- Alat/sarana: mainan pencetak dgn berbagai bentuk, kertas gambar, pensil

Break time (30 menit) (14.00 – 14.30)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

Kegiatan Literasi (14.30 – 15.00)

- Mengenalkan dan mengingat tricky words group /any/many/more/before/other/ dengan aktivitas fun games
- Mengajak anak bermain mengingat tricky words melalui permainan : **Muffin Reading games**
- Alat/sarana : baki muffin, kertas muffin yg sdh di tuliskan tricky words group, small dice

Kegiatan Practical life (16.00)

- **"Mengancing dan Mengikat Tali Sepatu"**
- Alat/sarana: sepatu anak/dapat menggunakan alat peraga berupa lacing shoes

5. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Refleksi bersama tentang kegiatan yang dilakukan.
- Anak-anak diajak untuk menceritakan pengalaman mereka selama aktivitas.
- Bernyanyi lagu penutup.
- Memberikan pesan kepada anak untuk mencintai lingkungan alam dan melestarikannya
- Anak-anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi alat Mainan sebelum di jempit

D. Evaluasi dan Dokumentasi

1. Observasi Perkembangan Anak:

1. Apakah anak menunjukkan minat dalam kegiatan sensoris/art?
2. Apakah anak dapat menyebutkan nama pulau besar yang ada di Indonesia
3. Bagaimana kemampuan literasi anak saat mengikuti kegiatan fun reading and tricky words game

4. Bagaimana kemampuan logis anak saat mengikuti kegiatan mengenal bentuk geometri dan menghitung
5. Bagaimana interaksi anak dengan teman selama kegiatan?

2. Dokumentasi:

- Foto atau video selama kegiatan berlangsung.
 - Catatan observasi perkembangan anak.
-

E. Alat dan Bahan

- Music (CD, speaker,dll)
- Karung kecil
- Alat seni : membuat pulau Kalimantan 3 dimensi
- Paper cup utk membaca cvc words
- LKA bentuk dan menghitung jumlah bentuk
- Aneka alat utk menjiplak bentuk
- Muffin cup, dice mini
- Sepatu anak/lacing cards

F. Catatan Tambahan

- Guru perlu memberikan kebebasan eksplorasi kepada anak sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dan Montessori
- Lingkungan belajar disusun dengan rapi dan menarik agar anak tertarik untuk berpartisipasi.
- Dokumentasi kegiatan dapat dijadikan bahan diskusi dengan orang tua untuk mendukung pembelajaran anak di rumah.

Mengetahui,

Kepala sekolah

Putu Ayu Hanny Meristyanti, S.S.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Tahun ajaran 2024/2025

Nama Lembaga	: Skoebi-do <i>Child Care Centre</i>
Kelompok Usia	: 4-6 tahun
Tema	: Pulau-pulau di Dunia
Subtema	: Kepulauan Indonesia
Sub-sub Tema	: Pulau Sumatera pengenalan pulau,keindahan alamnya,budaya dan tradisi di pulau itu, hewan khas, dan makanan khas
Hari/Tanggal	: Rabu /9 April 2025
Guru Pengajar	: Ms. Vera dan Ms. Anggi

A. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengembangkan kemandirian dalam eksplorasi lingkungan.
 - Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan praktis.
 - Anak dapat mengenal dan menyebutkan nama pulau besar di Indonesia
 - Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan eksplorasi melalui aktivitas sensoris.
-

B. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: Montessori & berdiferensiasi **Metode:** tanya jawab, Eksplorasi, Demonstrasi, Diskusi, Praktik langsung

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (9 – 10.AM)

❖ **Bercakap – cakap (30 menit)**

- Guru menyapa anak-anak dan mengajak mereka ke lingkaran diskusi.
- Bernyanyi lagu pembuka untuk menarik perhatian anak.
- "circle time" untuk membahas Kembali tema hari itu : **Pulau Sumatera** adalah pulau besar di bagian barat Indonesia yang punya banyak gunung, danau, dan hutan.
- 🌿 **Keindahan Alamnya:**

Di Sumatera ada **Danau Toba**, danau terbesar di Indonesia dengan pulau di

tengahnya, namanya **Pulau Samosir**. Ada juga gunung berapi dan hutan hijau yang lebat!

- 🗳️ **Budaya dan Tradisi:**

Suku Batak di Sumatera suka bernyanyi dan menari **Tari Tor-Tor** sambil memainkan alat musik tradisional. Mereka juga punya rumah unik bernama **Rumah Bolon**.

- 🏠 **Hewan Khas:**

Hewan khas Sumatera adalah **Harimau Sumatera**, kucing besar bergaris yang larinya cepat!

- 🍲 **Makanan Khas:**

Makanan khas Sumatera adalah **Rendang**, daging sapi berbumbu yang enak dan gurih, serta **Pempek**, makanan dari ikan yang dimakan dengan kuah cuka.

- Pulau Sumatera sangat indah dan punya banyak hal menarik! 🏞️ 🐯

➤ **Pengembangan Gross motor Skill (15 menit)**

- Fun activity: **Lomba Lari Kelereng dengan Sendok**
- **Brain Gym Cross Crawl dan The Owl (Cross Crawl & The Owl)**

- 🟢 **Tujuan:** Melatih koordinasi tangan-mata dan keseimbangan.

- 💠 **Alat:** Sendok dan kelereng/plastisin.

- 💠 **Cara Bermain:**

- Anak berlari sambil membawa sendok berisi kelereng di mulut atau tangan.
- Jika kelereng jatuh, harus mulai dari awal lagi.

➤ **Penjelasan Area (15 menit)**

- Recalling pembelajaran kemarin/pengalaman anak dan
- Menunjukkan benda konkrit/ gambar sehubungan dengan tema pembelajaran hari ini
- Menjelaskan kegiatan pembelajaran di setiap area yang dibuka/disiapkan

2. Break time (30 menit)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

3. Kegiatan Inti (60 menit) Mix with play at the play ground

Kegiatan Sensoris/Art Area:

- Kegiatan seni : membuat pulau Sumatera 3 dimensi
- Alat & Bahan : karton, gambar pulau sumatera, lem, kertas bekas
- Metode: berkelompok, Teknik remas dan tempel

Kegiatan Bahasa (area Bahasa):

- Melatih kemampuan blending dan reading anak melalui kegiatan “Phonic drill Sentences”
- Kegiatan: membaca cerita sederhana dari pengulangan kata awal, cerita singkat digabungkan dengan tricky words yang telah dipelajari anak
- Alat/Sarana: Text Phonic drill Sentences” (the fat cat)

Kegiatan Matematika (math & sains area):

- Memahami bentuk-bentuk geometri dan jumlahnya
- Bermain: mengerjakan LKA shapes counting

Lunch Time 11. 30 (30 menit)

- **The teacher prepares the lunch for the children**

4. ISTIRAHAT & PENJEMPUTAN (penerapan SOP istirahat & Penjemputan) (12 – 1.PM)

- **guru dapat mengisi lembar observasi anak atau buku anekdot selama anak dalam waktu jeda/tenang**

(13.00 – 13.30)

- **Circle time; recalling kegiatan yang telah dilakukan dari pagi, untuk mengetahui sejauh mana kegiatan bermakna bagi anak**

Kegiatan Sensorial (13.30 – 14.00)

- Fun Activity: menjiplak bentuk (guru menggunakan objek bentuk yg berbeda setiap hari) sehingga anak-anak merasa mendapat tantangan baru dan selalu antusias mengerjakan
- Tujuan: Melatih kontrol tangan dan koordinasi mata-tangan.
- Metode : Menjiplak dengan kertas transparan atau kertas karbon.
- Letakkan kertas transparan di atasnya dan minta anak menelusuri garisnya dengan pensil warna.
- Alat/sarana: mainan pencetak dgn berbagai bentuk, kertas gambar, pensil

Break time (30 menit) (14.00 – 14.30)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

Kegiatan Literasi (14.30 – 15.00)

- Mengenalkan dan mengingat tricky words group /any/many/more/before/other/ dengan aktivitas fun games
- Mengajak anak bermain mengingat tricky words melalui permainan : **Muffin Reading games**
- Alat/sarana : baki muffin, kertas muffin yg sdh di tuliskan tricky words group, small dice

Kegiatan practical life (16.00)

- Kegiatan : "**Menggunakan dan Menutup Resleting**"
- Alat/sarana: celana anak, jaket, busy board montessori

5. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Refleksi bersama tentang kegiatan yang dilakukan.
- Anak-anak diajak untuk menceritakan pengalaman mereka selama aktivitas.
- Bernyanyi lagu penutup.
- Memberikan pesan kepada anak untuk mencintai lingkungan dan melestarikannya
- Anak-anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi alat Mainan sebelum di jemput

D. Evaluasi dan Dokumentasi

1. Observasi Perkembangan Anak:

- Apakah anak menunjukkan minat dalam kegiatan sensoris/art?
- Apakah anak dapat menyebutkan salah satu pulau besar di Indonesia?
- Bagaimana kemampuan logis anak saat mengikuti kegiatan menghitung bentuk geometri
- Bagaimana interaksi anak dengan teman selama kegiatan?

2. Dokumentasi:

- Foto atau video selama kegiatan berlangsung.
- Catatan observasi perkembangan anak.

E. Alat dan Bahan

- Music (CD, speaker,dll)
- Kelereng dan sendok

- Alat” membuat pulau sumatera 3 dimensi
- LKA reading phonics drill sentences
- LKA hitung bentuk geometri
- Alat menjiplak aneka bentuk benda
- Alat peraga untuk membuka & menutup resleting
- Alat membaca tricky words

F. Catatan Tambahan

- Guru perlu memberikan kebebasan eksplorasi kepada anak sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dan Montessori
- Lingkungan belajar disusun dengan rapi dan menarik agar anak tertarik untuk berpartisipasi.
- Dokumentasi kegiatan dapat dijadikan bahan diskusi dengan orang tua untuk mendukung pembelajaran anak di rumah.

Mengetahui,
Kepala sekolah
Putu Ayu Hanny Meristyanti, S.S.



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Tahun ajaran 2024/2025

Nama Lembaga	: Skoebi-do <i>Child Care Centre</i>
Kelompok Usia	: 4-6 tahun
Tema	: Alam Semesta (the Universe)
Subtema	: Langit & Angkasa
Sub-sub Tema	: apa itu langit?, langit pagi,siang,malam,warna”langit, awan & Hujan
Hari/Tanggal	: Kamis / 8 Mei 2025
Guru Pengajar	: Ms. Vera dan Ms. Anggie

A. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengembangkan kemandirian dalam eksplorasi lingkungan.
 - Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan praktis.
 - Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan berupa langit, planet-planet, bintang, bulan, matahari
 - Anak dapat mengenal fenomena alam yang terjadi di luar angkasa, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu, kekaguman, dan kepedulian terhadap lingkungan
 - Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan eksplorasi melalui aktivitas sensoris.
-

B. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: Montessori & berdiferensiasi **Metode:** tanya jawab, Eksplorasi, Demonstrasi, Diskusi, Praktik langsung

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (9 – 10.AM)

❖ **Bercakap – cakap (30 menit)**

- Guru menyapa anak-anak dan mengajak mereka ke lingkaran diskusi.
- Bernyanyi lagu pembuka untuk menarik perhatian anak.
- "circle time" untuk membahas Kembali tema hari itu : **tentang langit & Angkasa**

- Guru recalling daya ingat anak dengan menanyakan Kembali dari kegiatan apa yang dilakukan kemarin saat mengenal mengenal langit sore dan malam hari
- Guru memberi kesempatan anak menjawab dan melanjutkan Kembali menjelaskan kegiatan apa yang akan dipraktikkan hari ini yaitu: mengenal awan dan warna langit
- Saat cerah warna langit seperti apa, saat mendung warna langit seperti apa, serta warna awan

➤ **Pengembangan Gross motor Skill (15 menit)**

- Fun activity: **Lompat & keseimbangan**
- **Tujuan:** Melatih keseimbangan dan kekuatan kaki.
- **Alat:** Tali lompat, garis di lantai (dari isolasi/pita).

Kegiatan:

1. Melompat dengan dua kaki di tempat dan maju mundur.
2. Melompat dengan satu kaki bergantian.
3. Berjalan di atas garis lurus sambil menjaga keseimbangan.

Variasi: Jalan sambil membawa benda ringan di atas kepala.

- **Brain Gym (Cross Crawl & The Owl)**

➤ **Penjelasan Area (15 menit)**

- Recalling pembelajaran kemarin dan
- Menunjukkan benda konkrit/ gambar sehubungan dengan tema pembelajaran hari ini
- Menjelaskan kegiatan pembelajaran di setiap area yang dibuka/disiapkan

2. Break time (30 menit)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

3. Kegiatan Inti (60 menit) Mix with play at the play ground

Kegiatan Sensoris/Art Area:

- Kegiatan seni : Membuat kolase awan dari kapas dan kertas warna biru
- Alat & Bahan : pattern awan, lem, kapas
- Metode: hasil karya, Teknik : menempel

Kegiatan Bahasa (area Bahasa):

- Activity: revised consonant blend & Digraphs/**bl/cl/fl/pl/sl/**
- **Worksheet: tebalkan dan lingkari**

- Tujuan: Worksheet ini dirancang dalam bentuk latihan mengenal, mencocokkan, dan menebalkan huruf, serta mewarnai untuk menambah daya tarik anak.

Kegiatan Matematika (math & sains area):

- Activity: konsep waktu sederhana
- **Tujuan Khusus:** Anak mengenali urutan waktu (pagi, siang, sore, malam) melalui aktivitas harian.
- Kegiatan: guru memperkenalkan waktu pagi melalui kegiatan yang biasa dilakukan anak-anak misalnya gosok gigi, demikian juga siang hari misalnya lunch, sore hari misalnya bermain sepeda, dan malam hari misalnya tidur
- Mengerjakan lembar kerja anak : **MENCOCOKKAN WAKTU DAN KEGIATAN dengan mewarnai gambar kegiatan di pagi hari**

Lunch Time 11. 30 (30 menit)

- **The teacher prepares the lunch for the children**

4. ISTIRAHAT & PENJEMPUTAN (penerapan SOP istirahat & Penjemputan) (12 – 1.PM)

- **guru dapat mengisi lembar observasi anak atau buku anekdotal selama anak dalam waktu jeda/tenang**

(13.00 – 13.30)

- **Circle time; recalling kegiatan yang telah dilakukan dari pagi, untuk mengetahui sejauh mana kegiatan bermakna bagi anak**

Kegiatan Area Balok (13.30 – 14.00)

- Fun Activity: Astronot
- Kegiatan: Bangunan Stasiun Luar Angkasa

Deskripsi Kegiatan:

- Anak diminta membuat bangunan stasiun luar angkasa tempat tinggal para astronot. Bisa dimainkan dengan boneka kecil atau mainan astronot.

Tujuan:

- Sosial-emosional (kerja sama), Bahasa (bercerita tentang bangunan), Imajinasi

Break time (30 menit) (14.00 – 14.30)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

Kegiatan Literasi (14.30 – 15.00)

- Mengenalkan dan mengingat kembali tricky words group/ where/because/want/saw/put/ dengan aktivitas writing the words “ tricky words work book”
- **Tujuan:** Melatih motorik halus

Kegiatan Naturalistic Intelligent (16.00)

- Fun activity: Alam disekitarku
- Kegiatan: Mengenalkan benda-benda alam seperti batu, pasir, air, kayu, dan tanah.

Deskripsi kegiatan:

- Bermain sensori dengan batu kerikil
- Mozaik bentuk dengan kerikil
- Alat/sarana: LKA gambar sederhana, lem, kerikil putih

5. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Refleksi bersama tentang kegiatan yang dilakukan.
- Anak-anak diajak untuk menceritakan pengalaman mereka selama aktivitas.
- Bernyanyi lagu penutup.
- Memberikan pesan kepada anak untuk menjaga dan melestarika lingkungan
- Anak-anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi alat Mainan sebelum di jemput

D. Evaluasi dan Dokumentasi

1. Observasi Perkembangan Anak:

- Apakah anak menunjukkan minat dalam kegiatan sensoris/art?
- Apakah anak dapat melakukan kegiatan gross motor skill
- Bagaimana kemampuan literasi dan Bahasa anak saat mengikuti kegiatan membaca, menulis consonant blends, digraph, dan tricky words?

- Bagaimana kemampuan logis anak saat mengerjakan LKA mengenal waktu sore dan malam hari?
- Apakah anak dapat Menyusun bentuk atau pola dengan balok warna-warni?
- Bagaimana interaksi anak dengan teman selama kegiatan?

2. Dokumentasi:

- Foto atau video selama kegiatan berlangsung.
- Catatan observasi perkembangan anak.

E. Alat dan Bahan

- Music (CD, speaker,dll)
- Tali/ pita atau garis lantai
- Gambar awan dan langit
- Mal bentuk awan, lem, dan kapas
- LKA consonant blends & digraph
- LKA mengenal perbedaan waktu malam
- Balok warna-warni
- LKA tricky words
- Kerikil kecil, gambar sederhana,lem

F. Catatan Tambahan

- Guru perlu memberikan kebebasan eksplorasi kepada anak sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dan Montessori
- Lingkungan belajar disusun dengan rapi dan menarik agar anak tertarik untuk berpartisipasi.
- Dokumentasi kegiatan dapat dijadikan bahan diskusi dengan orang tua untuk

Mengetahui,

Kepala sekolah

Putu Ayu Hanny Meristyanti, S.S.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Tahun ajaran 2024/2025

Nama Lembaga	: Skoebi-do <i>Child Care Centre</i>
Kelompok Usia	: 4-6 tahun
Tema	: Alam Semesta(The Universe)
Subtema	: Langit & Angkasa
Sub-sub Tema	: apa itu langit?, langit pagi,siang,malam,warna”langit, awan & Hujan
Hari/Tanggal	: Jumat / 9 Mei 2025
Guru Pengajar	: Ms. Vera dan Ms. Anggie

A. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengembangkan kemandirian dalam eksplorasi lingkungan.
 - Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan praktis.
 - Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan berupa langit, planet-planet, bintang, bulan, matahari
 - Anak dapat mengenal fenomena alam yang terjadi di luar angkasa, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu, kekaguman, dan kepedulian terhadap lingkungan
 - Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan eksplorasi melalui aktivitas sensoris.
-

B. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: Montessori & berdiferensiasi **Metode:** tanya jawab, Eksplorasi, Demonstrasi, Diskusi, Praktik langsung

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (9 – 10.AM)

❖ **Bercakap – cakap (30 menit)**

- Guru menyapa anak-anak dan mengajak mereka ke lingkaran diskusi.
- Bernyanyi lagu pembuka untuk menarik perhatian anak.
- "circle time" untuk membahas Kembali tema hari itu : **tentang langit & Angkasa**

- Guru recalling daya ingat anak dengan menanyakan Kembali dari kegiatan apa yang dilakukan kemarin saat mengenal awan dan warna langit
- Guru memberi kesempatan anak menjawab dan melanjutkan Kembali menjelaskan kegiatan apa yang akan dipraktikkan oleh anak hari itu yaitu tentang hujan
- Guru menceritakan secara singkat : tentang awan yang menangis dengan menceritakan proses turunnya hujan secara singkat

Deskripsi singkat tentang hujan:

"How Does Rain Happen?"

"Rain comes from the sky.

First, the sun shines and makes the water from the sea, lakes, and rivers go up into the air.

This water becomes tiny drops called steam or vapor.

Up in the sky, the tiny drops become clouds.

When the clouds get full and heavy, the water falls down as rain.

So when you see rain, it means the clouds are sharing their water with us!"

❖ **Pengembangan Gross motor Skill (15 menit)**

- Fun Activity: Permainan Tradisional “Engklek & Lompat Karung”
- **Tujuan:** Melatih ketepatan, keseimbangan, dan kelincahan.
- **Alat:** Gambar kotak engklek di lantai, karung goni kecil.

Kegiatan:

1. Bermain engklek secara bergantian.
 2. Lomba lompat karung dalam jarak pendek.
- **Variasi:** Main estafet lompat karung berpasangan.

❖ **Penjelasan Area (15 menit)**

- Recalling pembelajaran kemarin dan
- Menunjukkan benda konkrit/ gambar sehubungan dengan tema pembelajaran hari ini
- Menjelaskan kegiatan pembelajaran di setiap area yang dibuka/disiapkan

2. Break time (30 menit)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

3. Kegiatan Inti (60 menit) Mix with play at the play ground

Kegiatan Sensoris/Art Area:

- Kegiatan seni : Eksperimen sederhana: busa cukur di gelas, tetes pewarna = simulasi hujan
- Alat & Bahan : gelas, air, busa cukur, pewarna biru
- Metode: eksperimen/ praktik langsung

Kegiatan Bahasa (area Bahasa):

- Activity: revised consonant blend & Digraphs/bl/cl/fl/pl/sl/
- **Worksheet: tebalkan dan lingkari**
- Tujuan: Worksheet ini dirancang dalam bentuk latihan mengenal, mencocokkan, dan menebalkan huruf, serta mewarnai untuk menambah daya tarik anak.

Kegiatan Matematika (math & sains area):

- Activity: konsep waktu sederhana
- **Tujuan Khusus:** Anak mengenali urutan waktu (pagi, siang, sore, malam) melalui aktivitas harian.
- Kegiatan: guru memperkenalkan waktu pagi melalui kegiatan yang biasa dilakukan anak-anak misalnya gosok gigi, demikian juga siang hari misalnya lunch, sore hari misalnya bermain sepeda, dan malam hari misalnya tidur
- Mengerjakan lembar kerja anak : **MENCOCOKKAN WAKTU DAN KEGIATAN dengan mewarnai gambar kegiatan di pagi hari**

Lunch Time 11.30 (30 menit)

- The teacher prepares the lunch for the children

4. ISTIRAHAT & PENJEMPUTAN (penerapan SOP istirahat & Penjemputan) (12 – 1.PM)

- guru dapat mengisi lembar observasi anak atau buku anekdot selama anak dalam waktu jeda/tenang

(13.00 – 13.30)

- Circle time; recalling kegiatan yang telah dilakukan dari pagi, untuk mengetahui sejauh mana kegiatan bermakna bagi anak

Kegiatan Balok Area (13.30 – 14.00)

- Fun Activity: Bulan & Permukaannya
- Kegiatan: Permukaan Bulan

Deskripsi kegiatan:

- Anak membangun bentuk permukaan bulan dengan balok dan pasir/kerikil mainan. Diberi mainan kendaraan penjelajah bulan.

Tujuan:

- Eksplorasi, Sains dasar, Observasi

Break time (30 menit) (14.00 – 14.30)

- **Teacher prepares snacks & drink for the kids**

Kegiatan Literasi (14.30 – 15.00)

- Mengenalkan dan mengingat kembali tricky words group/ where/because/want/saw/put/ dengan aktivitas writing the words “ tricky words work book”
- **Tujuan:** Melatih motorik halus

Kegiatan Naturalistic Intelligent (16.00)

- Fun activity: Alam disekitarku
- Kegiatan: Mengenalkan benda-benda alam seperti batu, pasir, air, kayu, dan tanah.

Deskripsi kegiatan:

- Bermain sensori dengan kayu
- Menyusun stick ice cream yg terbuat dari kayu menjadi sebuah rumah
- Alat/sarana: art paper, stick ice cream, lem

5. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Refleksi bersama tentang kegiatan yang dilakukan.
- Anak-anak diajak untuk menceritakan pengalaman mereka selama aktivitas.
- Bernyanyi lagu penutup.
- Memberikan pesan kepada anak untuk menjaga dan melestarikan lingkungan
- Anak-anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi alat Mainan sebelum di jempit

D. Evaluasi dan Dokumentasi

1. Observasi Perkembangan Anak:

- Apakah anak menunjukkan minat dalam kegiatan sensoris/art?

- Apakah anak dapat menyebutkan warna langit, dan proses turunnya hujan?
- Bagaimana kemampuan literasi anak saat mengikuti kegiatan menulis dan membaca consonant blends, digraph, dan tricky words?
- Bagaimana kemampuan logis anak saat mengikuti kegiatan mencocokkan waktu dan kegiatan sehari - hari
- Bagaimana interaksi anak dengan teman selama kegiatan?

2. Dokumentasi:

- Foto atau video selama kegiatan berlangsung.
- Catatan observasi perkembangan anak.

E. Alat dan Bahan

- Music (CD, speaker,dll)
- Karung
- Big book proses turun hujan
- Eksperimen membuat hujan (gelas, air, busa cukur, pewarna makanan biru)
- LKA consonant blends, & digraph
- LKA mencocokkan kegiatan dengan waktu
- Balok warna-warni
- LKA tricky words
- Stick ice cream, lem, art paper

F. Catatan Tambahan

- Guru perlu memberikan kebebasan eksplorasi kepada anak sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dan Montessori
- Lingkungan belajar disusun dengan rapi dan menarik agar anak tertarik untuk berpartisipasi.
- Dokumentasi kegiatan dapat dijadikan bahan diskusi dengan orang tua untuk mendukung pembelajaran anak di rumah.

Mengetahui,

Kepala sekolah

Putu Ayu Hanny Meristyanti, S.S.

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian

Pre-test Sanur



Post-test Sanur



Pre-test Cunggu



Post-test Cunggu

