

LAMPIRAN

Lampiran 1: Berita Acara Bimbingan Skripsi

JURNAL BIMBINGAN

Nama Mahasiswa : Erma Alkhusnia
NIM : 199000005
Program Studi : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Nama Pembimbing : Drs. A. Fachrurrazi, M.Pd.
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap *Life Skill* Sederhana Siswa Kelompok A di TK AL-HIKMAH Rungkut-Surabaya

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	9 - 4 - 2022	Pengarahan bimbingan proposal	af
2.	12 - 4 - 2022	Bimbingan bab 1	af
3.	25 - 4 - 2022	Pengumpulan bab 1	af
4.	12 - 5 - 2022	Revisi bab 1 & pengarahan bab 2	af
5.	3 - 6 - 2022	Pengumpulan bab 2	af
6.	15 - 6 - 2022	Revisi bab 2 & pengarahan bab 2	af
7.	30 - 6 - 2022	Pengumpulan bab 3	af
8.	8 - 7 - 2022	Revisi bab 3	af
9.	25 - 7 - 2022	Bimbingan pra - Sempro	af
10.	29 - 7 - 2022	Sidang Sempro	af
11.	15 - 8 - 2022	Bimbingan skripsi bab 4 & 5	af
12.	20 - 9 - 2022	Pengumpulan bab 4	af
13.	5 - 12 - 2022	Revisi bab 4	af
14.	27 - 12 - 2022	ACC skripsi bab 1-5	af

Mengetahui,

Ketua Kaprodi PG-PAUD



Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi










NIDN 0716108002

Lampiran 2: Lembar Revisi Ujian Skripsi

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Erma Alkhusnia
 NIM : 199000005
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan
 Anak Usia Dini (PG-PAUD)
 Tanggal Ujian : 11 Januari 2023
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media
Busy Book Terhadap *Life Skill*
 Sederhana Siswa Kelompok A di
 TK AL-HIKMAH Rungkut
 Surabaya
 Nama Penguji I : Drs. A. Fachrurrazi, M.Pd.
 Nama Penguji II : Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi.
 Nama Penguji III : Aisyah, S.Psi., M.Pd.

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1.	Kerangka konseptual			
2.	Merapikan tabel			
3.	Identifikasi masalah			
4.	Manfaat penelitian			
5.	Pembahasan			
6.	Teori terkait dengan anak usia dini			

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
7.	Tata tulis			
8.	BAB I			
9.	Daftar pustaka			

Dosen Penguji I



Drs. A. Fachrurrazi, M.Pd.
NIDN 0723116504

Dosen Penguji II



Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi.
NIDN 0716108002

Dosen Penguji III



Aisyah, S.Psi., M.Pd.
NIDN 0705127403

Lampiran 3: Surat Permohonan Izin Penelitian



FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Nomor : 986/Ak.2/FPP/XII/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.Bapak/Ibu Kepala/Ketua
TK AL-HIKMAH
Jl. Kaliwaru I 8A, Rungkut
di Surabaya

Dengan hormat,
Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala/Ketua TK AL-HIKMAH berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Erma Alkhusnia
NIM : 199000005
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BUSY BOOK
TERHADAP LIFE SKILL SEDERHANA SISWA KELOMPOK A
DI TK AL-HIKMAH RUNGKUT-SURABAYA

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Surabaya, 29 Desember 2022

Dekan,

Dr. Santika Rentika Hadi., M.Kes.
NIP. 196702091992031002



Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Lampiran 4: Balasan Surat Izin Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK AL-HIKMAH SURABAYA
 NOMOR AHU-0018009.AH.01.04.Tahun 2018
TAMAN KANAK-KANAK AL-HIKMAH
 NSS:002056010018 NPSN : 20561689

Alamat : Jl. Kaliwaru 1/8A, Rungkut – Surabaya
 Telp : 0821 4063 3365 / 0821 3943 5460 Email : tk.alhikmah862@gmail.com

SURAT KETERANGAN
IZIN PENELITIAN SKRIPSI
 NOMOR : 046/YLPAH/I/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isma Istiqomah, S.Pd.
 Jabatan : Kepala TK
 Unit Kerja : TK AL-HIKMAH
 Alamat : Jl. Kaliwaru 1/8A, Rungkut – Surabaya

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Erma Alkhusnia
 NIM : 199000005
 Program Studi : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap *Life Skill*
 Penelitian : Sederhana Siswa Kelompok A di TK AL-HIKMAH Rungkut - Surabaya

Yang bersangkutan melakukan penelitian skripsi di kelompok A mulai tanggal 5 – 20 Desember 2022.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya dan mohon dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 02 Januari 2023
 Kepala Sekolah
 TK AL-HIKMAH



Lampiran 5: Data Siswa

No.	Nama	L/P
1.	Marley	L
2.	Aqil	L
3.	Adzril	L
4.	Fira	P
5.	Dira	P
6.	Nindya	P
7.	Arfhan	L
8.	Asfaa	P
9.	Calista	P
10.	Chyta	P
11.	Diva	P
12.	Adit	L
13.	Fatih	L
14.	Haikal	L
15.	Fir	L
16.	Gilang	L
17.	Faul	L
18.	Raditya	L
19.	Alby	L
20.	Kinan	P

Lampiran 6: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Kelompok : TK A
 Semester/Minggu : I/
 Tema/Sub Tema : Kebutuhan/Pakaian
 Kompetensi Dasar : 1.2, 3.1-4.1, 3.3-4.3,3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.11-4.11, 3.10-4.10, 3.15-4.15, 2.10, 2.6, 2.12

TEMA	KOMPETENSI DASAR & MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
Kebutuhan Sub Tema : Kebutuhan	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (NAM) 3.1-4.1 Menenal & melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan bantuan orang dewasa (NAM) 3.5-4.5 Mengetahui & menyelesaikan cara memecahkan masalah sehari-hari dan bererilaku kreatif (KOG)	HARI KE-1 <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum belajar (NAM 3.1-4.1) • Bermain <i>busy book</i> dan praktek (FM 3.3-4.3) • Berhitung angka 1-10 (KOG 3.5-4.5) • Menyusun kartu huruf menjadi kata baju (BHS 3.12-4.12) • Mencocok gambar baju (SENI 3.15-4.15) • Mematuhi aturan bermain (SOSEM 2.6)

TEMA	KOMPETENSI DASAR & MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
	<p>3.6-4.6 Mengenal & menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya yang dikenalnya (KOG)</p> <p>3.10-4.10 Memahami & menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (BHS)</p> <p>3.12-4.12 Mengenal & menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain (BHS)</p> <p>3.11-4.11 Memahami & menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (BHS)</p> <p>3.15-4.15 Mengenal & menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)</p>	<p>HARI KE-2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa bercermin (NAM 3.1-4.1) • Meloncat dengan ketinggian 30 cm (FM 3.3-4.3) • Mengelompokkan gambar yang sama warnanya (KOG 3.6-4.6) • Menebali kata “tas sekolah” (BHS 3.12-4.12) • Mewarnai gambar tas (SENI 3.15-4.15) • Mengucap terima kasih ketika mendapat sesuatu (SOSEM 2.10) <p>HARI KE-3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sesudah belajar (NAM 3.1-4.1) • Bermain <i>busy book</i> dan praktek (FM 3.3-4.3) • Memberi tanda (x) jika bukan gambar pakaian dan tanda (✓) jika merupakan gambar pakaian (KOG 3.6-4.6) • Bercakap tentang pakaian yang dipakai

TEMA	KOMPETENSI DASAR & MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
	<p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (SOSEM)</p> <p>2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran pada orang lain (SOSEM)</p> <p>2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab</p>	<p>laki-laki dan perempuan (BHS 3.11-4.11)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi cap pada gambar tas sekolah (SENI 3.15-4.15) • Mengucap terima kasih ketika mendapat bantuan (SOSEM 2.10) <p>HARI KE-4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi dan membalas salam (NAM 1.2) • Bermain jejak kaki dan tangan (FM 3.3-4.3) • Mengurutkan gambar sepatu dari besar ke kecil (KOG 3.6-4.6) • Bercakap-cakap tentang pakaian (BHS 3.11-4.11) • Mewarnai gambar sepatu (SENI 3.15-4.15) • Membereskan mainan ke tempat semula (SOSEM 2.12) <p>HARI KE-5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan permisi ketika lewat (NAM 3.2-4.2)

TEMA	KOMPETENSI DASAR & MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Bermain <i>busy book</i> dan praktek (FM 3.3-4.3) • Menghitung gambar celana (KOG 3.6-4.6) • Berdiskusi tentang celana (BHS 3.11-4.11) • Menggambar corak untuk celana (SENI 3.15-4.15) • Berterima kasih setelah mendapat bantuan (SOSEM 2.10)

Lampiran 7: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok	: A
Semester/Minggu	: I/
Tema/Sub Tema	: Kebutuhan/Pakaian
Kompetensi Dasar	: 2.6, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.12 4.12, 3.15-4.15

Materi Kegiatan

- Berdoa sebelum belajar (NAM 3.1-4.1)
- Bermain *busy book* dan praktek (FM 3.3-4.3)
- Berhitung angka 1-10 (KOG 3.5-4.5)
- Menyusun kartu huruf menjadi kata baju (BHS 3.12-4.12)
- Mencocok gambar baju (SENI 3.15-4.15)
- Mematuhi aturan bermain (SOSEM 2.6)

Materi Pembiasaan

1. Mengucap salam ketika masuk kelas
2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
3. Membaca surat-surat pendek

Metode

- Bermain
- Unjuk kerja
- Hasil karya

Alat dan Bahan

1. Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book*

2. Lembar kerja menghubungkan gambar dengan angka
3. Kartu huruf
4. Jarum dan bantalan untuk mencocok

A. Pembukaan

1. Berbaris
2. Jalan ditempat sambil berhitung 1-10 (KOG 3.5-4.5)
3. Berdoa sebelum belajar (NAM 3.1-4.1)
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Menyusun kartu huruf menjadi kata baju (BHS 3.10-4.10)
2. Mencocok gambar baju (SENI 3.15-4.15)
3. Bermain *busy book* dan praktek (FM 3.3-4.3)
4. Mematuhi aturan bermain (SOSEM 2.6)

Recalling

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang kegiatan yang dilakukan anak hari ini
3. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

Istirahat

Bermain, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, dan makan bekal

C. Penutup

1. Berdo'a sesudah makan
2. Menanyakan perasaan dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan hari esok
4. Berdo'a setelah belajar dan mengucapkan salam

D. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
Nilai Agama dan Moral	3.1-4.1	Berperilaku sesuai ajaran agama yang dianut	BB : MB : BSH : BSB :
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah	BB : MB : BSH : BSB :
Kognitif	3.5-4.5	Melanjutkan kegiatan sampai selesai	BB : MB : BSH : BSB :
Bahasa	3.10-4.10	Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan	BB : MB : BSH : BSB :
Sosial Emosional	2.6	Terbiasa menaati peraturan yang ada	BB : MB : BSH : BSB :
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya, misal seni musik, visual, gerak dan tari yang	BB : MB : BSH : BSB :

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
		dihasilkannya dan dihasilkan orang lain	

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Teknik Penilaian

- Catatan Harian
- Catatan Hasil Karya
- Skala Capaian Perkembangan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok : A
 Semester/Minggu : I/
 Tema/Sub Tema : Kebutuhan/Pakaian
 Kompetensi Dasar : 2.10, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6,
 3.12-4.12, 3.15-4.15

Materi Kegiatan

- Doa bercermin (NAM 3.1-4.1)
- Melompat dengan ketinggian 30 cm (FM 3.3-4.3)
- Mengelompokkan gambar yang sama warnanya (KOG 3.6-4.6)
- Menebali kata “tas sekolah” (BHS 3.12-4.12)
- Mewarnai gambar tas (SENI 3.15-4.15)
- Mengucap terima kasih ketika mendapat sesuatu (SOSEM 2.10)

Materi Pembiasaan

1. Mengucap salam ketika masuk kelas
2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
3. Membaca surat-surat pendek

Metode

- Bermain
- Unjuk kerja
- Hasil karya

Alat dan Bahan

1. Lembar kerja untuk mengelompokkan gambar
2. Lembar kerja untuk menebali kata “tas sekolah”
3. Lembar kerja untuk mewarnai gambar tas
4. Pensil dan penghapus

5. Krayon

A. Pembukaan

1. Berbaris
2. Meloncat dengan ketinggian 30 cm (FM 3.3-4.3)
3. Berdoa sebelum belajar
4. Doa bercermin (NAM 3.1-4.1)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Mengelompokkan gambar yang sama warnanya (KOG 3.6-4.6)
2. menebali kata “tas sekolah” (BHS 3.12-4.12)
3. Mewarnai gambar tas (SENI 3.15-4.15)

Recalling

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang kegiatan yang dilakukan anak hari ini
3. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

Istirahat

Bermain, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, dan makan bekal

C. Penutup

1. Berdo'a sesudah makan
2. Menanyakan perasaan dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan hari esok
4. Berdoa sesudah belajar dan mengucapkan salam (NAM 3.1-4.1)

D. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
Nilai Agama dan Moral	3.1-4.1	Berperilaku sesuai ajaran agama yang dianut	BB : MB : BSH : BSB :
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah	BB : MB : BSH : BSB :
Kognitif	3.6-4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna melalui kegiatan mengelompokkan	BB : MB : BSH : BSB :
Bahasa	3.12-4.12	Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru	BB : MB : BSH : BSB :
Sosial Emosional	2.10	Terbiasa mengucapkan terima kasih	BB : MB : BSH : BSB :
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya, misal seni musik,	BB : MB : BSH : BSB :

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
		visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain	

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Teknik Penilaian

- Catatan Harian
- Catatan Hasil Karya
- Skala Capaian Perkembangan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok : A
 Semester/Minggu : I/
 Tema/Sub Tema : Kebutuhan/Pakaian
 Kompetensi Dasar : 2.10, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6,
 3.11-
 4.11, 3.15-4.15

Materi Kegiatan

- Berdoa sesudah belajar (NAM 3.1-4.1)
- Bermain *busy book* dan praktek (FM 3.3-4.3)
- Memberi tanda (x) jika bukan gambar pakaian dan tanda (✓) jika merupakan gambar pakaian (KOG 3.6-4.6)
- Bercakap tentang pakaian yang dipakai laki-laki dan perempuan (BHS 3.11-4.11)
- Memberi cap pada gambar tas sekolah (SENI 3.15-4.15)
- Mengucap terima kasih ketika mendapat bantuan (SOSEM 2.10)

Materi Pembiasaan

1. Mengucap salam ketika masuk kelas
2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
3. Membaca surat-surat pendek

Metode

- Bermain
- Unjuk kerja
- Hasil karya

Alat dan Bahan

1. Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book*
2. Lembar kerja memberi tanda (x) jika bukan gambar pakaian dan tanda (✓) jika merupakan gambar pakaian
3. Lembar kerja memberi cap pada gambar tas sekolah
4. Pensil dan penghapus
5. Pewarna

A. Pembukaan

1. Berbaris
2. Berdoa sebelum belajar
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Bermain *busy book* dan praktek (FM 3.3-4.3)
2. Memberi tanda (x) jika bukan gambar pakaian dan tanda (✓) jika merupakan gambar pakaian (KOG 3.6-4)
3. Memberi cap pada gambar tas sekolah (SENI 3.15-4.15)

Recalling

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang kegiatan yang dilakukan anak hari ini
3. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Mengucap terima kasih ketika mendapat bantuan (SOSEM 2.10)

Istirahat

Bermain, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, dan makan bekal

C. Penutup

1. Berdoa sesudah makan
2. Menanyakan perasaan dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan hari esok
4. Berdoa sesudah belajar dan mengucapkan salam (NAM 3.1-4.1)

D. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
Nilai Agama dan Moral	3.1-4.1	Berperilaku sesuai ajaran agama yang dianut	BB : MB : BSH : BSB :
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah	BB : MB : BSH : BSB :
Kognitif	3.6-4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna melalui kegiatan mengelompokkan	BB : MB : BSH : BSB :
Bahasa	3.11-4.11	Berbicara sesuai kebutuhan	BB : MB : BSH : BSB :

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
Sosial Emosional	2.10	Terbiasa mengucapkan terima kasih	BB : MB : BSH : BSB :
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya, misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain	BB : MB : BSH : BSB :

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Teknik Penilaian

- Catatan Harian
- Catatan Hasil Karya
- Skala Capaian Perkembangan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok : A
 Semester/Minggu : I/
 Tema/Sub Tema : Kebutuhan/Pakaian
 Kompetensi Dasar : 1.2, 2.12, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Materi Kegiatan

- Memberi dan membalas salam (NAM 1.2)
- Bermain jejak kaki dan tangan (FM 3.3-4.3)
- Mengurutkan gambar sepatu dari besar ke kecil (KOG 3.6-4.6)
- Bercakap-cakap tentang pakaian (BHS 3.12-4.12)
- Mewarnai gambar sepatu (SENI 3.15-4.15)
- Membereskan mainan ke tempat semula (SOSEM 2.12)

Materi Pembiasaan

1. Mengucap salam ketika masuk kelas (NAM 1.2)
2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
3. Membaca surat-surat pendek

Metode

- Bermain
- Unjuk kerja
- Hasil karya

Alat dan Bahan

1. Alat Permainan Edukatif (APE) jejak kaki dan tangan
2. Lembar kerja mengurutkan gambar sepatu dari besar ke kecil

3. Lembar kerja mewarnai gambar sepatu
4. Pensil dan penghapus
5. Krayon

A. Pembukaan

1. Berbaris
2. Berdoa sebelum belajar
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
4. Bermain jejak kaki dan tangan (FM 3.3-4.3)

B. Inti

1. Mengurutkan sepatu dari besar ke kecil (KOG 3.6-4.6)
2. Bercakap-cakap tentang pakaian (BHS 3.12-4.12)
3. Mewarnai gambar sepatu (SENI 3.15-4.15)

Recalling

1. Membereskan mainan ke tempat semula (SOSEM 2.12)
2. Diskusi tentang kegiatan yang dilakukan anak hari ini
3. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

Istirahat

Bermain, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, dan makan bekal

C. Penutup

1. Berdo'a sesudah makan
2. Menanyakan perasaan dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan hari esok
4. Berdo'a setelah belajar dan mengucapkan salam

D. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
Nilai Agama dan Moral	1.2	Berperilaku sesuai ajaran agama yang dianut	BB : MB : BSH : BSB :
Fisik Motorik	3.3- 4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah	BB : MB : BSH : BSB :
Kognitif	3.6- 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat ringan, tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan	BB : MB : BSH : BSB :
Bahasa	3.11- 4.11	Berbicara sesuai kebutuhan	BB : MB : BSH : BSB :
Sosial Emosional	2.12	Terbiasa merapikan mainan	BB : MB : BSH : BSB :

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
Seni	3.15- 4.15	Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya, misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain	BB : MB : BSH : BSB :

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Teknik Penilaian

- Catatan Harian
- Catatan Hasil Karya
- Skala Capaian Perkembangan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok : A
Semester/Minggu : I/
Tema/Sub Tema : Kebutuhan/Pakaian
Kompetensi Dasar : 1.2, 2.10, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.15-4.15

Materi Kegiatan

- Mengucapkan permissi ketika lewat (NAM 1.2)
- Bermain *busy book* dan praktek (FM 3.3-4.3)
- Menghitung gambar celana (KOG 3.6-4.6)
- Berdiskusi tentang celana (BHS 3.11-4.11)
- Menggambar corak untuk celana (SENI 3.15-4.15)
- Berterima kasih setelah mendapat bantuan (SOSEM 2.10)

Materi Pembiasaan

1. Mengucap salam ketika masuk kelas
2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
3. Membaca surat-surat pendek

Metode

- Bermain
- Unjuk kerja
- Hasil karya

Alat dan Bahan

1. Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book*
2. Lembar kerja menghubungkan gambar dengan angka
3. Kartu huruf
4. Jarum dan bantalan untuk mencocok

A. Pembukaan

1. Berbaris
2. Berdoa sebelum belajar
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Bermain *busy book* dan praktek (FM 3.3-4.3)
2. Menghitung gambar celana (KOG 3.6-4.6)
3. Berdiskusi tentang celana (BHS 3.11-4.11)
4. Menggambar corak untuk celana (SENI 3.15-4.15)

Recalling

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang kegiatan yang dilakukan anak hari ini
3. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

Istirahat

Bermain, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, dan makan bekal

C. Penutup

1. Berdo'a sesudah makan
2. Menanyakan perasaan dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan hari esok
4. Berdo'a setelah belajar dan mengucapkan salam

D. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
Nilai Agama dan Moral	3.2-4.2	Bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan	BB : MB : BSH : BSB :

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
		perbuatannya dengan bimbingan	
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah	BB : MB : BSH : BSB :
Kognitif	3.6-4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat ringan, tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan	BB : MB : BSH : BSB :
Bahasa	3.11-4.11	Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan	BB : MB : BSH : BSB :
Sosial Emosional	2.10	Terbiasa menaati peraturan yang ada	BB : MB : BSH : BSB :
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya,	BB : MB : BSH :

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian
		misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain	BSB :

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Teknik Penilaian

- Catatan Harian
- Catatan Hasil Karya
- Skala Capaian Perkembangan

Lampiran 8: Lembar Observasi

Nama Anak : Marley

Kelompok : A

Lembar Observasi *Life Skill* Sederhana *Pretest*

No	Aspek yang Diamati	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengancingkan baju		✓		
2	Anak mampu menarik resleting			✓	
3	Anak mampu mengaitkan ikat pinggang			✓	
4	Anak mampu memakai sepatu dengan tali		✓		

Lembar Observasi *Life Skill* Sederhana *Posttest*

No	Aspek yang Diamati	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengancingkan baju			✓	
2	Anak mampu menarik resleting			✓	
3	Anak mampu mengaitkan ikat pinggang			✓	
4	Anak mampu memakai sepatu dengan tali			✓	

Lampiran 9: Matriks

MATRIKS

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap *Life Skill* Sederhana Siswa Kelompok A di TK AL-HIKMAH Rungkut-Surabaya

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Populasi dan Sampel	Metode Penelitian		Daftar Pustaka
							Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	
1	Apakah media <i>busy book</i> berpengaruh terhadap <i>life skill</i> sederhana siswa kelompok A di TK AL-HIKMAH Rungkut-Surabaya?	Media Busy Book untuk melatih <i>life skill</i> anak. Permainan ini terbuat dari kain flanel yang di setiap halaman terdapat berbagai aktivitas dengan tampilan yang menarik. Aktivitas dalam buku ini yaitu, mengancingkan baju, mengaitkan ikat pinggang, memakai sepatu dengan tali. Dari aktivitas yang terdapat pada <i>busy book</i> tersebut, kemudian diimplementasikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.	Variabel Bebas : Media <i>Busy Book</i> Variabel Terikat : <i>Life Skill</i> siswa kelompok A	1. Anak mampu mengancingkan baju. 2. Anak mampu menarik resleting. 3. Anak mampu mengaitkan ikat pinggang. 4. Anak mampu memakai sepatu dengan tali.	Media <i>busy book</i> berpengaruh terhadap kemampuan <i>life skill</i> sederhana siswa kelompok A di TK AL-HIKMAH Rungkut-Surabaya.	Seluruh siswa kelompok A di TK AL-HIKMAH Rungkut-Surabaya.	1. Observasi	Menggunakan rumus uji beda dari hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dari setiap <i>treatment</i> . Adapun rumus yang dapat dipakai yaitu: $t_{hit} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$ Keterangan: Md : Mean dari deviasi (d) antara <i>post-test</i> dan <i>pre-test</i> Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi N : Banyaknya subyek df : db adalah N-1	

Lampiran 10: Dokumentasi



