

## Daftar Pustaka

- Aisyah, Siti. 2014. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Modul. Universitas Terbuka
- Arsana I Wayan dkk. 2019. *Permainan Edukatif dari Barang Bekas*. Sidoarjo: Indonesia Pustaka
- Delfita, Riri. 2012. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Di Taman Kanak-Kanak Bina Anapsara Mekar Sari Padang. Vol 1 No 1. Online. <http://ejournal.unp.ac.id> diunduh 10 Agustus 2019
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2017. *Metode Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Reneka Cipta
- Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana
- Iskandar, Akbar. 2011. *Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. Universitas Negeri Makasar (UNM). Makasar. <http://akbar-iskandar.blogspot.com>
- Hidayat, Dasrun. 2013. *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal*. Jurnal *Academica Fisip Untad*. Vol 05 No 02. Online. <http://jurnal.untad.ac.id> diunduh 8 Agustus 2019
- Khalilullah. 2012. *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Fakultas Tarbiyah dan

- Keguruan UIN Suska Riau. Vol 37 No 1. Online. <http://ejurnal.uin-suska.ac.id> diunduh 3 Agustus 2019
- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. STAIN. Pekalongan. Vol 7 No 2. Diunduh 4 Agustus 2019 Online. <http://e-jurnal.iainpekalongan.ac.id> diunduh
- Latif, Mukhtar dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Mariana dkk. 2015. Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 3 No 2. Online. <http://journal.uny.ac.id>
- Mursid. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Kalimedia
- Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Otto, Brverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta. Kharisma Putra Utama
- Oktaviana dkk. 2014. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Bhasa Lisan Anak*. Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 2 No 1. Diunduh 10 Agustus 2019 Online. <http://ejournal.undiksha.ac.id>
- Permendiknas. No. 58 Tahun 2009.

- Pudjaningsih, Wiwik. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa: Penerapan Pada Pembelajaran Berbasis Tema dan Sentra di Taman Kanak-Kanak*. STKIP Al Azhar Diniyyah Jambi. Online. [https://online\\_journal.unja.ac.id](https://online_journal.unja.ac.id) diunduh 26 Juli 2019.
- Risaldy, Sabil. 2014. *Bermain, Bercerita & Menyanyi*. Jakarta Timur. PT. Luxima Metro Media
- Sulianto dkk. 2014. *Profil Cerita Anak dan Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Berkarakter Untuk Siswa S*. Universitas PGRI Semarang. Vol 1 No 2. Online <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/872> diunduh 8 Agustus 2019
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumarsono, Adi. 2017. *Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam*. Universitas Musamus Merauke. Vol 4 No 2. Online. <http://ejournal.unmus.ac.id> diunduh 3 Agustus 2019
- Sutarman, Maman & Asih. 2016. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Siswanti dkk. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Anak Kolompok B TK Pembina Cawas*. Universitas Sebelas Maret. Online. Diunduh 10 Agustus 2019 <http://emprints.uns.ac.id>

- Suyadi & Dahlia. 2017. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utoyo, Setiyo. 2017. *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideal Publishing.
- Yunita, Ika. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Walujo, Djoko Adi & Listyowati, Anis. 2017. *Kompendium PAUD*. Depok. Prenadamedia Group.
- Walujo & Subijantoro. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: University Press
- Zaman, Saeful & Aundriani Libertina. 2012. *Memmbuat Anak Rajin Belajar itu Gampang*. Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka.



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

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

<http://fkip.unipasby.ac.id/>

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Cindy Anggita Audina  
NIM : 169000052  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK Agripina Surabaya

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing
1	10-07-2019	Konsultasi Judul	
2	19-07-2019	Konsultasi Bab I	
3	23-07-2019	Revisi Bab I dan Bab II	
4	14-08-2019	Acc Bab I dan Bab II, Konsultasi Bab III	
5	28-08-2019	Presentasi Proposal	
6	10-09-2019	Revisi Proposal	
7	26-11-2019	Acc Bab III, Konsultasi Bab IV	
8	03-12-2019	Revisi Bab IV	
9	10-12-2019	Acc Bab IV, Konsultasi Bab V	
10	17-12-2019	Acc Abstrak, Daftar Isi, Lampiran	

Selesai bimbingan skripsi tanggal 17 Desember 2019

Mengetahui  
Dekan FKIP,

Dosen Pembimbing,

Dr. Suhari, S.H., M.Si.  
NIP. 196801031992031003

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

## LAMPIRAN

Lampiran 1.



Unipa Surabaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

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

<http://fkip.unipasby.ac.id/>
**FORMAT REVISI SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Cindy Anggita Audina  
 NIM : 169000052  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Tanggal Ujian Skripsi : 21 Januari 2020.  
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Kelompok B TK Agripina

Penguji I : Aisyah, S.Psi., M.Pd.  
 Penguji II : Drs. A. Fachrurrazi, M.Pd.

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1	Menambahkan Kegiatan sesuai dengan indikator yang sesuai dengan kerangka konseptual		
2	Tata Tulis		

Batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu dihitung dari waktu ujian skripsi.

Dosen Penguji I,

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

Dosen Penguji II,

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



Unipa Surabaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-8/37 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042804 Surabaya 60245  
Kampus II:J. Dukuh ManunggalXII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234.  
Website : <http://fkip.unipasby.ac.id>

Nomor : 018/AK.2/FKIP/IX/2019  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

23 September 2019

Yang Terhormat,  
Kepala TK AGRIPINA  
di Surabaya

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 TK AGRIPINA Surabaya berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Cindy Anggita Audina  
NIM : 169000052  
Program Studi : PG-PAUD  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun TK Agripina Surabaya  
Waktu penelitian : 16 September 2019 s/d 16 November 2019

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



**Tembusan :**

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi



**YAYASAN PENDIDIKAN "SIDI PALUPI"  
KELOMPOK BERMAIN & TAMAN KANAK-KANAK  
"AGRIPINA"**

JL. RAYA PANDUGO No. 202 MEDAYU RUNGKUT SURABAYA Telp. 031-8793417, 8710244

SURAT KETERANGAN

No : 077/KS.AG-TK/XI/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak "AGRIPINA" menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Anggita Audina

NIM : 169000052

yang bersangkutan telah melakukan penelitian di KB-TK Agripina sejak tanggal 16 September sampai dengan 15 November 2019 dengan judul :

" Pengaruh Permainan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK  
Agripina Surabaya".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Hormat kami,

Kepala KB – TK Agripina



Khuliyatul N, SE, S.Pd

## Daftar Indeks T Tabel

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181

## ALAT dan Bahan





## DOKUMENTASI





Dokumentasi Pendukung:

A. RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### TK AGRIPINA SURABAYA

**Tema:** Tanaman di sekitarku      **Sub Tema :** Tanaman Buah

**Sub-Sub Tema:** mangga, delima, pisang, jambu air, belimbing

**Kelompok/ Usia:** B/ 5-6 tahun

**Semester/ Minggu:** I/ II

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
<b>Nam:</b> 1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.8-4.8	- Anak dapat mengenal adanya Tuhan - Anak dapat menjaga lingkungan - Anak dapat berdoa	- Mengenal tanaman sebagai ciptaan Tuhan - Menjaga dan merawat tanaman - Berdoa sebelum dan sesudah belajar	1. Membuat pohon mangga	1. mewarnai gambar buah delima	1. mengupas kulit pisang	1. Mengambil jambu air pada pohonnya	1. stempel belimbing
<b>FM:</b> 3.3-4.3, 3.4-4.4	- Anak dapat mengenalkan tubuhnya - Anak dapat menjaga kebersihan	- Mengenalkan anggota tubuh dan keterampilan motorik halus dan motorik	2. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle	2. memasangkan jumlah bulir buah delima berdasarkan bilangannya	2. memotong pisang	2. Menumbuk jambu air	2. melengkap huruf yang hilang

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
	an dirinya	kasar Pembiasaan mencuci tangan					
<b>Kog:</b> 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.9-4.9	- Anak dapat menyelesaikan kegiatan nya - Anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya - Anak dapat mengenal teknologi sederhana	- Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara - Mengenal benda berdasarkan (bentuk, ukuran, warna, tekstur, bilangan, pengelompokan, membandingkan, mengukur, mencocokkan) - Menggunakan teknologi sederhana	3. Menggambar dan mewarnai gambar mangga	3. penjumlahan buah delima	3. membuat sate pisang	3. Bermain boneka tangan	3. kolase belimbing dari biji jagung
<b>Bhs:</b> 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	- Anak dapat menyimak dan membaca - Anak dapat menggunakan kemamo	- Menjawab dengan tepat ketika ditanya - Meresponden dengan tepat - Mengun	4. Membuat kolase mangga	4. membandingkan besar kecil buah delima	4. menghitung jumlah sate pisang	4. Menyusun kata jambu dengan stik es krim dan flannel	4. mengelompokkan belimbing berdasarkan ukuran (besar-kecil)

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
	uan berbahasa a Anak dapat mengen al keaksaraan awal	gkapkan keingina nnya Membaca gambar, simbol, menjiplak huruf, menulis 1 kata sederhana.					
<b>Sosem:</b> 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.12	Anak dapat mematuhi aturan Anak dapat menunggu giliran Anak dapat belajar mandiri Anak dapat bekerjasama dengan teman Anak dapat belajar tanggung jawab	Mematuhi aturan bermain Antri cuci tangan Melakukan sesuatu tanpa dibantu Menghargai pendapat teman dan mau berbagai Merapikan mainan pada tempat semula	5. Main sesuai minat anak	5. main sesuai minat anak	5. main sesuai minat anak	5. Meronce Gambar jambu air	5. menjiplak gambar belimbing dengan kertas karbon
<b>Seni:</b> 3.15- 4.15	Anak dapat menampilkan hasil karyanya	Membuat berbagai hasil karya				6. Main sesuai minat anak	6. main sesuai minat anak

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### TK AGRIPINA SURABAYA

**Tema:** Tanaman di sekitarku    **Sub Tema :** Tanaman Bunga

**Sub-Sub Tema:** melati, kamboja, Lili, bunga kertas, tapak dara

**Kelompok/ Usia:** B/ 5-6 tahun

**Semester/ Minggu:** I/ III

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELAS A	RABU	KAMI S	JUM'AT
<b>Nam:</b> 1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2	- Anak dapat mengenal adanya Tuhan - Anak dapat berdoa - Anak dapat mengenal perilaku baik	- Mengenal tanaman bunga sebagai ciptaan Tuhan - Berdoa sebelum dan sesudah belajar - Berperilaku baik dan santun (cara berbicara)	1. Melukis melati dengan pewarna makanan & krayon putih	1. Membuat pop up bunga kamboja	1. Menggunakan gambar bunga pada daun pisang lalu ditempelkan pada kertas	1. Mencari huruf yang hilang	1. Menyusun puzzle bunga tapak dara dan menulis kata "tapak dara" sesuai gambar pada puzzle.
<b>FM:</b> 3.3-4.3, 3.4-4.4	- Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya - Anak dapat menjaga kebersihan dirinya	- Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik halus dan motorik kasar - Pembiasaan mencuci tangan	2. Bermain boneka tangan	2. Melukis bunga kamboja dengan katon but	2. Bermain boneka tangan	2. Maze bunga kertas	2. Menjahit geometri daro kardus
<b>Kog:</b> 3.5-4.5, 3.6-4.6,	- Anak dapat menyelesaikan	- Menyelesaikan kegiatan	3. Percobaan sawi	3. Menjahit kamboja	3. Menggulung daun	3. Usap abur bunga	3. Menanam bunga

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
3.8-4.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ikan kegiatannya</li> <li>- Anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya</li> <li>- Anak dapat mengenal lingkungan alam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dengan berbagai cara</li> <li>- Menenal benda berdasarkan (bentuk, ukuran, warna, tekstur, bilangan, pengelompokan, membandingkan, mengurutkan, mencocokkan)</li> <li>- Menenal tanaman bunga (ciri-ciri, nama)</li> </ul>		dari kertas		kertas	tapak dara dari stik es krim
<b>Bhs:</b> 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menyimak dan membaca</li> <li>- Anak dapat mengungkap kemampuan berbahasanya</li> <li>- Anak dapat mengenal keaksaraan awal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjawab dengan tepat ketika ditanya</li> <li>- Merespon dengan tepat</li> <li>- Mengungkap keinginan nya</li> <li>- Membaca gambar, simbol, menjiplak huruf, menulis 1 kata sederhana.</li> </ul>	4. Mengamati bunga melati	4. Membuat bunga kamboja dengan kertas lipat dan stik es krim	4. Membuat kalung dari daun	4. Menempelkan kelopak sesuai dengan angka	4. Menempelkan bentuk geometri sesuai warna
<b>Sosem:</b> 2.6, 2.7, 2.8, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mematuhi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mematuhi aturan bermain</li> </ul>	5. Bermain sesuai	5. Menjumlahkan	5. Bermain sesuai	5. Membuat	5. Bermain sesuai

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELAS A	RABU	KAMI S	JUM'AT
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aturan</li> <li>- Anak dapat dapat menunggu giliran</li> <li>- Anak dapat belajar mandiri</li> <li>- Anak dapat belajar tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antri cuci tangan</li> <li>- Melakukan sesuatu tanpa dibantu</li> <li>- Merapihkan mainan pada tempat semula</li> </ul>	minat anak	bunga kamboja	minat anak	pohon bunga kertas	minat anak
<b>Seni:</b> 3.15- 4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menampilkan hasil karyanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat berbagai hasil karya</li> </ul>		6. Bermain sesuai minat anak		6. menyusun puzzle bunga kertas	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### TK AGRIPINA SURABAYA

**Tema:** Umbi-umbian    **Sub Tema :** macam-macam umbi

**Sub-Sub Tema:** ketela, talas, Bengkoang, kentang singkong

**Kelompok/ Usia:** B/ 5-6 tahun

**Semester/ Minggu:** I/ IV

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENI N	SELAS A	RABU	KAMIS	JUM'AT
<b>Nam:</b> 1.1, 1.2, 3.1-4.1,	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengenal adanya Tuhan</li> <li>- Anak dapat bersyukur</li> <li>- Anak dapat berdoa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal tanaman umbi sebagai ciptaan Tuhan</li> <li>- Terbiasa slaing menghormati</li> <li>- Berdoa sebelum dan sesudah belajar</li> </ul>	1. Membuat gelas ajaib	1. Mele ngkap i kata talas	1. Memasa ngkan tutup botol huruf sesuai kata yang disediakan	1. menyusun puzzle kentang	1. merebus potongan singkong
<b>FM:</b> 2.1 3.3-4.3, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat belajar hidup sehat</li> <li>- Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya</li> <li>- Anak dapat menjaga kebersihan dirinya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Makanan bergizi seimbang</li> <li>- Menggunakan akan anggota tubuh untuk keterampilan motorik halus dan motorik kasar</li> </ul>	2. Menji plak ubi jalar	2. Meng hitun g talas	2. Berhitun g dengan manik-manik	2. matching block	2. memban gun balok membua t lading singkong

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENI N	SELAS A	RABU	KAMIS	JUM'AT
		Pembiasaan mencuci tangan					
<b>Kog:</b> 2.2, 3.6-4.6, 3.8-4.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat mengasah rasa ingin tahunya</li> <li>- Anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya</li> <li>- Anak dapat mengenal lingkungan alam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membiasakan eksploratif (bertanya)</li> <li>- Mengenal benda berdasarkan (bentuk, ukuran, warna, tekstur, bilangan, pengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, mencocokkan)</li> <li>- Mengenal tanaman umbi (ciri-ciri, nama)</li> </ul>	3. Menulis ubi jalar	3. Membuat tembak dari batang talas	3. Maze mencari took buah	3. membuat kentang dari playdough	3. membuat kalung dari batang dan daun singkong
<b>Bhs:</b> 3.10- 4.10, 3.11- 4.11, 3.12- 4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menyimak dan membaca</li> <li>- Anak dapat mengungkapkan kemampuan berbahasa</li> <li>- Anak dapat mengenal keaksaraan awal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjawab dengan tepat ketika ditanya</li> <li>- Merespon dengan tepat</li> <li>- Mengungkapkan keinginan nya</li> <li>- Membaca gambar, simbol,</li> </ul>	4. Menarik karet sesuai hasil hitungan	4. Bermain kelereng melewati rintangan	4. Menulis berdasarkan contoh	4. mencocokkan stik berdasarkan jumlah dan lambang bilangan	4. Bermain boneka tangan

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENI N	SELAS A	RABU	KAMIS	JUM'AT
		menjiplak huruf, menulis 1 kata sederhana					
<b>Sosem:</b> 2.5, 2.6, 2.7, 2.8,	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat percaya diri</li> <li>- Anak dapat mematuhi aturan</li> <li>- Anak dapat menunggu giliran</li> <li>- Anak dapat belajar mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berani tampil di depan teman</li> <li>- Mematuhi aturan bermain</li> <li>- Antri cuci tangan</li> <li>- Melakukan sesuatu tanpa dibantu</li> </ul>	5. Praktek bunga mekar	5. main sesuai minat anak	5. main sesuai minat anak	5. dadu silang angka	5. main sesuai minat anak.
<b>Seni:</b> 3.15- 4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menampilkan hasil karyanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat berbagai hasil karya</li> </ul>	6. Memb eri ceklis atau silang pada lembar kerja			6. memasak potato roll	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### TK AGRIPINA SURABAYA

**Tema:** Menyibak Dunia Tanaman **Sub Tema :** Tanaman Tanaman Kebun di Sekolahku

**Sub-Sub Tema:** daun sirih, daun pandan, cincau, kayu manis, telang

**Kelompok/ Usia:** B/ 5-6 tahun

**Semester/ Minggu:** I/ V

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
<b>Nam:</b> 1.1, 1.2, 3.1-4.1,	- Anak dapat mengenal adanya Tuhan - Anak dapat bersyukur - Anak dapat berdoa	- Mengenai tanaman sebagai ciptaan Tuhan - Terbiasa saling menghormati - Berdoa sebelum dan sesudah belajar	1. menjiplak gambar daun sirih dengan kertas karbon	1. menghitung dan menggunting rambut daun pandan	1. Membuat es cincau	1. mewarnai gambar kayu manis	1. Menulis kata telang diatas biji jagung
<b>FM:</b> 2.1 3.3-4.3, 3.4-4.4	- Anak dapat belajar hidup sehat - Anak dapat menggnakan anggota tubuhnya	- Makan makanan bergizi seimbang - Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan	2. mewarnai gambar daun sirih	2. Bermain APE membaca	2. Menakares cincau dengan gelas takar	2. membuat teh kayu manis	2. Kolase bunga telang dengan benang

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
	Anak dapat menjaga kebersihan dirinya	pilinan motorik halus dan motorik kasar Pembiasaan mencuci tangan					
<b>Kog:</b> 2.2, 3.6-4.6, 3.8-4.8	Anak dapat mengasah rasa ingin tahunya Anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya Anak dapat mengenal lingkungan alam	Membiasakan eksplorasi (bertanya) Mengetahui benda berdasarkan (bentuk, ukuran, warna, tekstur, bilangan, pengelompokan, membandingkan, mengukur, mencocokkan) Mengetahui tanaman (ciri-ciri, nama)	3. menumbuk daun sirih	3. mencocokkan dan mencari jalur daun	3. Main APE gosok gigi	3. mengelompokkan kayu manis berdasarkan ukuran (panjang-pendek)	3. Menyusun puzzle bunga telang
<b>Bhs:</b> 3.10-4.10, 3.11-4.11,	Anak dapat menyimak dan membaca	Menjawab dengan tepat ketika	4. Bermian boneka tangan	4, membuat pandan dari origami	4. Menggunting pola menuju keranjang	4. meulis huruf yang hilang	4. Bermain boneka tanagn

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
3.12- 4.12	a Anak dapat menggunakan kemampuan berbahasa Anak dapat mengenal keaksaraan awal	ditanya Merespon dengan tepat Mengungkapkan keinginan Membaca gambar, simbol, menjiplak huruf, menulis 1 kata sederhana.			g daun cincau		
<b>Sosem:</b> 2.5, 2.6, 2.7, 2.8,	Anak dapat percaya diri Anak dapat mematuhi aturan Anak dapat menunggu giliran Anak dapat belajar mandiri	Berani tampil di depan teman Mematuhi aturan bermain Antri cuci tangan Melakukan sesuatu tanpa dibantu	5. memetik daun sirih	5. melukis lipat dengan pandan	5. Menjahit pola daun cincau	5. main sesuai minat anak	5. Mewarnai bunga telang dengan menggunakan bagian kelopak dan daun bunga telang

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
<b>Seni:</b> 3.15- 4.15	Anak dapat menanam pilkan hasil karyanya	Membuat berbagai hasil karya	6. main sesuai minat anak	6. menyusun puzzle pandan	6. Menghitung (pengurangan) sisa daun cincau dengan menggunakan		

B. RPPH (Rencana pelaksanaan pembelajaran Harian

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

**KB/ TK AGRIPINA**

**SEMESTER/ BULAN/ MINGGU: I / OKTOBER/ II**

**KELAS: TK-B**

**USIA: 5 – 6 TAHUN**

**Tema:** Tanaman di sekitarku

**Sub Tema:** Tanaman Buah

**Sub-sub Tema:** Pisang

**KD:**

**NAM:** 1.1, 1.2, 3.1 – 4.1, 3.8-4.8

**FM:** 3.3 – 4.3, 3.4 – 4.4

**KOG:** 3.5 – 4.5, 3.6 – 4.6, 3.9 – 4.9 **BHS:** 3.10 – 4.10, 3.11 – 4.11,

**SOSEM:** 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, **SENI:** 3.15 – 4.15, 3.12 – 4.12, 2.12

**MATERI:**

- **(NAM)** : mengenal jambu air sebagai ciptaan tuhan, menjaga dan merawat tanaman, berdoa sebelum dan sesudah belajar
- **(FM)** : menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (melompat, berlari, meloncat, menari, senam, menulis, menggunting, meronce, melipat, menggambar), pembiasaan mencuci tangan
- **(KOG)** : menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah, mengenal benda-benda disekitarnya (bentuk, ukuran, warna, tekstur, bilangan, pengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, mencocokkan.

- **(BHS)** : cara menjawab dengan tepat ketika ditanya dan melakukan sesuai yang diperintah, mengungkapkan keinginannya dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengenal keaksaraan (membaca, menulis huruf-huruf namanya, menuliskan apa yang ada dipikirkannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, mengeja huruf)
- **(SOSEM)** : mematuhi aturan bermain, mau menunggu giliran, melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya, menghargai pendapat teman dan mau berbagi, merapihkan/ membereskan mainan pada tempat semula.
- **(SENI)** : membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni lainnya, menampilkan hasil karya seni.

### KEGIATAN:

Kamis, 09 Oktober 2019 (Sentra Persiapan)
<b>Alat dan Bahan:</b> Pisang, pisau, piring, tusuk sate, nampan
<b>Kegiatan motorik kasar</b> (07.00 – 07.30) dilakukan dengan drum band <b>Fresh morning</b> (07.30-08.30) bercerita tentang monyet berbagi pisang
<b>Kegiatan pembukaan</b> (09.00 – 09.30) berdoa, bernyanyi, membaca cerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan KD yang akan dicapai, menjelaskan cara main dan menyepakati aturan main <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang: tanaman pisang, warna pisang, tekstur pisang, mencoba rasa pisang.</li> <li>• Cerita: pisang dapat dikonsumsi dengan berbagai cara</li> <li>• Kosakata: (p-i-s-a-n-g), (m-a-n-i-s)</li> <li>• Lagu/ syair/ tepukan: Lagu Pisang Tumbuh subur dikebun paman Pohon pisang yang berbuah lebat Bila tlah masak Kupas kulitnya Nikmati pisang siapa yang berguna Buang kulitnya jangan sembarangan Terinjak kaki bisa bahasa</li> </ul>
<b>Kegiatan inti</b> (09.30 – 10.30) memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan

saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mangupas kulit pisang</li> <li>2. Memotong pisang</li> <li>3. Membuat sate pisang</li> <li>4. Menghitung jumlah sate pisang</li> <li>5. Main sesuai minat anak</li> </ol>
<b>Istirahat, makan dan main bebas</b> (10.30 – 11.00) bagi anak yang sudah selesai makan, anak dapat memilih mainan yang disukai baik mainan di luar ataupun di dalam kelas. Juga tersedia rak buku dengan beberapa buku yang bisa dipilih anak untuk dibaca.
<b>Kegiatan penutup</b> (11.00 – 11.30) meliputi: menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dimainkan, penugasan/ pesan, bercerita pendek, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa setelah belajar.
<b>Pesan:</b> Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.

## RENCANA PENILAIAN

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK											
<b>NAM :</b>													
<b>FM :</b>													
<b>KOG :</b>													
<b>BHS :</b>													
<b>SOSEM :</b>													
<b>SENI :</b>													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

**KB/ TK AGRIPINA**

**SEMESTER/ BULAN/ MINGGU: I / OKTOBER/ II**

**KELAS: TK-B**

**USIA: 5 – 6 TAHUN**

**Tema:** Tanaman di sekitarku

**Sub Tema:** Tanaman Buah

**Sub-sub Tema:** Jambu Air

**KD:**

**NAM:** 1.1, 1.2, 3.1 – 4.1

**FM:** 3.3 – 4.3, 3.4 – 4.4

**KOG:** 3.5 – 4.5, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8, 3.9 – 4.9

**BHS:** 3.10 – 4.10, 3.11 – 4.11, **SOSEM:** 2.6, 2.7, 2.8, 2.10,

**SENI:** 3.15 – 4.15, 3.12 – 4.12 , 2.12

**MATERI:**

- **(NAM)** : mengenal jambu air sebagai ciptaan tuhan, menjaga dan merawat tanaman, berdoa sebelum dan sesudah belajar
- **(FM)** : menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (melompat, berlari, meloncat, menari, senam, menulis, menggantung, meronce, melipat, menggambar), pembiasaan mencuci tangan
- **(KOG)** : menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah, mengenal benda-benda disekitarnya (bentuk, ukuran, warna, tekstur, bilangan, pengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, mencocokkan).

- **(BHS)** : cara menjawab dengan tepat ketika ditanya dan melakukan sesuai yang diperintah, mengungkapkan keinginannya dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengenal keaksaraan (membaca, menulis huruf-huruf namanya, menuliskan apa yang ada dipikirkannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, mengeja huruf)
- **(SOSEM)** : mematuhi aturan bermain, mau menunggu giliran, melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya, menghargai pendapat teman dan mau berbagi, merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula.
- **(SENI)** : membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni lainnya, menampilkan hasil karya seni.

## KEGIATAN:

Kamis, 10 Oktober 2019 (Sentra Persiapan)
<b>Alat dan Bahan:</b> Alat untuk mengambil jambu air, tumbukan, puzzle, stik es krim dan flannel, manic-manik
<b>Kegiatan motorik kasar</b> (07.00 – 07.30) dilakukan dengan kegiatan fresh morning bermain slibur slibur <b>Fresh morning</b> (07.30-08.30) bercerita tentang anak suka berebut yang bukan milik-nya
<b>Kegiatan pembukaan</b> (09.00 – 09.30) berdoa, bernyanyi, membaca cerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan KD yang akan dicapai, menjelaskan cara main dan menyepakati aturan main
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang: tanaman jambu air, tekstur buah jambu air, warna buah jambu air, rasa buah jambu air, manfaat buah jambu air.</li> <li>• Cerita: jambu air dapat dikonsumsi dengan berbagai cara</li> <li>• Kosa kata: (j-a-m-b-u), (a-i-r), (m-a-n-i-s)</li> <li>• Lagu/ syair/ tepukan: Tepuk jambu air: Jambu air (prok 3x) Berbiji (prok 3x) Daging putih (prok 3x) Rasa manis (prok 3x)</li> </ul>
<b>Kegiatan inti</b> (09.30 – 10.30) memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan

saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut
6. Mengambil jambu air pada pohonnya 7. Menumbuk jambu air 8. Menyusun puzzle jambu air dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle 9. Menyusun kata jambu dengan stik es krim dan flannel 10. Meronce 11. Main sesuai minat anak
<b>Istirahat, makan dan main bebas</b> (10.30 – 11.00) bagi anak yang sudah selesai makan, anak dapat memilih mainan yang disukai baik mainan di luar ataupun di dalam kelas. Juga tersedia rak buku dengan beberapa buku yang bisa dipilih anak untuk dibaca.
<b>Kegiatan penutup</b> (11.00 – 11.30) meliputi: menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dimainkan, penugasan/ pesan, bercerita pendek, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa setelah belajar.
<b>Pesan:</b> Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.

**RENCANA PENILAIAN**

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK											
NAM :													
FM :													
KOG :													
BHS :													
SOSEM :													
SENI :													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

**KB/ TK AGRIPINA**

**SEMESTER/ BULAN/ MINGGU: I / OKTOBER/ III**

**KELAS: TK-B**

**USIA: 5 – 6 TAHUN**

**Tema:** Tanaman di sekitarku  
Bunga **Sub-sub Tema:** Melati

**Sub Tema:** Tanaman

**KD:**

**NAM:** 1.1, 3.1 – 4.1, 3.2 – 4.2

**FM:** 3.3 – 4.3, 3.4 – 4.4

**KOG:** 3.5 – 4.5, 3.6 – 4.6, 3.8– 4.8, **BHS:** 3.10 – 4.10, 3.11 – 4.11,

**SOSEM:** 2.6, 2.7, 2.8, 2.12 **SENI:** 3.15 – 4.15, 3.12 – 4.12

**MATERI:**

- **(NAM)** :mengetahui bunga melati sebagai ciptaan tuhan, berdoa sebelum dan sesudah belajar, menunjukkan perilaku santun.
- **(FM)** : menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (melompat, berlari, meloncat, menari, senam, menulis, menggantung, meronce, melipat, menggambar), pembiasaan mencuci tangan
- **(KOG)** : menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah, mengenal benda-benda disekitarnya mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, dan mencocokkan berdasarkan warna, bentuk, tekstur, ukuran, bilangan

- **(BHS)** : cara menjawab dengan tepat ketika ditanya dan melakukan sesuai yang diperintah, mengungkapkan keinginannya dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengenal keaksaraan awal.
- **(SOSEM)** : terbiasa mengikuti aturan, mau menunggu giliran, melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya, merapihkan/ membereskan mainan pada tempat semula.
- **(SENI)** :membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni lainnya, menampilkan hasil karya seni.

### KEGIATAN:

<p>Senin, Tgl 21-10-2019 (sentra sains )</p>
<p><b>Alat dan Bahan:</b> Pewarna makanan, gelas plastik 2, kertas hvs, kuas, krayon putih, puzzle, pensil, sawi, gelas plastik 4, air, kaca pembesar, bunga melati</p>
<p><b>Kegiatan motorik kasar</b> (07.00 – 07.30) dilakukan dengan melompat zigzag dengan satu kaki</p>
<p><b>Fresh Morning</b> (07.30-08.30) bercerita tentang kelinci dan gajah berebut bunga</p>
<p><b>Kegiatan pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang: melati</li> <li>• Cerita: manfaat melati</li> <li>• Lagu/ syair/ tepuk: Lagu “melati” Melati.. melati ... Putih warnanya... Melati..melati... Harum wanginya ... Melati ... melati ... Sukaan mama... Melati ... melati ... Indah bunganya...</li> </ul>
<p><b>Kegiatan inti</b> (09.30 – 10.30) memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melukis melati dengan pewarna makanan &amp; krayon putih</li> <li>2. Menyusun puzzle melati dan menulis kata melati sesuai gambar pada puzzle</li> </ol>

3. Percobaan sawi 4. Mengamati bunga melati 5. Bermain sesuai minat anak
<b>Istirahat, makan dan main bebas</b> (10.30 – 11.00) bagi anak yang sudah selesai makan, anak dapat memilih mainan yang disukai baik mainan di luar ataupun di dalam kelas. Juga tersedia rak buku dengan beberapa buku yang bisa dipilih anak untuk dibaca.
<b>Kegiatan penutup</b> (11.00 – 11.30) meliputi: menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dimainkan, penugasan/ pesan, bercerita pendek, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa setelah belajar.
<b>Pesan:</b> Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.

## RENCANA PENILAIAN

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK											
<b>NAM :</b>													
<b>FM :</b>													
<b>KOG :</b>													
<b>BHS :</b>													
<b>SOSEM :</b>													
<b>SENI :</b>													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

**KB/ TK AGRIPINA**

**SEMESTER/ BULAN/ MINGGU: I / OKTOBER/ III**

**KELAS: TK-B**

**USIA: 5 – 6 TAHUN**

**Tema:** Tanaman di sekitarku                      **Sub Tema:** Tanaman  
Bunga   **Sub-sub Tema:** bunga lili

**KD:**

**NAM:** 1.1, 3.1 – 4.1, 3.2 – 4.2

**FM:** 3.3 – 4.3, 3.4 – 4.4

**KOG:** 3.5 – 4.5, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8,

**BHS:** 3.10 – 4.10, 3.11 – 4.11,

**SOSEM:** 2.6, 2.7, 2.8, 2.12

**SENI:** 3.15 – 4.15, 3.12 – 4.12

**MATERI:**

- **(NAM)** :mengetahui tanaman bunga lili sebagai ciptaan tuhan, berdoa sebelum dan sesudah belajar, menunjukkan perilaku santun.
- **(FM)** : menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (melompat, berlari, meloncat, menari, senam, menulis, menggunting, meronce, melipat, menggambar), pembiasaan mencuci tangan
- **(KOG)** : menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah, mengenal benda-benda disekitarnya mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, dan

mencocokkan berdasarkan warna, bentuk, tekstur, ukuran, bilangan

- **(BHS)** : cara menjawab dengan tepat ketika ditanya dan melakukan sesuai yang diperintah, mengungkapkan keinginannya dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengenal keaksaraan awal.
- **(SOSEM)** : terbiasa mengikuti aturan, mau menunggu giliran, melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya, merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula.
- **(SENI)** : membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni lainnya, menampilkan hasil karya seni.

## KEGIATAN:

Rabu, Tgl 23-10-2019 (sentra bahan alam )
<b>Alat dan Bahan:</b> Kertas hvs, daun pisang, lem, puzzle, pensil, daun, cobek, wadah 2, tali
<b>Kegiatan motorik kasar</b> (07.00 – 07.30) dilakukan dengan estafet air (menuang air tanpa tumpah) <b>Fresh morning</b> (07.30-08.30) bercerita tentang “monyet dan macam yang sombong”
<b>Kegiatan pembukaan</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang: bunga lili</li> <li>• Cerita: bagian tubuh bunga lili</li> <li>• Lagu/ syair/ tepuk: Bunga lili.. Itu bungaku.. Warnanya indah... Harum wanginya.. Bunga lili... Kesukaanku... Cantik dipandang Seperti aku...</li> </ul>
<b>Kegiatan inti</b> (09.30 – 10.30) memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan

mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunting gambar bunga pada daun pisang lalu ditempelkan pada kertas</li> <li>2. Menyusun puzzle bunga lili dan menulis kata lili sesuai gambar pada puzzle</li> <li>3. Mengulek daun</li> <li>4. Membuat kalung dari daun</li> <li>5. Bermain sesuai minat anak</li> </ol>
<b>Istirahat, makan dan main bebas</b> (10.30 – 11.00) bagi anak yang sudah selesai makan, anak dapat memilih mainan yang disukai baik mainan di luar ataupun di dalam kelas. Juga tersedia rak buku dengan beberapa buku yang bisa dipilih anak untuk dibaca.
<b>Kegiatan penutup</b> (11.00 – 11.30) meliputi: menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dimainkan, penugasan/ pesan, bercerita pendek, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa setelah belajar.
<b>Pesan:</b> Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.

**RENCANA PENILAIAN**

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK											
NAM :													
FM :													
KOG :													
BHS :													
SOSEM :													
SENI :													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

**KB/ TK AGRIPINA**

**SEMESTER/ BULAN/ MINGGU: I / OKTOBER/ III**

**KELAS: TK-B**

**USIA: 5 – 6 TAHUN**

**Tema:** umbi-umbian

**Sub Tema:** macam-macam umbi

**Sub-sub Tema:** ketela

**KD:**

**NAM:** 1.1, 3.1 – 4.1, 3.2 – 4.2

**FM:** 3.3 – 4.3, 3.4 – 4.4

**KOG:** 3.5 – 4.5, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8, **BHS:** 3.10 – 4.10, 3.11 – 4.11,

**SOSEM:** 2.6, 2.7, 2.8, 2.12 **SENI:** 3.15 – 4.15, 3.12 – 4.12

**MATERI:**

- **(NAM)** :menenal ketela sebagai ciptaan tuhan, berdoa sebelum dan sesudah belajar, menunjukkan perilaku santun.
- **(FM)** : menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (melompat, berlari, meloncat, menari, senam, menulis, menggunting, meronce, melipat, menggambar), pembiasaan mencuci tangan
- **(KOG)** : menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah, menenal benda-benda disekitarnya mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, dan mencocokkan berdasarkan warna, bentuk, tekstur, ukuran, bilangan
- **(BHS)** : cara menjawab dengan tepat ketika ditanya dan melakukan sesuai yang diperintah, mengungkapkan keinginannya

dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengenal keaksaraan awal.

- **(SOSEM)** : terbiasa mengikuti aturan, mau menunggu giliran, melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya, merapihkan/ membereskan mainan pada tempat semula.
- **(SENI)** :membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni lainnya, menampilkan hasil karya seni.

### **KEGIATAN:**

Senin, Tgl 28-10-2019 (sentra sains)
<b>Alat dan Bahan:</b> Ketela, Buku, Pensil, Puzzle
<b>Kegiatan motorik kasar</b> (07.00 – 07.30) dilakukan dengan drumband <b>Fres morning</b> (07:30-08:30) bercerita tentang “sapi dan kuda bertarung kekuatan”
<b>Kegiatan pembukaan</b>
Diskus tentang: - Bentuk ketela - Warna ketela - menjelaskan kegunaan ketela untuk kesehatan.
<b>Kegiatan inti</b> (09.30 – 10.30) memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut
1. Menghaluskan ketela 2. Mengupas ketela. 3. Menulis kata “ketela”. 4. Menyusun Puzzle. 5. Main sesuai minat anak
<b>Istirahat, makan dan main bebas</b> (10.30 – 11.00) bagi anak yang sudah selesai makan, anak dapat memilih mainan yang disukai baik mainan di luar ataupun di dalam kelas. Juga tersedia rak buku dengan beberapa buku yang bisa dipilih anak untuk dibaca.
<b>Kegiatan penutup</b> (11.00 – 11.30) meliputi: menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dimainkan, penugasan/ pesan, bercerita pendek, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa setelah belajar.
<b>Pesan:</b> Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.

**RENCANA PENILAIAN**

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK											
NAM :													
FM :													
KOG :													
BHS :													
SOSEM :													
SENI :													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

**KB/ TK AGRIPINA**

**SEMESTER/ BULAN/ MINGGU: I / OKTOBER/ III**

**KELAS: TK-B**

**USIA: 5 – 6 TAHUN**

**Tema:** umbi-umbian

**Sub Tema:** macam-macam umbi

**Sub-sub Tema:** singkong

**KD:**

**NAM:** 1.1, 3.1 – 4.1, 3.2 – 4.2

**FM:** 3.3 – 4.3, 3.4 – 4.4

**KOG:** 3.5 – 4.5, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8,

**BHS:** 3.10 – 4.10, 3.11 – 4.11,

**SOSEM:** 2.6, 2.7, 2.8, 2.12

**SENI:** 3.15 – 4.15, 3.12 – 4.12

**MATERI:**

- **(NAM)** :mengetahui singkong sebagai ciptaan tuhan, berdoa sebelum dan sesudah belajar, menunjukkan perilaku santun.
- **(FM)** : menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (melompat, berlari, meloncat, menari, senam, menulis, menggantung, meronce, melipat, menggambar), pembiasaan mencuci tangan
- **(KOG)** : menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah, mengetahui benda-benda disekitarnya mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, dan

mencocokkan berdasarkan warna, bentuk, tekstur, ukuran, bilangan

- **(BHS)** : cara menjawab dengan tepat ketika ditanya dan melakukan sesuai yang diperintah, mengungkapkan keinginannya dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengenal keaksaraan awal.
- **(SOSEM)** : terbiasa mengikuti aturan, mau menunggu giliran, melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya, merapihkan/ membereskan mainan pada tempat semula.
- **(SENI)** : membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni lainnya, menampilkan hasil karya seni.

## KEGIATAN:

Jum'at , Tgl 1-11-2019 (sentra sains)
<b>Alat dan Bahan:</b> Singkong, Balok, Batang dan daun singkong.
<b>Kegiatan motorik kasar</b> (07.00 – 07.30) dilakukan dengan gerak dan lagu
<b>Kegiatan pembukaan</b> <b>Fresh morning</b> (07.30-08.30) bercerita tentang “ monyet dan kelinci berteman baik”
Bentuk singkong, Warna daun, batang, luar, dan dalam singkong., lagu umbi – umbi an.
<b>Kegiatan inti</b> (09.30 – 10.30) memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merebus potongan singkong.</li> <li>2. Membangun balok membuat lading singkong.</li> <li>3. Membuat kalung dari batang dan daun singkong.</li> <li>4. menyusun puzzle singkong</li> <li>5. main sesuai minat anak</li> </ol>
<b>Istirahat, makan dan main bebas</b> (10.30 – 11.00) bagi anak yang sudah selesai makan, anak dapat memilih mainan yang disukai baik mainan di luar ataupun di dalam kelas. Juga tersedia rak buku dengan beberapa buku yang bisa dipilih anak

untuk dibaca.
<b>Kegiatan penutup</b> (11.00 – 11.30) meliputi: menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dimainkan, penugasan/ pesan, bercerita pendek, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa setelah belajar.
<b>Pesan:</b> Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.

**RENCANA PENILAIAN**

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK											
<b>NAM :</b>													
<b>FM :</b>													
<b>KOG :</b>													
<b>BHS :</b>													
<b>SOSEM :</b>													
<b>SENI :</b>													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)



mencocokkan berdasarkan warna, bentuk, tekstur, ukuran, bilangan

- **(BHS)** : cara menjawab dengan tepat ketika ditanya dan melakukan sesuai yang diperintah, mengungkapkan keinginannya dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengenal keaksaraan awal.
- **(SOSEM)** : terbiasa mengikuti aturan, mau menunggu giliran, melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya, merapihkan/ membereskan mainan pada tempat semula.
- **(SENI)** : membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni lainnya, menampilkan hasil karya seni.

### KEGIATAN:

Senin, Tgl 4-11-2019 (sentra seni )
<b>Alat dan Bahan:</b> Biji jagung, bunga telang, wadah, potongan kertas, puzzle, dadu dari kertas, benang, lem
<b>Kegiatan motorik kasar</b> (07.00 – 07.30) dilakukan dengan drumband Fresh morning (07.30-08.30) bercerita tentang macan penyuka menolong
<b>Kegiatan pembukaan</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang: telang</li> <li>• Cerita: manfaat telang</li> <li>• Lagu/ syair/ tepuk: Tepuk Pohon: Akar-akar .... Batang .... Daun .... Bunga .... Buah ....</li> </ul>
<b>Kegiatan inti</b> (09.30 – 10.30) memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menulis kata telang diatas biji jagung</li> <li>2. Kolase bunga telang dengan benang</li> <li>3. Menyusun puzzle bunga telang</li> <li>4. Dadu angka</li> </ol>

5. Mewarnai bunga telang dengan menggunakan bagian kelopak dan daun bunga telang
<b>Istirahat, makan dan main bebas</b> (10.30 – 11.00) bagi anak yang sudah selesai makan, anak dapat memilih mainan yang disukai baik mainan di luar ataupun di dalam kelas. Juga tersedia rak buku dengan beberapa buku yang bisa dipilih anak untuk dibaca.
<b>Kegiatan penutup</b> (11.00 – 11.30) meliputi: menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dimainkan, penugasan/ pesan, bercerita pendek, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa setelah belajar.
<b>Pesan:</b> Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.

### RENCANA PENILAIAN

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK											
<b>NAM :</b>													
<b>FM :</b>													
<b>KOG :</b>													
<b>BHS :</b>													
<b>SOSEM :</b>													
<b>SENI :</b>													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

**KB/ TK AGRIPINA**

**SEMESTER/ BULAN/ MINGGU: I / OKTOBER/ III**

**KELAS: TK-B**

**USIA: 5 – 6 TAHUN**

**Tema:** Menyimak dunia tanaman **Sub Tema:** Tanaman Kebun

**Sub-sub Tema:** Kayu manis

**KD:**

**NAM:** 1.1, 3.1 – 4.1, 3.2 – 4.2

**FM:** 3.3 – 4.3, 3.4 – 4.4

**KOG:** 3.5 – 4.5, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8,

**BHS:** 3.10 – 4.10, 3.11 – 4.11,

**SOSEM:** 2.6, 2.7, 2.8, 2.12

**SENI:** 3.15 – 4.15, 3.12 – 4.12

**MATERI:**

- **(NAM)** :mengetahui tanaman telang sebagai ciptaan tuhan, berdoa sebelum dan sesudah belajar, menunjukkan perilaku santun.
- **(FM)** : menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (melompat, berlari, meloncat, menari, senam, menulis, menggantung, meronce, melipat, menggambar), pembiasaan mencuci tangan
- **(KOG)** : menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah, mengenal benda-benda disekitarnya mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, dan

mencocokkan berdasarkan warna, bentuk, tekstur, ukuran, bilangan

- **(BHS)** : cara menjawab dengan tepat ketika ditanya dan melakukan sesuai yang diperintah, mengungkapkan keinginannya dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengenal keaksaraan awal.
- **(SOSEM)** : terbiasa mengikuti aturan, mau menunggu giliran, melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya, merapihkan/ membereskan mainan pada tempat semula.
- **(SENI)** : membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni lainnya, menampilkan hasil karya seni.

### **KEGIATAN:**

<p>Senin, Tgl 08-11-2019 (sentra seni )</p>
<p><b>Alat dan Bahan:</b> Biji jagung, bunga telang, wadah, potongan kertas, puzzle, dadu dari kertas, benang, lem</p>
<p><b>Kegiatan motorik kasar</b> (07.00 – 07.30) dilakukan dengan drumband <b>Fresh morning</b> (07.30-08.30) bercerita tentang kelinci suka manis</p>
<p><b>Kegiatan pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang: kayu manis</li> <li>• Cerita: manfaat kayu manis</li> <li>• Lagu/ syair/ tepuk:</li> </ul>
<p><b>Kegiatan inti</b> (09.30 – 10.30) memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Mewarnai kayu manis</li> <li>7. Membuat teh kayu manis</li> <li>8. Mengelompokkan kayu manis berdasarkan ukuran (panjang-pendek)</li> <li>9. Menulis lurus yang hilang</li> </ol>
<p><b>Istirahat, makan dan main bebas</b> (10.30 – 11.00) bagi anak yang sudah selesai makan, anak dapat memilih mainan yang disukai baik mainan di luar ataupun di dalam kelas. Juga tersedia rak buku dengan beberapa buku yang bisa dipilih anak untuk dibaca.</p>
<p><b>Kegiatan penutup</b> (11.00 – 11.30) meliputi: menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dimainkan, penugasan/ pesan, bercerita</p>

pendek, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa setelah belajar.

**Pesan:**  
 Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.

**RENCANA PENILAIAN**

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK											
<b>NAM :</b>													
<b>FM :</b>													
<b>KOG :</b>													
<b>BHS :</b>													
<b>SOSEM :</b>													
<b>SENI :</b>													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

## JADWAL PENELITIAN

No.	Kegiatan	Bulan																															
		Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari							
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV				
1	Penyusunan Proposal		√	√	√	√	√	√																									
2	Penyusunan Instrumen					√	√																										
3	Pengambilan Data										√	√	√	√	√	√	√																
4	Analisis Data																					√	√	√									
5	Penyusunan Laporan																						√	√									
6	Revisis Akhir																							√								√	

## LEMBAR OBSERVASI

### pretest

Tabel 3.3. lembar observasi kemampuan bahasa pada kegiatan bermain menggunakan boneka tangan

Nama Anak : Harun  
TK B 1

kelompok :

No.	Aspek yang diamati	Capaian perkembangan			
		BB(1)	MB(2)	BSH(3)	BSB(4)
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan.	√			
2.	Anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat yang sederhana		√		
3.	Anak dapat menyampaikan ide menggunakan kalimat sederhana	√			
4.	Anak dapat menyampaikan		√		

	perasaannya				
	Total Skor				

### posttest

Tabel 3.3. lembar observasi kemampuan bahasa pada kegiatan bermain menggunakan boneka tangan

Nama Anak : Harun

kelompok :

TK B 1

No.	Aspek yang diamati	Capaian perkembangan			
		BB(1)	MB(2)	BSH(3)	BSB(4)
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan.		√		
2.	Anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat yang sederhana		√		
3.	Anak dapat menyampaikan ide menggunakan kalimat sederhana	√			

4.	Anak dapat menyampaikan perasaannya		√		
Total Skor					

### Pritest

Tabel 3.3. lembar observasi kemampuan bahasa pada kegiatan bermain menggunakan boneka tangan

Nama Anak : Momo

kelompok :

TK B 1

No.	Aspek yang diamati	Capaian perkembangan			
		BB(1)	MB(2)	BSH(3)	BSB(4)
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan.	√			
2.	Anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat yang sederhana	√			
3.	Anak dapat menyampaikan ide menggunakan	√			

	kalimat sederhana				
4.	Anak dapat menyampaikan perasaannya	√			
Total Skor					

### postest

Tabel 3.3. lembar observasi kemampuan bahasa pada kegiatan bermain menggunakan boneka tangan

Nama Anak : Momo

kelompok :

TK B 1

No.	Aspek yang diamati	Capaian perkembangan			
		BB(1)	MB(2)	BSH(3)	BSB(4)
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan.	√			
2.	Anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat yang sederhana	√			

3.	Anak dapat menyampaikan ide menggunakan kalimat sederhana	√			
4.	Anak dapat menyampaikan perasaannya	√			
Total Skor					

**Judul : Pengaruh Permainan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bahasa Anak  
Kelompok B TK Agripina Surabaya**

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
1.	Apakah permainan boneka tangan berpengaruh terhadap kemampuan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari</li> </ul>	Variabel independen (bebas): boneka tangan  Variabel dependen (terikat): kemampuan	Variabel independen (bebas): boneka tangan - Anak mampu memainkan boneka tangan	ada pengaruh permainan boneka tangan terhadap kemampuan bahasa anak di kelompok B TK Agripina	Populasi : anak kelompok B  Sampel: anak kelompok B	Observasi partisipatif	Teknik analisis yang digunakan adalah uji beda hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i> dari setiap	Aisyah, Siti. 2014. <i>Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini</i> . Modul. Universitas Terbuka

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
	anak?	boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan penduk	an bahasa anak	Variabel dependen (terikat): kemampuan bahasa - Anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar	Surabaya.			perlakuan sesuai dengan desain penelitian, maka tektik analisis data yang diterapkan adalah uji t rumus	Arsana dkk. 2019. <i>Permainan Edukatif dari Barang Bekas</i> . Sidoarjo: Indonesia Pustaka  Delfita, Riri. 2012. <i>Meningkat</i>

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		<p>gerakan tangan dan kepala boneka</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>perkembangan bahasa</li> </ul>						<p>sebagai berikut.</p> $t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{N} - (M)^2}}$ <p>Keterangan : Md : :</p>	<p>kan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Di Taman Kanak-Kanak Bina</p>

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		merupakan perkembangan kompetensi komunikasi, yakni kemampuan untuk mengg						Me an dari dev iasi (d) ant ara <i>pos t- test dan pre</i>	Anapsara Mekar Sari Padang. Vol 1 No 1. Online. <a href="http://ejournal.unp.ac.id">http://ejournal.unp.ac.id</a> diunduh 10 Agustus 2019  Departem

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		unakan semua keterampilan berbahasa manusia untuk berekspresi dan memaknai.						- <i>test</i> Xd : Perbed aan dev iasi den gan me an	en Pendidika n dan Kebudaya an 2014. Peraturan Mentri Pendidika n dan Kebudaya an Republik Indonesia Nomer

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspek bahasa berkembang dimulai dengan penurunan bunyi dan merabahan. Perkem</li> </ul>						deviasi N : Banyaknya subyek df : db ada lah N-1	137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 2014.

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		bangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan							Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		sosial. Bahasa merupakan alat untuk berfikir . Berpikir merupakan suatu							Pendiidkn Anak Usia Dini  Djamarah, syaiful bahri & Aswan Zain. 2017. <i>Metode Belajar Mengajar</i> . Jakarta: PT

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlang							<p>Reneka Cipta</p> <p>Fadlillah. 2017. <i>Bermain dan Permainan</i>. Jakarta: Kencana</p> <p>Hidayat, Dasrun. 2013.</p>

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		<p>sung dengan baik tanpa alat bantu, yaitu bahasa.</p> <p>Kondisi Riel: Kemampuan bahasa</p>							<p><i>Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal.</i> Jurnal Academic Fisip Untad. Vol 05 No 02. Online. <a href="http://jurnal.untad.ac">http://jurnal.untad.ac</a></p>

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		anak kurang dikarenakan anak kurang banyak berkomunikasi dengan temannya. Anak lebih memilih gadget							<a href="#">.id</a> diunduh 8 Agustus 2019  Khalilullah. 2012. <i>Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam</i>

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		<p>untuk bermian</p> <p>Kondisi Ideal: Anak mampu menggunakan bahasa dengan baik karena banyak berkumu</p>							<i>Pembelajaran Bahasa Arab.</i> Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau. Vol 37 No 1. Online. <a href="http://ejournal.uin-">http://ejournal.uin-</a>

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
		nikasi dengan temannya							<a href="http://suska.ac.id">suska.ac.id</a> diunduh 3 Agustus 2019  Khobir, Abdul. 2009. <i>Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan</i>

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
									<i>Edukatif.</i> STAIN. Pekalongan. Vol 7 No 2. Diunduh 4 Agustus 2019 Online. <a href="http://ejurnal.iainpekalongan.ac.id">http://ejurnal.iainpekalongan.ac.id</a> diunduh

No	Rumusan masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar pustaka
						Populasi sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
									Latif dkk. 2016. <i>Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.</i> Jakarta: Kencana