

Lampiran 1

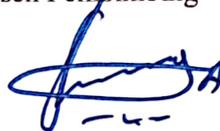
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Zulfatul Lailatun Nikmah
 NIM : 199000012
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan
 Anak Usia Dini (PGPAUD)
 Nama Pembimbing : Aisyah, S.Psi., M.Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular Tangga
 Terhadap Kemampuan Membaca
 Awal Anak Usia 4-5 Tahun di UPT
 TK Negeri Pembina Kec.
 Balongpanggang.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	17 Mei 2022	Matriks	
2.	31 Mei 2022	Revisi matriks dan Bab I	
3.	1 Juni 2022	Revisi Bab I	
4.	7 Juni 2022	Bab II	
5.	8 Juni 2022	Revisi Bab II	
6.	19 Juni 2022	Bab III	
7.	25 Juni 2022	Revisi Bab III	
8.	28 Juni 2022	Bab I, II, III	
9.	5 September 2022	Bimbingan Bab IV	
10.	12 Oktober 2022	Instrument	
11.	1 November 2022	Revisi Instrument	
12.	28 November 2022	Bab IV	
13.	1 Desember 2022	Revisi Bab IV dan V	
14.	12 Desember	Bab V	

	2022		
15.	3 Januari 2023	Pemberkasan	

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



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

Lampiran 2

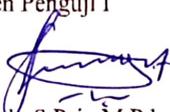
FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Zulfatul Lailatun Nikmah
 NIM : 199000012
 Program Studi : PGPAUD
 Tanggal Ujian Skripsi : 11 Januari 2023
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular
 Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak
 Usia 4-5 Tahun di UPT TK Negeri Pembina Kec.
 Balongpanggang.

Penguji I : Aisyah, S.Psi., M.Pd.
 Penguji II : Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi
 Penguji II : Drs. Ahmad Fachrurrazi, M.Pd

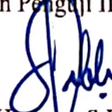
No.	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1.	Indikator dan Kegiatan			
2.	Simpulan			
3.	Rancangan penelitian			
4.	Daftar pustaka			
5.	Tabel 4.2, 4.3 dan 4.4 skor diganti rerata			
6.	Nilai SPSS dihitung ulang			
7.	Hal 33 terbalik			

Dosen Penguji I



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

Dosen Penguji II



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

Dosen Penguji III



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

Lampiran 3 Matriks

Nama : Zulfatul Lailatun Nikmah

NIM : 199000012

Judul : Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Awal Pada Anak Usia 4-5 Tahun di UPT TK Negeri Pembina Klotok Kec. Balongpanggang

No.	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian	Daftar pustaka		
1.	1. Bagaimana pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca awal pada anak usia 4-5 tahun di UPT TK Negeri Pembina Klotok Kec. Balongpanggang ?	<p>Kegiatan permainan ular tangga:</p> <p>Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.</p>	<p>Variabel bebas:</p> <p>Kemampuan membaca awal</p> <p>Variabel terikat:</p> <p>Permainan Ular Tangga</p>	<p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p>	Terdapat pengaruh terhadap kemampuan membaca awal pada anak usia 4-5 tahun dengan permainan ular tangga.	<p>Populasi dan sampel</p> <p>Populasi: UPT TK Negeri Pembina Klotok Kec. Balongpanggang</p> <p>Sampel: Anak usia 4-5 tahun berjumlah 15 orang</p>	<p>Teknik pengumpulan data</p> <p>Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi berupa foto.</p>	<p>Teknik analisis data</p> <p>Teknik analisis data yang digunakan yaitu pre-test dan post-test. Dengan uji t:</p> <p>t: nilai yang dihitung</p> <p>Md: perbedaan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i></p> $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$	<p>Kemendikbud. 2017. <i>Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga</i>. Bandung: Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat.</p> <p>Sugiyono. 2015. <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D</i>. Bandung: Alfabeta.</p>

Lampiran 4 Surat 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 : 811/Ak.2/FPP/XI/2022 Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala/Ketua
UPT TK Negeri Pembina Kecamatan Balongpanggang Desa Klotok
Dusun Klotok Kecamatan Balongpanggang di Gresik

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 UPT TK Negeri Pembina Kecamatan Balongpanggang berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Zulfatul Lailatun Nikmah
NIM : 199000012
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 4-5 Tahun di UPT TK Negeri Pembina Kecamatan Balongpanggang

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

Surabaya, 09 November 2022



Tembusan :
1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi


Dr. Retnika Hadi, M.Kes.
NIP. 196702091992031002

Lampiran 5

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Kelompok A Usia 4-5 Tahun

Semester/Minggu ke-/Hari ke- : 1/ 1/ 1
 Hari/Tgl : 5 Desember 2022
 Tema/ Sub tema : Binatang/ Hidup di darat
 (melata)
 KD : 1.1- 2.3- 2.4- 3.2- 3.6-
 4.6- 4.11- 4.15
 Materi : - Macam-macam

binatang hidup di darat

- Permainan ular tangga
- Gerak / jalannya binatang

Alat dan bahan : - Kertas

- Lembar kerja anak
- Buku gambar
- Pensil warna
- Permainan ular tangga

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang melata
3. Berdiskusi tentang bahaya binatang
4. Permainan ular tangga
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan macam-macam binatang melata
2. Menebali huruf nama-nama binatang melata
3. Menggambar bentuk ular
4. Bermain ular tangga

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 5. Penerapan SOP penutupan
- E. RENCANA PENILAIAN
1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam binatang melata
 - b. Dapat menyebutkan ciri-ciri binatang melata
 - c. Dapat menggambar bentuk ular
 - d. Dapat menceritakan perkembangbiakan ular
 - e. Dapat bermain ular tangga dengan baik

Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd.

Semester/Minggu ke-/Hari ke- : 1/ 1/ 2
 Hari/Tgl : 7 Desember 2022
 Tema/ Sub tema : Binatang/ Hidup di darat
 (berkaki 2)
 KD : 1.1- 2.3- 2.4- 3.2- 3.6-
 4.6- 4.11- 4.15
 Materi : - Macam-macam
 binatang hidup di darat

- Gambar-gambar binatang hidup di darat
- Suara-suara binatang
- Gerak lagu
- Alat dan bahan : - Kertas
- Pensil
- Lembar kerja anak
- Ayam
- Bulu ayam
- Jagung
- Permainan ular tangga

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat (berkaki 2)
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Gerak lagu ayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati seekor ayam
2. Melukis dengan bulu ayam
3. Memberi makan ayam
4. Bermain ular tangga

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini

3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 5. Penerapan SOP penutupan
- E. RENCANA PENILAIAN
1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat
 - b. Dapat menceritakan perkembangbiakan ayam
 - c. Dapat melukis dengan bulu ayam
 - d. Dapat menyebutkan makanan ayam
 - e. Dapat memberi makan ayam
 - f. Dapat bermain ular tangga dengan baik

Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd.

Semester/Minggu ke-/Hari ke- : 1/ 1/ 3
Hari/Tgl : 10 Desember 2022
Tema/ Sub tema : Binatang/ Hidup di darat
(berkaki 2)

KD : 1.1- 2.3- 2.4- 3.2- 3.6-
4.6- 4.11- 4.15

Materi : - Macam-macam
binatang hidup di darat

- Gambar-gambar binatang hidup di darat
- Suara-suara binatang
- Gerak lagu
- Perkembangbiakan binatang

Alat dan bahan : - Kertas

- Pensil
- Lembar kerja anak
- Telur
- Permainan ular tangga

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat (berkaki 2)
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Senam fantasi menirukan jalannya ayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati cara menggoreng telur
2. Membuat mainan dari cangkang telur
3. Membuat gambar telur
4. Bermain ular tangga

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
 2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 5. Penerapan SOP penutupan
- E. Sikap
- a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat
 - b. Dapat membuat mainan dari cangkang telur
 - c. Dapat menceritakan cara menggoreng telur
 - d. Dapat membuat gambar telur
 - e. Dapat bermain ular tangga dengan baik

Mengetahui,
Kepala sekolah TK
Negeri Pembina
Kec. Balongpanggang

Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd.

Semester/Minggu ke-/Hari ke- : 1/ 2/ 4
 Hari/Tgl : 12 Desember 2022
 Tema/ Sub tema : Binatang/ Hidup di air
 KD : 1.1- 2.3- 2.4- 3.2- 3.6-
 4.6- 4.11- 4.15
 Materi : - Macam-macam
 binatang hidup di air

- Gambar-gambar binatang hidup di air
- Konsep bilangan
- Cerita pengalaman anak

Alat dan bahan : - Kertas origami

- Pensil
- Balok
- Lembar kerja anak
- Krayon
- Permainan ular tangga

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di air
3. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang yang hidup di air
4. Menyanyi lagu ikanku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pengalaman anak (ikan peliharaan)
2. Membuat berbagai bentuk ikan dari kertas origami
3. Membuat aquarium dari balok
4. Mencari jejak menuju aquarium
5. Bermain ular tangga

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
 2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 5. Penerapan SOP penutupan
- E. RENCANA PENILAIAN
1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di air
 - b. Dapat menceritakan binatang peliharaan
 - c. Dapat membuat bentuk ikan dari kertas origami
 - d. Dapat membuat bentuk dari balok
 - e. Dapat bermain ular tangga dengan baik

Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd.

- Semester/Minggu ke-/Hari ke- : 1/ 2/ 5
 Hari/Tgl : 15 Desember 2022
 Tema/ Sub tema : Binatang/ Hidup di air
 KD : 1.1- 2.3- 2.4- 3.2- 3.6-
 4.6- 4.11- 4.15
 Materi : - Macam-macam
 binatang hidup di air
 - Permainan menjaring ikan
 - Konsep bilangan
 - Memberi makan ikan
 Alat dan bahan : - Kertas origami
 - Pensil
 - Lembar kerja anak
 - Krayon
 - Permainan ular tangga
 Proses kegiatan
- A. PEMBUKAAN
1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Berdiskusi tentang jenis ikan
 3. Berdiskusi tentang ciri-ciri ikan
 4. Permainan menjaring ikan
 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- B. INTI
1. Memberi makan ikan
 2. Mengurutkan gambar ikan dari ukuran kecil kecil - besar
 3. Melipat kertas bentuk ikan
 4. Bermain ular tangga
- C. RECALLING
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
 2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam ikan
 - b. Dapat memberi makan ikan
 - c. Dapat menceritakan isi gambar yang telah disediakan
 - d. Dapat melipat bentuk ikan

Dapat bermain ular tangga dengan baik

Mengetahui,

Kepala sekolah TK
Negeri Pembina
Kec. Balongpanggung

Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd.

- Semester/Minggu ke-/Hari ke- : 1/ 2/ 6
 Hari/Tgl : 17 Desember 2022
 Tema/ Sub tema : Binatang yang bisa terbang
 (kupu-kupu)
 KD : 1.1- 2.3- 2.4- 3.2- 3.6-
 4.6- 4.11- 4.15
 Materi : - Gerakan binatang
 yang bisa terbang
- Berbuat baik kepada binatang
 - Permainan menjaring kupu-kupu
 - Cerita pengalaman anak
- Alat dan bahan : - Gambar kupu-kupu
- Pensil
 - Lembar kerja anak
 - Krayon
 - Permainan ular tangga
- Proses kegiatan
- A. PEMBUKAAN
1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
 3. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang yang bisa terbang
 4. Menyanyi lagu kupu-kupu
 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- B. INTI
1. Menceritakan perkembangbiakan kupu-kupu
 2. Mewarnai gambar kupu-kupu
 3. Menirukan sajak sederhana
 4. Bermain ular tangga
- C. RECALLING
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
 2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

5. Penerapan SOP penutupan
- E. RENCANA PENILAIAN
1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang bisa terbang
 - b. Dapat menceritakan perkembangbiakan kupu-kupu
 - c. Dapat mewarnai gambar kupu-kupu
 - d. Dapat menirukan sajak sederhana
 - e. Dapat bermain ular tangga dengan baik

Kepala sekolah TK
Negeri Pembina
Kec. Balongpanggang

Mengetahui,
Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd.

- Semester/Minggu ke-/Hari ke- : 1/ 3/ 7
 Hari/Tgl : 20 Desember 2022
 Tema/ Sub tema : Diriku/ Kesukaanku
 KD : 1.1- 3.1- 3.2- 4.3- 4.6-
 2.14- 3.10- 4.10- 4.15
 Materi : - Tanya jawab
 - Bentuk-bentuk geometri
 - Cerita pengalaman anak
 Alat dan bahan : - Bola
 - Balok
 - Pensil
 - Buku
 - Krayon
 - Permainan ular tangga
 Proses kegiatan
- A. PEMBUKAAN
1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Berdiskusi tentang mainan kesukaan
 3. Berdiskusi tentang bermain bola
 4. Menyanyi lagu bentuk-bentuk geometri
 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- B. INTI
1. Menyebutkan bentuk-bentuk geometri
 2. Mengurutkan buku dari tipis ke tebal
 3. Tanya jawab tentang bentuk geometri
 4. Bermain ular tangga
- C. RECALLING
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
 2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 5. Penerapan SOP penutupan
- E. RENCANA PENILAIAN
1. Sikap

- a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
- a. Dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri
 - b. Dapat mengurutkan buku dari tipis ke tebal
 - c. Dapat menjawab pertanyaan tentang bentuk geometri
 - d. Dapat bermain ular tangga dengan baik

Mengetahui,
Kepala sekolah
TK Negeri Pembina
Kec. Balongpanggang

Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd.

- Hari/Tgl : 21 Desember 2022
 Tema/ Sub tema : Diriku/ Kesukaanku
 KD : 1.1- 3.1- 3.2- 4.3- 4.6-
 2.14- 3.10- 4.10- 4.15
 Materi : - Macam-macam bentuk geometri
- Tanya jawab
 - Cerita pengalaman anak
- Alat dan bahan : - Gambar bentuk geometri
- Pensil
 - Balok
 - Buku
 - Krayon
 - Permainan ular tangga
- Proses kegiatan
- A. PEMBUKAAN
1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Berdiskusi tentang bentuk geometri
 3. Berdiskusi tentang bermain balok
 4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- B. INTI
1. Menggambar bentuk-bentuk geometri
 2. Tanya jawab tentang bentuk geometri (persegi)
 3. Mewarnai bentuk geometri
 4. Bermain ular tangga
- C. RECALLING
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
 2. Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 5. Penerapan SOP penutupan
- E. RENCANA PENILAIAN
1. Sikap

- a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menggambar bentuk-bentuk geometri
 - b. Dapat menjawab pertanyaan tentang geometri (persegi)
 - c. Dapat mewarnai bentuk geometri
 - d. Dapat memmenirukan sajak sederhana
 - e. Dapat bermain ular tangga dengan baik

Mengetahui,
Kepala sekolah
TK Negeri Pembina
Kec. Balongpanggang

Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd.

Lampiran 6
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
(RPPM)
Kelompok A Usia 4-5 Tahun
 Semester 1

Minggu ke-	Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
Minggu ke-1 Tema: Binatang Sub tema: Binatang yang ada di darat Sub-sub tema: 1. Binatang melata (ular) 2. Binatang berkaki 2 (ayam) Lagu: 1. Ayam	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 1.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran,	1. Menyebutkan macam-macam binatang di darat ciptaan Tuhan 2. Mengelompokkan macam-macam binatang melata 3. Menebali huruf nama-nama binatang melata 4. Menggambar bentuk ular 5. Bermain ular tangga 6. Mengamati seekor ayam 7. Melukis dengan bulu ayam 8. Memberi makan ayam 9. Mengamati cara menggoreng telur 10. Membuat mainan dari cangkang telur 11. Membuat gambar telur

	<p>pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	
<p>Minggu ke-2</p> <p>Tema: Binatang</p> <p>Sub tema: Binatang yang hidup di air dan udara (terbang)</p> <p>Sub-sub tema:</p> <p>1. Ikan</p> <p>2. Kupu-kupu</p> <p>Lagu:</p>	<p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</p> <p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia</p>	<p>1. Menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air ciptaan Tuhan</p> <p>2. Bercerita tentang pengalaman anak (ikan peliharaan)</p> <p>3. Membuat berbagai bentuk ikan dari kertas origami</p> <p>4. Membuat aquarium dari balok</p> <p>5. Mencari jejak</p>

<p>1. Kupu-kupu 2. Ikanku</p>	<p>3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>menuju aquarium</p> <p>6. Memberi makan ikan</p> <p>7. Mengurutkan gambar ikan dari ukuran kecil kecil - besar</p> <p>8. Melipat kertas bentuk ikan</p> <p>9. Menceritakan perkembangan biakan kupu-kupu</p> <p>10. Mewarnai gambar kupu-kupu</p> <p>11. Menirukan sajak sederhana</p> <p>12. Bermain ular tangga</p>
-----------------------------------	--	--

Minggu ke-	Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
Minggu ke: 3 Tema: Diriku Sub tema: Kesukaanku Sub-sub tema: Bentuk geometri (bola dan persegi) Lagu: 1. Bentuk- bentuk geometri	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaaan- Nya 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari- hari 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda- benda di sekitar yang di kenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati, dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan	1. Menyebutkan bentuk-bentuk geometri 2. Mengurutkan buku dari tipis ke tebal 3. Tanya jawab tentang bentuk geometri 4. Menggambar bentuk-bentuk geometri 5. Tanya jawab tentang bentuk geometri (persegi) 6. Mewarnai bentuk geometri 7. Bermain ular tangga

	kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	
4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru kelompok A

Murni, S.Pd.

Samah, S.Pd

Lampiran 7 Kriteria Penilaian

No.	Tingkat pencapaian perkembangan	Indikator	Kegiatan
1.	Anak bisa memahami instruksi atau petunjuk	Anak mampu memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melakukan permainan ular tangga dengan petunjuk yang benar
2.	Anak bisa menunjukkan kemampuan membaca	Anak mampu menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Anak membaca dengan benar
3.	Anak bisa membaca kalimat dua suku kata ketika bermain	Anak mampu membaca keaksaraan awal melalui bermain	Mengungkapkan kalimat kata dengan benar

Lampiran 8 Lembar Observasi

No.	Indikator Variabel	Aspek Penilaian			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Anak mampu memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)				
2.	Anak mampu menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)				
3.	Anak mampu membaca keaksaraan awal melalui bermain				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

Lampiran 9 Data Siswa Kelompok A

No.	Nama	L/P
1.	Yusuf	L
2.	Ula	P
3.	Nayya	P
4.	Aqila	P
5.	Ayasa	P
6.	Nita	P
7.	Dava	L
8.	David	L
9.	Frilia	P
10.	Guntur	L
11.	Khanza	P
12.	Al	P
13.	Gerry	L
14.	Kevin	L
15.	Ibath	L
16.	Sabiya	P
17.	Shafira	P
18.	Aurel	P
19.	Fadil	L
20.	Raka	L
21.	Alyssa	P
22.	Iqbal	L

Keterangan:

L : Laki-laki

P : Perempuan

Lampiran 10 Lembar Hasil *Pre-Test*

No.	Nama	Aspek yang diminati			Skor
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	
1.	Yusuf	2	3	3	2,6
2.	Ula	2	1	1	1,3
3.	Nayya	2	3	3	2,6
4.	Aqila	1	2	1	1,3
5.	Ayasa	2	2	2	2
6.	Nita	1	2	1	1,3
7.	Dava	1	1	1	1
8.	David	2	1	1	1,3
9.	Frlia	2	2	1	1,6
10.	Guntur	1	1	1	1
11.	Khanza	2	1	2	1,6
12.	Al	1	2	2	1,6
13.	Gerry	1	1	2	1,3
14.	Kevin	2	1	2	1,6
15.	Ibath	2	1	2	1,6
16.	Sabiya	2	2	2	2
17.	Shafira	2	1	2	1,6
18.	Aurel	2	2	1	1,6
19.	Fadil	2	1	1	1,3
20.	Raka	2	1	1	1,3
21.	Alyssa	2	2	2	2
22.	Iqbal	2	1	1	1,3

Lampiran 11 Lembar Hasil *Post-Test*

No.	Nama	Aspek yang diminati			Skor
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	
1.	Yusuf	4	4	3	3,6
2.	Ula	4	3	3	3,3
3.	Nayya	4	4	4	2,6
4.	Aqila	4	3	4	3,6
5.	Ayasa	4	4	3	3,6
6.	Nita	4	4	4	4
7.	Dava	3	2	2	2,3
8.	David	3	4	3	3,3
9.	Fri lia	4	4	3	3,6
10.	Guntur	3	2	2	2,3
11.	Khanza	3	3	2	2,6
12.	Al	4	3	3	3,3
13.	Gerry	4	4	3	3,6
14.	Kevin	4	3	3	3,3
15.	Ibath	4	4	4	4
16.	Sabiya	4	4	4	4
17.	Shafira	4	4	3	3,6
18.	Aurel	4	4	3	3,6
19.	Fadil	3	3	3	3
20.	Raka	3	4	4	3,6
21.	Alyssa	4	4	3	3,6
22.	Iqbal	3	3	2	2,6

Lampiran 12 Lembar Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Subjek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	2,6	3,6
2	1,3	3,3
3	2,6	2,6
4	1,3	3,6
5	2	3,6
6	1,3	4
7	1	2,3
8	1,3	3,3
9	1,6	3,6
10	1	2,3
11	1,6	2,6
12	1,6	3,3
13	1,3	3,6
14	1,6	3,3
15	1,6	4
16	2	4
17	1,6	3,6
18	1,6	3,6
19	1,3	3
20	1,3	3,6
21	2	3,6
22	1,3	2,6

Lampiran 13 Hasil Analisis *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan bantuan SPSS v.22

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	1.64	22	.658	.140
	Posttest	3.45	22	.671	.143

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	22	.284	.200

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-1.818	.795	.169	-2.171	1.466	-10.727	.000	

Lampiran 14 Dokumentasi



Gambar 1 (Pre-Test)



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6 (Post-Test)