

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Yuanita. 2019. *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018*. Jurnal Keperawatan Abdurrah Volume 2 No 2. Online. <https://jurnal.univrab.ac.id>. Diakses pada 27 Juli 2019.
- Dahlia. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damayanti, Deni. 2018. *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD Tips dan Trik Mengelola Diri dan Anak Didik Usia Dini*. Yogyakarta: Araska.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Dewi, Dian Puspa& Fachrurazzi, Ahmad. 2014. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Dhieni, Nurbiana. 2015. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dina, Theresia. 2014. *Pengaruh Bermain Kotak Kartu Kata Terhadap Kemampuan Menulis Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Online. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>. Vol 3 No 2. Diakses pada 27 Juli 2019.

- Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Gita, Dinda Yuswara. 2017. *Publikasi Ilmiah Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah. Online. <https://eprints.ums.ac.id>. Diakses pada 27 Juli 2019.
- Gunarti, Winda dkk. 2015. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Halimah, Leli. 2016. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Inspirasi Untuk Pelaksanaan Kurikulum 2013 PAUD*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ifanah, Evi. 2016. *Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A*. Jurnal PAUD Teratai Volume 05 No 02. Online. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>. Diakses pada 27 Juli 2019.
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, dkk. 2018. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Jatik, Staf. *8 Manfaat Penting Permainan Puzzle Bagi Anak*. <https://jatik.com>. Diakses pada 10 Agustus 2019.

- Latif, Mukhtar dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Margono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masnipal. 2018. *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Yeti. 2014. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mursid. 2018. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibunda, Rahasia. 2015. *6 Pilihan Mainan Puzzle Untuk Anak*. <https://rahasiabunda.blogspot.com>. Diakses pada 10 Agustus 2019.
- Online Store. *Jakarta Notebook*. <https://www.jakartanotebook.com>. Diakses pada 10 Agustus 2019.
- Online Store. *Puzzle Anak Cerdas Indonesia*. <https://www.puzzleanak.com>. Diakses pada 10 Agustus 2019.
- Online Store. *Sinjoytoys*. <https://sinjoytoys.com>. Diakses pada 10 Agustus 2019.

- Pradianti, Endang. *Menyusun Puzzle*.
<https://endangprasdianti.blogspot.com>. Diakses pada 10 Agustus 2019.
- Sari, Yanti Puspita. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Audio Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak Kelompok A*. Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vo. VI Nomor 1 Tahun 2017. Universitas Negeri Yogyakarta. Di akses pada 22 Juli 2019. Online <http://journal.student.uny.ac.id>
- Septiyani, Sundari. 2017. *Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Potensia PG PAUD FKIP UNIB. Vol 2 No 1. Di akses pada 22 Juli 2019. Online. <http://ejournal.unib.ac.id>
- Setyaningsih dkk. 2018. *Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial Dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Keperawatan Silampari Volume 1 No 2. Online. <https://journal.ipm2kpe.or.id>. Diakses pada 27 Juli 2019.
- Shanty. 2013. *Ayo Belajar Menulis: Belajar Menulis Untuk Anak Disgrafia*. Yogyakarta: Javalitera.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sutarman & Asih. 2016. *Manajemen Pendidikan Usia Dini Filosofi, Konsep, Prinsip, dan Aplikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi & Dahlia. 2017. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utoyo, Setiyo. 2017. *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Walujo, Djoko& Listyowati, Anies. 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: Prenadamedia.
- Widayati, Sri. 2018. *Buku Panduan Dasar APE (Alat Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Widyastuti, Ana. 2017. *Analisis Tahapan Menulis dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 Di TK Islam Assaadah Limo Depok*. Jurnal Pendidikan Anak Vol 3 No 2. Online. <https://www.syekhnurjati.ac.id>. Diakses pada 27 Juli 2019.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yunus dkk. 2014. *Keterampilan Menulis*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zahira, Zahra. 2019. *Islamic Montessori Panduan Mendidik Anak dengan Metode Montessori dan Pendekatan Nilai-Nilai Islami*. Jakarta: Anak Kita.
- Zamroni, dkk. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5*. Jurnal Teknik Vol. 5 No. 2. Online. <https://journal.unisla.ac.id>. Diakses pada 13 Agustus 2019.

Zepe. *Inilah Sejarah Puzzle dan Manfaat Edukatif Bermain Puzzle Bagi Anak Usia PAUD*. <https://www.duniabelajaranak.id>. Diakses pada 10 Agustus 2019.

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://kip.unipasby.ac.id/>
FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Anita Bella Prastiyanti
 NIM : 169000042
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Tanggal Ujian Skripsi : 21 Januari 2020.
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Awal Kelompok B TK Agripina Surabaya.
 Penguji I : Aisyah, S.Psi., M.Pd.
 Penguji II : Drs. A. Fachrurazi, M.Pd.

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1	Kerangka konseptual kurang indikator	/	/
2	Penambahan kalimat pada kegiatan di RKH	/	/
3	Simpulan ditambahi sesuai hasil penelitian	/	/

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

Dosen Penguji I,

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

Dosen Penguji II,

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

Lampiran 2.



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://kip.unipasby.ac.id/>
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Anita Bella Prastiyanti
 NIM : 169000042
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Awal Kelompok B TK Agripina Surabaya.

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

Selesai bimbingan skripsi tanggal 17 Desember 2019

Mengetahui
Dekan FKIP,
 Dr. Sunari, S.H., M.Si.
 NIP. 196801031992031003

Dosen Pembimbing

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

Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Penelitian



Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

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

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

Nomor : 017/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 : Anita Bella Prastiyanti
NIM : 169000042
Program Studi : PG-PAUD
Judul Penelitian : Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Menulis Awal Kelompok B TK Agripina Surabaya
Waktu penelitian : 16 September 2019 s/d 16 November 2019

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Dekan,
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
Sinarik S.H., M.Si
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Telp. 196801031992031003

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian.



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 : 073/KS.AG-TK/XI/2019

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

Nama : Anita Bella Prastiyanti

NIM : 169000042

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

"Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Menulis Awal Kelompok B TK Agripina Surabaya".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

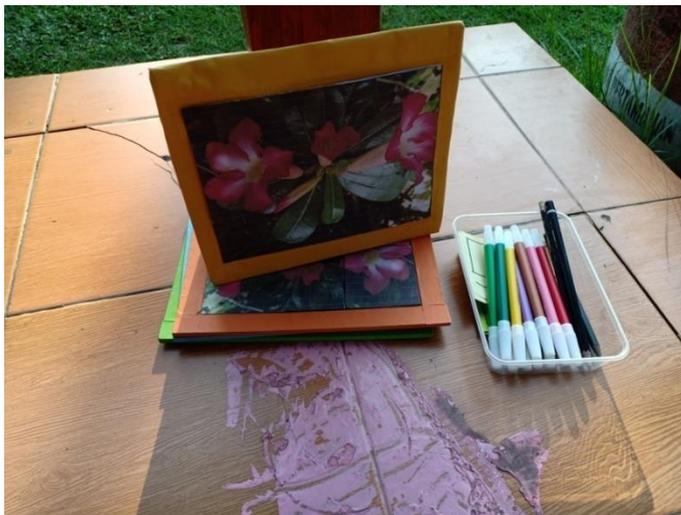
Hormat kami,

Kepala KB – TK Agripina

Khuliyatul N, SE, S.Pd

Lampiran 5. 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

Lampiran 6. Alat dan Bahan Penelitian dengan Media *Puzzle*

Keterangan:

Alat:

- Pensil
- Spidol

Bahan:

- Puzzle
- Gambar
- kertas

Lampiran 8. Dokumentasi Pendukung:

A. RPPM (Rancangan 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
Nam: 1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.8-4.8	- Anak dapat mengenal adanya Tuhan - Anak dapat menjaga lingkungan - Anak dapat berdoa	- Mengetahui tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan - Menjaga dan merawat tanaman - Berdoa sebelum dan sesudah belajar	1. Membuat pohon mangga	1. mewarnai gambar buah buah delima	1. mengupas kulit pisang	1. Mengambil jambu air pada pohonnya	1. stempel belimbing
FM: 3.3-4.3, 3.4-4.4	- Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya - Anak dapat menjaga kebersihannya	- Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik halus dan kasar - Pembiasaan mencuci tangan	2. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle	2. memasang jumlah bulir buah delima berdasarkan bilangannya	2. memotong pisang	2. Menumbuk jambu air	2. melengkap huruf yang hilang
Kog: 3.5-4.5, 3.6-4.6,	- Anak dapat menyelesaikan	- Menyelesaikan kegiatan	3. Menggambar	3. penjumlahan buah	3. membuat sate	3. Menyusun	3. kolase belimbing dari biji

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
3.9-4.9	<p>aikan kegiatannya</p> <p>Anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya</p> <p>Anak dapat mengenal teknologi sederhana</p>	<p>dengan berbagai cara</p> <p>Mengenal benda berdasarkan (bentuk, ukuran, warna, tekstur, bilangan, pengelompokan, membandingkan, mengurutkan, mencocokkan)</p> <p>Menggunakan teknologi sederhana</p>	<p>dan mewarnai gambar mangga</p>	<p>delima</p>	<p>pisang</p>	<p>puzzle jambu air dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle</p>	<p>jagung</p>
<p>Bhs:</p> <p>3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12</p>	<p>Anak dapat menyimak dan membaca</p> <p>Anak dapat mengungkap kemampuan berbahasa</p> <p>Anak dapat mengenal keaksaraan awal</p>	<p>Menjawab dengan tepat ketika ditanya</p> <p>Merespon dengan tepat</p> <p>Mengungkapkan keinginannya</p> <p>Membaca gambar, simbol, menjiplak huruf, menulis 1 kata sederhana.</p>	<p>4. Membuat kolase mangga</p>	<p>4. membandingkan besar kecil buah delima</p>	<p>4. menghitung jumlah sate pisang</p>	<p>4. Menyusun kata jambu dengan stik es krim dan flannel</p>	<p>4. mengelompokkan belimbing berdasarkan ukuran (besar-kecil)</p>

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
Sosem: 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 - Merapihkan mainan pada tempat semula	5. Main sesuai minat anak	5. main sesuai minat anak	5. main sesuai minat anak	5. Meronc e Gambar jambu air	5. menjiplak gambar belimbing dengan kertas karbon
Seni: 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	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
Nam: 1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.2-4.2	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengenal adanya Tuhan - Anak dapat berdoa - Anak dapat mengenal perilaku baik 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. Menggunting 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.
FM: 3.3-4.3, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya - Anak dapat menjaga kebersihan dirinya 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik halus dan motorik kasar - Pembiasaan mencuci tangan 	2. Menyusun puzzle melati dan menulis kata melati sesuai gambar pada puzzle	2. Melukis bunga kamboja dengan katon but	2. Menyusun puzzle bunga lili dan menulis kata lili sesuai gambar pada puzzle	2. Maze bunga kertas	2. Menjahit geometri daro kardus
Kog: 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyelesaikan kegiatannya - Anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara - Mengenal benda-benda berdasarkan 	3. Percobaan sawi	3. Menjahit kamboja dari kertas	3. Menggulung daun	3. Usap abur bunga kertas	3. Menanam bunga tapak dara dari stik es krim

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
	- Anak dapat mengenal lingkungan alam	(bentuk, ukuran, warna, tekstur, bilangan, pengelompokan, membandingkan, mengurutkan, mencocokkan) - Mengenal tanaman bunga (ciri-ciri, nama)					
Bhs: 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	- Anak dapat menyimak dan membaca - Anak dapat mengungkapkan kemampuan berbahasa - Anak dapat mengenal keaksaraan awal	- Menjawab dengan tepat ketika ditanya - Merespon dengan tepat - Mengungkapkan keinginannya - Membaca gambar, simbol, menjiplak huruf, menulis 1 kata sederhana.	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
Sosem: 2.6, 2.7, 2.8, 2.12	- Anak dapat mematuhi aturan - Anak dapat menunggu	- Mematuhi aturan bermain - Antri cuci tangan	5. Bermain sesuai minat anak	5. Menjumlahkan bunga kamboja	5. Bermain sesuai minat anak	5. Membuat pohon bunga kertas	5. Bermain sesuai minat anak

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
	<ul style="list-style-type: none"> - giliran - Anak dapat belajar mandiri - Anak dapat belajar tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan sesuatu tanpa dibantu - Merapihkan mainan pada tempat semula 					
Seni: 3.15- 4.15	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menampilkan hasil karyanya 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat berbagai hasil karya 		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				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
Nam: 1.1, 1.2, 3.1-4.1,	- Anak dapat mengenal adanya Tuhan - Anak dapat bersyukur - Anak dapat berdoa	- Mengetahui tanaman umbi sebagai ciptaan Tuhan - Terbiasa slaing menghormati - Berdoa sebelum dan sesudah belajar	1. Membuat gelas ajaib	1. Melengkungkan kata talas	1. Memasukkan tutup botol huruf sesuai kata yang disediakan	1. menyusun puzzle kentang	1. merebus potongan singkong
FM: 2.1 3.3-4.3, 3.4-4.4	- Anak dapat belajar hidup sehat - Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya - Anak dapat menjaga kebersihan dirinya	- Makan makanan bergizi seimbang - Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik halus dan motorik kasar - Pembiasaan mencuci tangan	2. Menjiplak ubi jalar	2. Menghitung talas	2. Berhitung dengan manik-manik	2. matching block	2. membangun balok membuat lading singkong
Kog: 2.2, 3.6-4.6, 3.8-4.8	- Anak dapat mengasah rasa ingin tahunya - Anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya	- Membiasakan eksploratif (bertanya) - Mengetahui benda berdasarkan (bentuk, ukuran, warna,	3. Menulis ubi jalar	3. Membuat tembak dari batang talas	3. Mencari buah	3. membuat kentang dari playdough	3. membuat kalung dari batang dan daun singkong

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
	Anak dapat mengenal lingkungan alam	tekstur, bilangan, pengelompokan, membandingkan, mengurutkan, mencocokkan) Mengetahui tanaman umbi (ciri-ciri, nama)					
Bhs: 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	Anak dapat menyimak dan membaca Anak dapat mengungkapkan kemampuan berbahasa Anak dapat mengenal keaksaraan awal	Menjawab dengan tepat ketika ditanya Merespon dengan tepat Mengungkapkan keinginannya Membaca gambar, simbol, menjiplak huruf, menulis 1 kata sederhana.	4. Menarik karet sesuai hasil hitungan	4. Bermain kelereng melewati rintangan	4. Menulis berdasarkan contoh	4. mencocokkan stik berdasarkan jumlah dan lambang bilangan	4. menyusun puzzle singkong
Sosem: 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. Praktek bunga mekar	5. main sesuai minat anak	5. main sesuai minat anak	5. dadu silang angka	5. main sesuai minat anak.
Seni: 3.15-	Anak dapat menampilkan	Membuat berbagai hasil	6. Member			6. memasa	

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
4.15	an hasil karyanya	karya	i ceklis atau silang pada lembar kerja			k 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
Nam: 1.1, 1.2, 3.1-4.1,	- Anak dapat mengenal adanya Tuhan - Anak dapat bersyukur - Anak dapat berdoa	- Menegal tanaman sebagai ciptaan Tuhan - Terbiasa slaing menghormati - Berdoa sebelum dan sesudah belajar	1. menjiplak gambar daun sirim 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
FM: 2.1 3.3-4.3, 3.4-4.4	- Anak dapat belajar hidup sehat - Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya - Anak dapat menjaga kebersihan dirinya	- Makan makanan bergizi seimbang - Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik halus dan motorik kasar - Pembiasaan mencuci tangan	2. mewarnai gambar daun sirih	2. Bermain APE membaca	2. Menakar es cincau dengan gelas takar	2. membuat the kayu manis	2. Kolase bunga telang dengan benang
Kog: 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	- Membiasakan eksploratif (bertanya) - Menegal benda berdasarkan (bentuk, ukuran, warna, tekstur,	3. menumbuk daun sirih	3. mencocokkan dan mencari jalur daun	3. Main APE gosok gigi	3. mengelompokkan kayu manis berdasarkan ukuran	3. Menyusun puzzle bunga telang

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
	lingkungan alam	bilangan, pengelompokan, membandingkan, mengurutkan, mencocokkan) - Mengenal tanaman (ciri-ciri, nama)				(panjang - pendek)	
Bhs: 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	- Anak dapat menyimak dan membaca - Anak dapat mengungkapkan kemampuan berbahasa - Anak dapat mengenal keaksaraan awal	- Menjawab dengan tepat ketika ditanya - Merespon dengan tepat - Mengungkapkan keinginannya - Membaca gambar, simbol, menjiplak huruf, menulis 1 kata sederhana.	4. menyusun kata daun sirih dengan batu abjad	4, membuat pandan dari origami	4. Menggunting pola menuju keranjang daun cincau	4. menulis huruf yang hilang	4. Dadu angka
Sosem: 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
Seni: 3.15-	- Anak dapat menampilkan	- Membuat berbagai hasil	6. main sesuai	6. menyusun	6. Menghit		

ASPEK/ KD	Tujuan	Materi	KEGIATAN DALAM SATU MINGGU				
			SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT
4.15	hasil karyanya	karya	minat anak	puzzle pandan	ung (pengurangan) sisa daun cincau dengan menggunting		

B. RPPH (Rancangan 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:** Manga

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, 3.12-4.12

SOSEM: 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.12

SENI: 3.15 – 4.15

MATERI:

- **(NAM)** : mengenal manga 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, menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi, membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata, menulis huruf-huruf dari namanya sendiri
- **(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:

<p>Senin, 7 Oktober 2019 (Sentra Seni)</p>
<p>Alat dan Bahan: Kertas lipat, gunting, puzzle, krayon, kertas, potongan kertas warna warni, lem</p>
<p>Kegiatan motorik kasar (07.00 – 07.30) dilakukan dengan kegiatan fresh morning bermain lingkaran kecil lingkaran besar di halaman belakang</p>

PP & KD	INDIKATOR	NAMA ANAK									
SOSEM :											
SENI :											

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

dicapai, menjelaskan cara main dan menyepakati aturan main
<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang: tanaman jambu air, tekstur buah jambu air, warna buah jambu air, rasa buah jambu air, manfaat buah jambu air. • Cerita: jambu air dapat dikonsumsi dengan berbagai cara • Kosakata: (j-a-m-b-u), (a-i-r), (m-a-n-i-s) • Lagu/ syair/ tepukan: Tepuk jambu air: Jambu air (prok 3x) Berbiji (prok 3x) Daging putih (prok 3x) Rasa manis (prok 3x)
Kegiatan inti (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"> 1. Mengambil jambu air pada pohonnya 2. Menumbuk jambu air 3. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle di kertas yang telah disediakan 4. Menyusun kata jambu dengan stik es krim dan flannel 5. Meronce 6. Main sesuai minat anak
Istirahat, makan dan main bebas (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.
Kegiatan penutup (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.
<p>Pesan: Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.</p>

RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

<ul style="list-style-type: none"> • Cerita: bagian tubuh kamboja • Lagu/ syair/ tepuk: • Lagu/ syair/ tepuk: Tepuk Pohon: Akar-akar Batang Daun Bunga Buah
<p>Kegiatan inti (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"> 1. Membuat pop up bunga kamboja 2. Melukis bunga kamboja dengan katon but 3. Menjahit kamboja dari kertas 4. Membuat bunga kamboja dengan kertas lipat dan stik es krim 5. Menjumlahkan bunga kamboja 6. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle di kertas yang telah disediakan 7. Bermain sesuai minat anak
<p>Istirahat, makan dan main bebas (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>Kegiatan penutup (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.</p>
<p>Pesan: Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.</p>

RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

Bunga kertas Itu bungaku Warnanya indah kesukaanku Goyang kanan lalu kekiri Terhembus angin menari-nari
Kegiatan inti (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"> 1. Mencari huruf yang hilang 2. Maze bunga kertas 3. Usap abur bunga kertas 4. Menempelkan kelopak sesuai dengan angka 5. Membuat pohon bunga kertas 6. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle di kertas yang telah disediakan 7. Main sesuai minat
Istirahat, makan dan main bebas (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.
Kegiatan penutup (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.
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											
NAM :													
FM :													
KOG :													
BHS :													
SOSEM :													
SENI :													

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

<p>Aku punya bunga tapak dara.. Ku simpan di dalam pot bunga... Setiap hari ku merawatnya.. Bunga ku kini semakin banyak.. Tiba-tiba bungaku layu.. Ternyata dia kehausan.. Sungguh kasihan bunga milikku.. Lalu segera kusiram tanaman...</p>
<p>Kegiatan inti (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"> 1. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle di kertas yang telah disediakan 2. Menjahit geometri daro kardus 3. Menanam bunga tapak dara dari stik es krim 4. Menempelkan bentuk geometri sesuai warna 5. Bermain sesuai minat anak
<p>Istirahat, makan dan main bebas (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>Kegiatan penutup (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.</p>
<p>Pesan: Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.</p>

RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui Kepala Sekolah
 (.....)

Guru Kelas
 (.....)

Pengolahan kentang Kosa kata: kentang Lagu: kentang
Kegiatan inti (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. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle di kertas yang telah disediakan 2. Matching block 3. Membuat kentang 4. Mencocokkan stik 5. Dadu silang angka 6. Memasak potato roll 7. Main sesuai minat anak
Istirahat, makan dan main bebas (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.
Kegiatan penutup (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.
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									
NAM :											
FM :											
KOG :											
BHS :											
SOSEM :											
SENI :											

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

<p>Kegiatan inti (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"> 1. Merebus potongan singkong. 2. Membangun balok membuat lading singkong. 3. Membuat kalung dari batang dan daun singkong. 4. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle di kertas yang telah disediakan 5. main sesuai minat anak
<p>Istirahat, makan dan main bebas (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>Kegiatan penutup (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.</p>
<p>Pesan: Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.</p>

RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang: tanaman kebun • Cerita: guru membangun cerita melalui cerita kebun • Lagu/ syair/ tepuk: Tepuk Pohon: Akar-akar Batang Daun Bunga Buah
<p>Kegiatan inti (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"> 1. Menghitung dan menggantung rambut daun pandan 2. Bermain APE membaca 3. Mencocokkan dan mencari jalur daun 4. Membuat pandan dari origami 5. Melukis lipat dengan pandan 6. Menyusun puzzle mangga dan menulis kata sesuai gambar pada puzzle di kertas yang telah disediakan 7. Membuat teh pandan 8. Main sesuai minat anak
<p>Istirahat, makan dan main bebas (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>Kegiatan penutup (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.</p>
<p>Pesan: Saling meminta maaf dan memaafkan jika ada salah dan kekurangan pada kegiatan hari ini, mengingatkan pada anak terkait kelas dan pembelajaran hari berikutnya.</p>

RENCANA PENILAIAN

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

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru Kelas

C. Dokumentasi selama pengambilan data





D. Instrumen Pengumpulan Data (Data Mentah)

Nama Anak: **RAGA**

Hari/ Tanggal: Senin, 7 Oktober 2019

PRETEST

Kelompok : B

No.	Aspek Yang Diamati	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk huruf dengan menuliskan huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .		√		
2.	Anak dapat menyebutkan gambar yang ada pada <i>puzzle</i> dengan benar dan tepat.			√	
3.	Anak dapat menulis huruf-huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .		√		
4.	Anak dapat menuliskan namanya sendiri.			√	

Keterangan:

- 4 : Jika berkembang sangat baik.
- 3 : Jika berkembang sesuai harapan
- 2 : Jika mulai berkembang
- 1 : Jika belum berkembang

POSTEST

No.	Aspek Yang Diamati	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk huruf dengan menuliskan huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .			√	
2.	Anak dapat menyebutkan gambar yang ada pada <i>puzzle</i> dengan benar dan tepat.			√	
3.	Anak dapat menulis huruf-huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .			√	
4.	Anak dapat menuliskan namanya sendiri.			√	

Keterangan:

- 4 : Jika berkembang sangat baik.
- 3 : Jika berkembang sesuai harapan
- 2 : Jika mulai berkembang
- 1 : Jika belum berkembang

Nama Anak: **ALANA S**

Hari/ Tanggal: **Senin, 7 Oktober 2019**

PRETEST

Kelompok : B

No.	Aspek Yang Diamati	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk huruf dengan menuliskan huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .		√		
2.	Anak dapat menyebutkan gambar yang ada pada <i>puzzle</i> dengan benar dan tepat.			√	
3.	Anak dapat menulis huruf-huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .		√		
4.	Anak dapat menuliskan namanya sendiri.			√	

Keterangan:

- 4 : Jika berkembang sangat baik.
- 3 : Jika berkembang sesuai harapan
- 2 : Jika mulai berkembang
- 1 : Jika belum berkembang

POSTEST

No.	Aspek Yang Diamati	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk huruf dengan menuliskan huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .			√	
2.	Anak dapat menyebutkan gambar yang ada pada <i>puzzle</i> dengan benar dan tepat.			√	
3.	Anak dapat menulis huruf-huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .			√	
4.	Anak dapat menuliskan namanya sendiri.			√	

Keterangan:

- 4 : Jika berkembang sangat baik.
- 3 : Jika berkembang sesuai harapan
- 2 : Jika mulai berkembang
- 1 : Jika belum berkembang

Nama Anak: **NALINI**

Hari/ Tanggal: Senin, 7 Oktober 2019

PRETEST

Kelompo

k : B

No.	Aspek Yang Diamati	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk huruf dengan menuliskan huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .			√	
2.	Anak dapat menyebutkan gambar yang ada pada <i>puzzle</i> dengan benar dan tepat.			√	
3.	Anak dapat menulis huruf-huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .			√	
4.	Anak dapat menuliskan namanya sendiri.			√	

Keterangan:

- 4 : Jika berkembang sangat baik.
- 3 : Jika berkembang sesuai harapan
- 2 : Jika mulai berkembang
- 1 : Jika belum berkembang

POSTEST

No.	Aspek Yang Diamati	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk huruf dengan menuliskan huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .			√	
2.	Anak dapat menyebutkan gambar yang ada pada <i>puzzle</i> dengan benar dan tepat.			√	
3.	Anak dapat menulis huruf-huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i> .			√	
4.	Anak dapat menuliskan namanya sendiri.			√	

Keterangan:

- 4 : Jika berkembang sangat baik.
- 3 : Jika berkembang sesuai harapan
- 2 : Jika mulai berkembang
- 1 : Jika belum berkembang

Matrik Penelitian Kuantitatif

Judul: Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Awal 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 media <i>puzzle</i> berpengaruh terhadap kemampuan menulis awal anak kelompok B TK Agripina Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> Media <i>Puzzle</i>: <i>puzzle</i> adalah suatu bentuk media permainan yang berbentuk potongan-potongan gambar. Dimana cara bermainnya adalah dengan menyusun potongan-potongan gambar tersebut menjadi satu keutuhan yang akan menghasilkan suatu gambar 	Variabel independen (bebas): Media <i>puzzle</i> . Variabel dependen (terikat): Kemampuan menulis awal	Variabel independen (bebas): Media <i>puzzle</i> <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menyusun potongan <i>puzzle</i> menjadi utuh. Variabel dependen (terikat): Kemampuan menulis awal.	Media <i>puzzle</i> berpengaruh terhadap kemampuan menulis awal kelompok B TK Agripina Surabaya.	Populasi: Anak kelompok B TK Agripina Surabaya. Sampel: Seluruh Anak kelompok B TK Agripina Surabaya sebanyak 20 anak.	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Dokumentasi sebagai penunjang. 	Penelitian ini menggunakan data statistik dari hasil observasi aktivitas anak untuk mengetahui kemampuan menulis awal melalui media <i>puzzle</i> . Pada penelitian ini data	<i>Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018</i> . Jurnal Keperawatan Abdurrah Volume 2 No 2. Online. https://jurnal.univr.ab.ac.id . Diakses pada 27 Juli 2019. Dahlia. 2018. <i>Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Dhieni, Nurbiana. 2015. <i>Metode Pengembangan</i>

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Metode Penelitian			Daftar Pustaka
						Populasi Sampel	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	
		<p>yang utuh.</p> <ul style="list-style-type: none"> Perkembangan Bahasa: perkembangan bahasa adalah suatu kemampuan berkomunikasi dalam dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, ide baik menggunakan alat komunikasi lisan ataupun tertulis Aspek perkembangan bahasa: aspek 		<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk huruf dengan tulisan huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i>. Anak dapat menyebutkan gambar 				<p>bersifat kuantitatif dalam bentuk angka. Teknik analisis yang digunakan adalah uji beda hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i> dari setiap perlakuan. Sesuai dengan desain penelitian maka teknik analisis</p>	<p><i>Bahasa</i>. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.</p> <p>Dina, Theresia. 2014. <i>Pengaruh Bermain Kotak Kartu Kata Terhadap Kemampuan Menulis Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun</i>. Online. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia. Vol 3 No 2. Diakses pada 27 Juli 2019.</p> <p>Fadlillah. 2017. <i>Bermain dan Permainan Anak Usia Dini</i>. Jakarta: Kencana.</p>

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Metode Penelitian			Daftar Pustaka
						Populasi Sampel	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	
		<p>perkembangan bahasa anak usia dini meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Menulis awal: menulis awal merupakan kemampuan dimana anak mengenal tulisan melalui kegiatan-kegiatan sederhana seperti membuat goresan, lekukan, huruf, 		<p>yang ada pada <i>puzzle</i> dengan benar dan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menulis huruf-huruf menjadi 1 kata sesuai gambar pada <i>puzzle</i>. Anak dapat menulis kan namanya 				<p>data yang diterapkan adalah uji t dengan rumusan sebagai berikut.</p> $= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$ <p>Keterangan : Md : Mean dari deviasi (d) antara <i>post-test</i> dan <i>pre-test</i> Xd: Perbedaan deviasi dengan mean</p>	<p>Ifanah, Evi. 2016. <i>Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A</i>. Jurnal PAUD Teratai Volume 05 No 02. Online. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id. Diakses pada 27 Juli 2019.</p> <p>Jatik, Staf. 8 <i>Manfaat Penting Permainan Puzzle Bagi Anak</i>. https://jatik.com. Diakses pada 10 Agustus 2019.</p> <p>Madyawati, Lilis. 2017. <i>Strategi Pengembangan Bahasa Pada</i></p>

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Metode Penelitian			Daftar Pustaka
						Populasi Sampel	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	
		<p>dan nama sendiri untuk mengungkapkan, dan mengekspresikan diri serta menyampaikan ide tau perasaannya.</p> <p>Identifikasi Masalah: Kegiatan menulis awal kurang menyenangkan karena kegiatan menulis awal di sekolah dilakukan tanpa melalui</p>		a sendiri.				<p>deviasi N :Banyaknya subyek df: db adalah N-1</p>	<p>Anak. Jakarta: Kencana. Mulyati, Yeti. 2014. <i>Keterampilan Berbahasa Indonesia SD</i>. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. Ibunda, Rahasia. 2015. <i>6 Pilihan Mainan Puzzle Untuk Anak</i>. https://rahasiabunda.blogspot.com. Diakses pada 10 Agustus 2019. Setyaningsih dkk. 2018. <i>Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan</i></p>

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Metode Penelitian			Daftar Pustaka
						Populasi Sampel	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	
		<p>bermain. Akibatnya anak masih kurang pandai dalam menyusun huruf menjadi satu kata.</p> <p>Kondisi ideal: Anak sudah mampu menyusun huruf menjadi satu kata.</p> <p>Solusi: penerapan media <i>puzzle</i></p> <p>Dengan menggunakan media <i>puzzle</i> anak dapat menulis satu</p>							<p><i>Sosial Dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah.</i> Jurnal Keperawatan Silampari Volume 1 No 2. Online. https://journal.ipm2kpe.or.id. Diakses pada 27 Juli 2019.</p> <p>Shanty. 2013. <i>Ayo Belajar Menulis: Belajar Menulis Untuk Anak Disgrafia.</i> Yogyakarta: Javalitera.</p>

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Metode Penelitian			Daftar Pustaka
						Populasi Sampel	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	
		kata berdasarkan gambar yang ada pada <i>puzzle</i> .							

Mengetahui

Pembimbing,

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

Surabaya, 26 Agustus 2019

Mahasiswa,

Anita Bella Prastiyanti
NIM. 169000042