

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, F. Widiyastuti, A. “ Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata”. Universitas Pancasakti Bekasi: *Jurnal Pendidikan Anak*. 7(2), h. 57.
- Arikunto, S. (2018). “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astutik, S. Patimah, dkk. (2018). “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Menggunakan Media Papan Flanel KB Kasih Darmawanita Sukorejo Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban*”. Manunggal: Universitas PGRI Ranggolawe Tuban.
- Agus, S. (2020). “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari”. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan: *Jurnal Tunas Siliwangi*. 6(1), h.2.
- Basuki. (2019). “Pengembangan Model pembelajaran membaca dengan pembelajaran objek u sekitar (pos) untuk murid Taman Kanak-kanak”. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Candra,R,D,A (2017). “Pengembangan Media Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini”. IKIP PGRI Jember: *Jurnal Ilmu Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Awal*. 2(1), h. 53.
- Dimiyati, J. (2016). “*Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*”. Jakarta: Kencana.
- Hasan, M. Tahrim, T.dkk. (2021). “*Media Pembelajaran*”. Hak Cipta : CV Tahta Media Group.

- Hapsari, E, D. (2019). “ Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa”. Universitas PGRI Madiun: *Jurnal Bahasa dan Sastra*. 20(1), h. 12.
- Hazhari, A. dkk. (2021). “ Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Banten: *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2), h. 3.
- Hariani P,P, dkk. (2021). “ Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar”. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 4(1), h. 38.
- Handayani, S. Astuti, D. dkk. (2020). “*Le tour de culture: Innovation of Snake Ladder Game Based on Computer and Android for Indonesia and French Intercultural Learning*”. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hamid, M,A. Ramadhani, R.dkk. (2020). “ *Media Pembelajaran*”. Yayasan Kita Menulis.
- Herawati, N. Bachtiar. (2018). “*Prosiding Seminar: Memaksimalkan Peran Pendidikan dalam Membangun Karakteristik Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*”. Manunggal: Hak Cipta.
- Itta M. (2022). “*Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Tubokas*”. Jawa Tengah: Mikro Media Teknologi.
- Juniantoro. S.dkk. (2021). “*Metode Permainan Ular Tangga*”. Bandung.
- Kementerian Agama. (2020). *Al-Qur’anulkarim*. Bandung: Usman el-Qurtuby.
- Khalid. Aid. (2008).”Kangen Sama Rosul”.Jakarta:Zaman.
- Khasanah, N. Fitri A, W. (2021). “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Media Ular Tangga untuk Anak Usia 5-6 Tahun”. Universitas

- Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1), h. 59.
- Khadijah. (2015). “ *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*”. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). “ *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*”. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. Armanila. (2017). “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”. Medan: Perdana Publishing.
- Lestari, Indah Cahyani. (2021) “ Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan hasil belajar Mata Pelajaran IPS di sekolah Dasar”. Program Studi PGSD: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1), h. 81.
- Mustoifah. Fajar, dkk. (2018). “Teori dan Aplikasinya dalam Penafsiran Ayat Pendidikan”. Yogyakarta:Diandra Kreatif.
- Maqdalena, E. Widiastuti A,A. (2018). “ Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga pada anak Usia 5-6 tahun di desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga”. Program Studi PG-PAUD: *Jurnal FKIP*.34(2), h, 128.
- Made, S,A. dkk. (2013). “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Huruf Pada TK Kelompok B Tunas Mulia”.Universitas Pendidikan Ganesha: *Jurnal Pendidikan guru pendidikan anak usia dini*.1(1), h, 4.
- Mangunwijaya, Y,B.dkk. (2019) “*Meningkatkan Kemamuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan pada Anak Usia 5-6 tahun di TK eksperimental Mangunan*”. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Murhaeni, Nurmiati, dkk. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Kelas VII”. FKIP Universitas Studi Pendidikan Biologi: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.14(1), h. 25.

Nurfadhillah, S. dkk. (2021). “*Media Pembelajaran SD*”. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.

Oktaviani, S. (2021). “Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter”. Prima Abdika: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(4), 130-131.

Pramesti, A. dkk. (2017). “Terapi Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun”.*Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*. 2(2), h. 60.

Putri, S,N, dkk. (2019). “Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Islam Khairaummah”. Fakultas Ilmu Pendidikan: *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*. 6(1), h.10-11.

Nurfadhillah, S. dkk. (2021). “*Media Pembelajaran SD*”. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.

Ratnaningrum, W. Latifah I. (2020). “Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini”. Institut Agama Islam Imam Ghozali Cilacap: *Jurnal Warna*. 4(1), h. 73.

Rahayuningsih, S, S. (2019). “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*. 9(1), h. 12.

Rosnita. Oktaviana,W. (2019). “Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook”. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi: *Jurnal Kependidikan Islam*. 5(2), h. 243.

Rosiana, D (2021) “ Pengaruh Permainan Pohon Huruf terhadap kemampuan Mengenal Huruf Pada Usia 5-6 Tahun di TK Pembinaan Jekan Raya Tahun

- Ajaan 2019/2020". Universitas Palangka Raya: *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*. 17(1), h. 53.
- Setiawati, F,A. Suyadi. (2021). “ Penerapan Strategi Pembelajaran Media Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan erkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini”. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta: *Jurnal Buah Hati*. 8(2), h. 55.
- Sugiyono. (2019). “*Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: CV Alfabeta.
- Supardi. (2019). “*Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*”. Jakarta: Change Publication).
- Suci, A. dkk. (2021). “Pengembangan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini”.Pendidikan Islam Anak Usia Dini: *Jurnal Of Early Childhood Education*.4(1), h. 54.
- Wulandari, D, P. Pravesti, C,A. (2021). “Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efektifitas dari Siawa SMP”. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya: *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 11(1), h. 97.
- Zaglul, F. (2021). “ Santri dan Literasi”. Lekoh Barat Bangkes: Publishing.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) (KELAS KONTROL)

Sekolah	: Paud Charoce Lestari
Kelompok/Usia	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: 1I/Maret/I
Tema/Subtema	: Binatang/Binatang hidup di darat/ berkaki 4
Hari/Tanggal	: Selasa/ 08 Maret 2022
KD	: NAM (1.1, 1,2) FM (3.3-4.3,) KOG (3.5,- 4.5) SOSEM (2.7, 2.8, 2.9) BAHASA (3.11, -4.11) SENI (3.15-4.15)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 :Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 :Memiliki perilaku sehat, rasa ingin tahun, kreatif, percaya diri, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santuk kepada keluarga, guru dan teman dll.
- KI-3 : Mengenali diri keluarga, teman, lingkungan sekitar, seni , budaya dirumah, tempat bermain, dengan mengamati dengan indra. Melihat, mendengar, meraba, merasa, menghirup, mengelola informasi, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 Menunjukkan yang sudah diketahui yang dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui musik, bahasa, gerakan, karya secara produktif dan kreatif , dan mencerminkan sikap prilaku anak yang ber akhlak mulia

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Bersyukur atas apa yang diciptakan oleh Allah SWT
2. Mengetahui siapa yang menciptakan Binatang yang hidup di darat yang berkaki 4
3. Bisa mewarnai dengan teknik melakukan gerakan tangan dan jari dengan cat warna crayon
4. Menyebutkan huruf dari deretan huruf awal sampai akhir dari hewan-hewan yang berkaki 4
5. Dapat menyebutkan nama hewan dan warna hewan yang berkaki 4

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Pola Gambar (Sapi, Rusa, Harimau, Gajah, Zebra,)
2. Syair lagu binatang
3. Warna dan gambar binatang berkaki 4

D. Metode Pembelajaran:

1. Pemberian tugas
2. Hasil karya
3. Bernyanyi

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Bersyukur kepada Allah SWT
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembuka
4. Merapikan mainan dan perlengkapan

F. Alat dan Bahan:

1. Cat warna/krayon
2. Pola Gambar hewan yang berkaki 4
3. Pensil
4. Kertas

G. Langkah-langkah Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan</p> <p>(30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senam pagi 2. Guru melakukan penyambutan anak dengan 3S (Senyum, Sapa, Salam) 3. Bernyanyi bersama sesuai gerakan 4. Doa sebelum belajar 5. Guru bercakap-cakap tentang binatang yang hidup di darat
<p>Kegiatan Inti</p> <p>(60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengamati gambar binatang berkaki 4 2. Anak mewarnai gambar (Sapi, Rusa, Harimau, Gajah, Zebra) 3. Tanya jawab tentang binatang berkaki 4 dengan sederhana 4. Anak mengenal simbol huruf-huruf binatang berkaki 4 5. Menyanyikan lagu “binatang” <ul style="list-style-type: none"> <i>Dua kaki ayam, bebek burung angsa</i> <i>4 kaki sapi kuda kambing singa</i> <i>Burung bisa terbang , Ikan bisa berenang</i> <i>Monyot bisa manjat , Kelinci lompat-lompat</i>
<p>Istirahat dan makan</p> <p>(15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuci tangan 2. Berdoa sebelum dan sesudah makan 3. Makan bersama 4. Bermain bersama

Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini2. Bernyanyi lagu guruku tersayang3. Memberikan tugas untuk dilakukan di rumah4. Doa selesai belajar5. Mengucapkan terimakasih dan salam6. Pulang dengan tertib dan teratur
------------------------------	---

Mengetahui,
Kepala PAUD Charoce Lestari



08 Maret 2022

Guru Kelas

(Komar Ali)

(Subaidah)



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
(KELAS KONTROL)

Sekolah : Paud Charoce Lestari
Kelompok/Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1I/Maret/I
Tema/Subtema : Binatang / Binatang Air / (Ikan)
Hari/Tanggal : Kamis/ 10 Maret 2022
KD : NAM (1.1, 1,2) FM (3.3-4.3,) KOG (3.5,-
4.5) SOSEM (2.7, 2.8, 2.9) BAHASA (3.11,
-4.11) SENI (3.15-4.15)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Memiliki perilaku sehat, rasa ingin tahun, kreatif, percaya diri, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santuk kepada keluarga, guru dan teman dll.

KI-3 : Mengenali diri keluarga, teman, lingkungan sekitar, seni , budaya dirumah, tempat bermain, dengan mengamati dengan indra. Melihat, mendengar, meraba, merasa, menghirup, mengelola informasi, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI-4 : Menunjukkan yang sudah diketahui yang dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui music, bahasa, gerakan, karya secara produktif dan kreatif , dan mencerminkan sikap perilaku anak yang ber akhlak mulia.

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Bersyukur atas apa yang diciptakan oleh Allah SWT
2. Mengetahui siapa yang menciptakan binatang hidup di air
3. Dapat menyusun dan merangkai pola gambar ikan dan udang dengan gerakan tangan

4. Dapat menyebutkan huruf –huruf binatang yang hidup di air
5. Dapat mengetahui manfaat ikan

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Pola Gambar (ikan)
2. Syair lagu binatang (ikan berenang)

D. Metode Pembelajaran:

1. Pemberian tugas
2. Hasil karya
3. Bernyanyi

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Bersyukur kepada Allah SWT
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembuka
4. Merapikan mainan dan perlengkapan

F. Alat dan Bahan:

1. Pola Gambar ikan
2. Kertas Karton
3. Pensil
4. Gunting
5. Lem kertas
6. Daun angka

G. Langkah-langkah Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senam pagi 2. Guru melakukan penyambutan anak denga 3S (Senyum, Sapa, Salam) 3. Tepuk Semangat dan tepuk jari 4. Doa sebelum belajar

	5. Bercakap-cakap tentang binatang hidup di air
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengamati gambar ikan dan udang 2. Anak menyusun pola gambar ikan 3. Anak merangkai daun nangka sesuai bentuk ikan 4. Tanya jawab tentang binatang hidup di air dengan sederhana 5. Anak menyebutkan huruf-huruf ikan 6. Menyanyikan lagu “ikan berenang” <i>Ikan –ikan ikan –ikan ikan berenang-renang</i> <i>Timbul tenggelam timbul tenggelam timbul</i> <i>tenggelam</i> <i>Belok kanan, belok kiri</i> <i>Belok kanan, belok kiri</i> <i>Timbul timbul ,timbul tenggelam</i>
Istirahat dan makan (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuci tangan 2. Berdoa sebelum dan sesudah makan 3. Makan bersama 4. Bermain bersama
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini 2. Bernyanyi lagu Sayonara 3. Memberikan tugas untuk dilakukan di rumah 4. Doa selesai belajar 5. Mengucapkan terimakasih dan salam 6. Pulang dengan tertib dan teratur

Mengetahui,
Kepala PAUD Charoce Lestari

10 Maret 2022
Guru Kelas

(Komar Ali)

(Subaidah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
(KELAS KONTROL)

Sekolah : Paud Charoce Lestari
Kelompok/Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : II/Maret/II
Tema/Subtema : Binatang / Binatang berkaki 2/ (Ayam)
Hari/Tanggal : Rabu/ 16 Maret 2022
KD : NAM (1.1, 1,2) FM (3.3-4.3,) KOG (3.5,-
4.5) SOSEM (2.7, 2.8, 2.9) BAHASA (3.11,
-4.11) SENI (3.15-4.15)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Memiliki perilaku sehat, rasa ingin tahun, kreatif, percaya diri, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santuk kepada keluarga, guru dan teman dll.
- KI-3 : Mengenali diri keluarga, teman, lingkungan sekitar, seni , budaya dirumah, tempat bermain, dengan mengamati dengan indra. Melihat, mendengar, meraba, merasa, menghirup, mengelola informasi, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 :Menunjukkan yang sudah diketahui yang dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui music, bahasa, gerakan, karya secara produktif dan kreatif , dan mencerminkan sikap perilaku anak yang ber akhlak mulia.

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Bersyukur atas apa yang diciptakan oleh Allah SWT
2. Mengetahui siapa yang menciptakan binatang yang berkaki (ayam)
3. Dapat menuliskan huruf dari deretan huruf awal sampai akhir (ayam)
4. Dapat menyebutkan nama hewan dan warna hewan

5. Menggambar bentuk ayam dengan jari yang dibuat dari pewarna makanan

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Pola Gambar (ayam)
2. Syair lagu binatang (anak ayam)
3. Pewarna makanan

D. Metode Pembelajaran:

1. Pemberian tugas
2. Hasil karya
3. Bernyanyi

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Bersyukur kepada Allah SWT
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembuka
4. Merapikan mainan dan perlengkapan

F. Alat dan Bahan:

1. Buku gambar
2. Cat warna/pewarna makanan
3. Gambar ayam

G. Langkah-langkah Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senam pagi 2. Guru melakukan penyambutan anak dengan 3S (Senyum, Sapa, Salam) 3. Membaca Surah Pendek 4. Doa sebelum belajar 5. Bercakap-cakap tentang binatang berkaki 2 (ayam)
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengamati gambar (ayam) 2. Anak menggambar ayam dengan jari dari pewarna

	<p>makanan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Tanya jawab tentang (ayam) dengan sederhana 4. Anak menuliskan huruf-huruf dari tulisan (ayam) 5. Menyanyikan lagu “binatang anak ayam” <p style="text-align: center;"><i>Anak ayam anak ayam</i> <i>Kecil serta bundar</i> <i>Senangnya berputar-putar</i> <i>Sambil berkelakar</i> <i>Teottejing teottejing</i></p>
<p>Istirahat dan makan (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuci tangan 2. Berdoa sebelum dan sesudah makan 3. Makan bersama 4. Bermain bersama
<p>Penutup (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini 2. Bernyanyi lagu Rukun Islam dan rukun iman 3. Memberikan tugas untuk dilakukan di rumah 4. Doa selesai belajar 5. Mengucapkan terimakasih dan salam 6. Pulang dengan tertib dan teratur

Mengetahui,
Kepala PAUD Charoce Lestari

(Komar Ali)

16 Maret 2022

Guru Kelas

(Subaidah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
(KELAS KONTROL)

Sekolah : Paud Charoce Lestari
Kelompok/Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : II/Maret/II
Tema/Subtema : Binatang / Binatang hidup di udara/
(Elang)
Hari/Tanggal : Jumat/ 18 Maret 2022
KD : NAM (1.1, 1,2) FM (3.3-4.3,) KOG (3.5,-
4.5) SOSEM (2.7, 2.8, 2.9) BAHASA (3.11,
-4.11) SENI (3.15-4.15)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Memiliki perilaku sehat, rasa ingin tahun, kreatif, percaya diri, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santuk kepada keluarga, guru dan teman dll.
- KI-3 : Mengenali diri keluarga, teman, lingkungan sekitar, seni , budaya dirumah, tempat bermain, dengan mengamati dengan indra. Melihat, mendengar, meraba, merasa, menghirup, mengelola informasi, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 : Menunjukkan yang sudah diketahui yang dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui music, bahasa, gerakan, karya secara produktif dan kreatif , dan mencerminkan sikap perilaku anak yang ber akhlak mulia

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Bersyukur atas apa yang diciptakan oleh Allah SWT
2. Mengetahui siapa yang menciptakan binatang yang hidup di udara (elang)
3. Dapat menuliskan huruf dan mengetahui deretan huruf awal sampai akhir (elang)
4. Dapat menyebutkan nama hewan dan warna hewan
5. Menyusun kegiatan mozaik

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Pola Gambar (elang)
2. Syair lagu binatang “burung elang”
3. Kertas Origami

D. Metode Pembelajaran:

1. Pemberian tugas
2. Hasil karya
3. Bernyanyi

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Bersyukur kepada Allah SWT
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembuka
4. Tata cara mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Merapikan mainan dan perlengkapan

F. Alat dan Bahan:

1. Buku gambar
2. Pola Gambar elang
3. Kertas Origami

G. Langkah-langkah Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan</p> <p>(30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senam pagi 2. Guru melakukan penyambutan anak dengan 3S (Senyum, Sapa, Salam) 3. Membaca Surah Pendek 4. Doa sebelum belajar 5. Bercakap-cakap tentang binatang hidup di udara (elang)
<p>Kegiatan Inti</p> <p>(60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengamati gambar (elang) 2. Anak menyusun kegiatan mozaik dengan kertas origami 6. Tanya jawab tentang (elang) dengan sederhana 7. Anak menuliskan dan mengenalkan huruf-huruf awal dari tulisan (elang) 8. Menyanyikan lagu “binatang burung elang” <ul style="list-style-type: none"> <i>Aku adalah si burung elang</i> <i>Berparuh bengkok dan juga tajam</i> <i>Jika ku terbang semua memandang</i> <i>Siap-siaga untuk menyerang</i> <i>La la la la la la la la la</i> <i>Kakiku kuat kuku ku panjang</i> <i>Selalu ku pakain mencari makan</i> <i>Tikus kelinci kadal dan ikan</i> <i>Semua itu jadi sasaran</i> <i>La la la la la la la la la</i>
<p>Istirahat dan makan</p> <p>(15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuci tangan 2. Berdoa sebelum dan sesudah makan 3. Makan bersama

	4. Bermain bersama
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini 2. Memberikan tugas untuk dilakukan di rumah 3. Bernyanyi lagu pulang marilah pulang 4. Doa selesai belajar 5. Mengucapkan terimakasih dan salam 6. Pulang dengan tertib dan teratur

Mengetahui,
Kepala PAUD Charoce Lestari



18 Maret 2022
Guru Kelas

(Komar Ali)

(Subaidah)



Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) (KELAS EKSPERIMEN)

Sekolah : Paud Charoce Lestari
Kelompok/Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : II/Maret/III
Tema/Subtema : Binatang/ Binatang hidup di darat/
berkaki 4
Hari/Tanggal : Senin/ 21 Maret 2022
KD : NAM (1.1) FM (3.12) KOG (3.5,-4.5)
SOSEM (2.7, 2.8, 2.9) BAHASA (3.11)
SENI (4.12)

A. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Terbiasa menyebutkan nama tuhan sebagai pencipta
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

B. Tujuan Pembelajaran :

- 1. Bersyukur atas apa yang diciptakan oleh Allah SWT
- 2. Mengetahui siapa yang menciptakan Binatang yang hidup di darat
- 3. Dapat mengenal symbol huruf dari hewan-hewan yang berkaki 4 yang ada di media ular tangga yang akan di lewati anak
- 4. Dapat mengenal huruf dari deretan huruf awal sampai akhir hewan-hewan yang berkaki 4 yang ada di media ular tangga
- 5. Dapat menyebutkan nama hewan dan warna hewan yang berkaki 4 yang ada di media ular tangga
- 6. Dapat menuliskan huruf-huruf hewan yang berkaki 4 yang ada di media ular tangga

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Permainan media ular tangga

D. Metode Pembelajaran:

1. Pemberian tugas
2. Bermain sambil belajar

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Bersyukur kepada Allah SWT
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembuka
4. Merapikan mainan dan perlengkapan

F. Alat dan Bahan:

1. Media ular tangga *alphabet*
2. Dadu

G. Langkah-langkah Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Senam pagi2. Guru melakukan penyambutan anak dengan 3S (Senyum, Sapa, Salam)3. Bernyanyi bersama (selamat pagi)4. Doa sebelum belajar5. Guru bercakap-cakap tentang binatang yang hidup di darat
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak anak mengamati gambar binatang berkaki 4 yang ada di media ular tangga2. Anak bermain dengan media ular tangga3. Anak menuliskan huruf hewa-hewan yang berkaki 4 yang ada di media ular tangga (Sapi, Rusa, Harimau, Gajah, Zebra)4. Tanya jawab tentang binatang berkaki 4 dengan

	<p>sederhana</p> <p>5. Anak mengenal simbol huruf-huruf binatang berkaki 4</p>
<p>Istirahat dan makan</p> <p>(15 menit)</p>	<p>1. Cuci tangan</p> <p>2. Berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>3. Makan bersama</p> <p>4. Bermain bersama</p>
<p>Penutup</p> <p>(30 menit)</p>	<p>1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini</p> <p>2. Bernyanyi lagu guruku tersayang</p> <p>3. Memberikan tugas untuk dilakukan di rumah</p> <p>4. Doa selesai belajar</p> <p>5. Mengucapkan terimakasih dan salam</p> <p>6. Tanya jawab sebelum pulang</p> <p>7. Pulang dengan tertib dan teratur</p>

Mengetahui,
Kepala PAUD Charoce Lestari

(Komar Ali)

21 Maret 2022
Guru Kelas

(Hayatul)

IAS ISLAMIA
UTAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
(KELAS EKSPERIMEN)

Sekolah : Paud Charoce Lestari
Kelompok/Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : II/Maret/III
Tema/Subtema : Binatang / Binatang Air / (Ikan dan Udang)
Hari/Tanggal : Kamis/ 24 Maret 2022
KD : NAM (1.1,) FM (3.12,) KOG (3.5,-4.5) SOSEM (2.7,)BAHASA (3.11, -4.11) SENI (4.12)

A. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Terbiasa menyebutkan nama tuhan sebagai pencipta
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

B. Tujuan Pembelajaran :

- 1. Bersyukur atas apa yang diciptakan oleh Allah SWT
- 2. Mengetahui siapa yang menciptakan Binatang yang hidup di air
- 3. Dapat mengenal simbol huruf dari hewan-hewan yang hidup di air yang ada di media ular tangga yang akan di lewati anak
- 4. Dapat mengenal huruf dari deretan huruf awal sampai akhir hewan-hewan yang hidup di air yang ada di media ular tangga
- 5. Dapat menyebutkan nama hewan dan warna hewan yang hidup di air yang ada di media ular tangga
- 6. Dapat menuliskan huruf-huruf hewan yang hidup di air yang ada di media ular tangga

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- 1. Permainan media ular tangga

D. Metode Pembelajaran:

1. Pemberian tugas

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Bersyukur kepada Allah SWT
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembuka
4. Merapikan mainan dan perlengkapan

F. Alat dan Bahan:

1. Media ular tangga *alfabet*
2. Dadu

G. Langkah-langkah Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Senam pagi2. Guru melakukan penyambutan anak dengan 3S (Senyum, Sapa, Salam)3. Tepuk Semangat dan tepuk jari4. Menyanyikan lagu selamat pagi semua5. Doa sebelum belajar6. Bercakap-cakap tentang binatang hidup di air
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak anak mengamati gambar ikan dan udang2. Anak menyebutkan huruf-huruf dari hewan-hewan yang hidup di air (ikan dan udang)3. Anak bermain dengan menggunakan media ular tangga <i>alfabet</i> dengan alat permainan menggunakan dadu4. Tanya jawab tentang binatang hidup di air dengan sederhana

	5. Anak menuliskan huruf-huruf ikan dan udang
Istirahat dan makan (15 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuci tangan 2. Berdoa sebelum dan sesudah makan 3. Makan bersama Bermain bersama
Penutup (30 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini 2. Bernyanyi lagu Sayonara 3. Memberikan tugas untuk dilakukan di rumah 4. Doa selesai belajar 5. Mengucapkan terimakasih dan salam 6. Pulang dengan tertib dan teratur

Mengetahui,
Kepala PAUD Charoce Lestari

(Komar Ali)

24 Maret 2022

Guru Kelas

(Hayatun)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
(KELAS EKSPERIMEN)

Sekolah : Paud Charoce Lestari
Kelompok/Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1I/Maret/IV
Tema/Subtema : Binatang / Binatang berkaki 2/ (Ayam)
Hari/Tanggal : Senin / 28 Maret 2022
KD : NAM (1.1,) FM (3.12) KOG (3.5,-4.5)
SOSEM (2.7, 2.8, 2.9) BAHASA (3.11, -
4.11) SENI (4.12)

A. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Terbiasa menyebutkan nama tuhan sebagai pencipta
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

B. Tujuan Pembelajaran :

- 1. Bersyukur atas apa yang diciptakan oleh Allah SWT
- 2. Mengetahui siapa yang menciptakan Binatang yang hidup di air
- 3. Dapat mengenal simbol huruf dari hewan-hewan yang hidup di darat yang ada di media ular tangga yang akan di lewati anak
- 4. Dapat mengenal huruf dari deretan huruf awal sampai akhir hewan-hewan yang hidup di darat yang ada di media ular tangga
- 5. Dapat menyebutkan nama hewan dan warna hewan yang hidup di darat yang ada di media ular tangga
- 6. Dapat menuliskan huruf-huruf hewan yang hidup di darat yang ada di media ular tangga

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- 1. Permainan media ular tangga

D. Metode Pembelajaran:

- 1. Pemberian tugas

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Bersyukur kepada Allah SWT
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembuka
4. Merapikan mainan dan perlengkapan

F. Alat dan Bahan:

1. Media ular tangga *alfabet*
2. Dadu

G. Langkah-langkah Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Senam pagi2. Guru melakukan penyambutan anak dengan 3S (Senyum, Sapa, Salam)3. Membaca Surah Pendek4. Doa sebelum belajar5. Bercakap-cakap tentang binatang berkaki 2 (ayam)
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak anak mengamati gambar (ayam) yang ada di media ular tangga2. Anak bermain menggunakan media ular tangga dengan menggunakan dadu sebagai alatnya3. Tanya jawab tentang (ayam) dengan sederhana4. Anak menuliskan huruf-huruf dari tulisan (ayam)
Istirahat dan makan (15 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Cuci tangan2. Berdoa sebelum dan sesudah makan3. Makan bersama4. Bermain bersama

<p>Penutup (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini 2. Bernyanyi lagu Rukun Islam dan rukun iman 3. Memberikan tugas untuk dilakukan di rumah 4. Doa selesai belajar 5. Mengucapkan terimakasih dan salam 6. Pulang dengan tertib dan teratur
--------------------------------------	--

Mengetahui,
Kepala PAUD Charoce Lestari



28 Maret 2022
Guru Kelas

(Komar Ali)

(Hayatun)



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
(KELAS EKSPERIMEN)

Sekolah : Paud Charoce Lestari
Kelompok/Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : II/Maret/IV
Tema/Subtema : Binatang / Binatang hidup di udara/
(elang)
Hari/Tanggal : Kamis / 31 Maret 2022
KD : NAM (1.1,) FM (3.12,) KOG (3.5,-4.5)
SOSEM (2.7, 2.8, 2.9) BAHASA (3.11, -
4.11) SENI (4.12)

A. Kompetensi Inti (KI)

- 1.1 Terbiasa menyebutkan nama tuhan sebagai pencipta
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

B. Tujuan Pembelajaran :

- 1. Bersyukur atas apa yang diciptakan oleh Allah SWT
- 2. Mengetahui siapa yang menciptakan Binatang yang hidup di air
- 3. Dapat mengenal simbol huruf dari hewan-hewan yang terbang di udara yang ada di media ular tangga yang akan di lewati anak
- 4. Dapat mengenal huruf dari deretan huruf awal sampai akhir hewan-hewan yang terbang di udara yang ada di media ular tangga
- 5. Dapat menyebutkan nama hewan dan warna hewan yang terbang di udara yang ada di media ular tangga
- 6. Dapat menuliskan huruf-huruf hewan yang terbang di udara yang ada di media ular tangga

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Permainan media ular tangga

D. Metode Pembelajaran:

1. Pemberian tugas

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Bersyukur kepada Allah SWT
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembuka
4. Merapikan mainan dan perlengkapan

F. Alat dan Bahan:

1. Media ular tangga *alphabet*
2. Dadu

G. Langkah-langkah Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Senam pagi2. Guru melakukan penyambutan anak dengan 3S (Senyum, Sapa, Salam)3. Membaca Surah Pendek4. Melakukan tepuk semangat5. Doa sebelum belajar6. Bercakap-cakap tentang binatang hidup di udara (elang)
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak anak mengamati gambar (elang) yang ada di media ular tangga2. Anak memainkan permainan media ular tangga dengan dadu yang menjadi alat mainnya3. Tanya jawab tentang (elang) dengan sederhana4. Anak menuliskan dan mengenalkan huruf-huruf awal dari tulisan (elang)

<p>Istirahat dan makan (15 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuci tangan 2. Berdoa sebelum dan sesudah makan 3. Makan bersama 4. Bermain bersama
<p>Penutup (30Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini 2. Memberikan tugas untuk dilakukan di rumah 3. Bernyanyi lagu pulang marilah pulang 4. Doa selesai belajar 5. Tanya jawab sebelum pulang 6. Mengucapkan terimakasih dan salam 7. Pulang dengan tertib dan teratur

Mengetahui,
Kepala PAUD Charoce Lestari

(Komar Ali)

31 Maret 2022
Guru Kelas

(Hayatun)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 3

SKENARIO PEMBELAJARAN (KELAS KONTROL)

- Guru : (Memasuki ruang kelas dan mengucapkan salam)
“Assalamualaikum Wr. Wb selamat pagi anak-anak..!!!!
- Siswa : “ Selamat pagi, bu....”
- Guru : Apa kabar anak-anak ibuk ?
- Siswa : Alhamdulillah Luar Biasa Allohu Akbar
(sambil membuat gerakan dengan tangan)
- Guru : Wahh semangat sekali ya anak-anak ibuk ini semuanya
(Mengabsensi Kehadiran Siswa)
- Guru : Baiklah sebelum belajar kita membaca doa belajar dulu ya
- Siswa : Baik Bu...!!! (Doa Selesai)
- Guru : (Menyampaikan tujuan Pembelajaran yang ingin di capai)
“ Nah hari ini kita akan belajar tentang mengenal huruf *alfabet*,
- Guru :“Baiklah ibu akan mulai menjelaskan seperti apa huruf alfabet ini
ya ? “ Nah huruf alfabet ialah huruf abjad mulai dari huruf A-Z.
huruf *alfabet* berjumlah 26 huruf yaitu Ada huruf konsonan dan
ada juga huruf vokal, huruf konsonan berjumlah 21 huruf yaitu
sedangkan huruf vokal berjumlah 5 huruf .
- Guru : Nah baiklah ibuk akan menuliskan huruf Abjad ya konsonan dan
huruf vokal ya .
- Siswa : Baik Bu..
- Guru : Huruf abjad a,b,c,d,e,f,g,h,I,j,k,l,m,n,o,p,q,r,s,t,u,v,w,x,y,z.
huruf konsonan b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z. sedangkan
huruf vokal yaitu a,i,u,e,o.
- Guru : Baiklah ikuti ibuk ya mengucapkan hurufnya
- Siswa : Mengamati pembelajaran yang di sajikan oleh guru dan sama-
sama mengucapkan huruf abjad

- Guru : Membimbing dan mengarahkan anak untuk menuliskan huruf abjad yang sudah di tuliskan di depan (dengan tulisan Harimau dan Sapi)
- Siswa : Melakukan interaksi dengan guru terkait penulisan huruf.
- Guru : Guru membantu anak untuk menuliskan huruf abjad yang telah di ajarkan
- Siswa : Anak menuliskan (Harimau & Sapi) yang sudah di ajarkan guru
- Guru : (Istirahat dan makan)
- Guru : Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya (guru menanyakan apa anak senang dengan belajar hari ini)
- Siswa : Senang Bu..
- Guru : (Menutup pembelajaran hari ini) Doa Sesudah belajar
- Siswa : Berbaris dan memberi salam



Lampiran 4

**SKENARIO PEMBELAJARAN
MEDIA ULAR TANGGA ALFABET**

Guru : Assalamualaikum Wr. Wb, Selamat pagi anak-anak

Siswa : Waalaikumsalam Wr. Wb, selamat pagi bu

Guru :Sebelum kita belajar hari ini terlebih dahulu kita membaca doa sebelum belajar dulu ya

Siswa : (Berdo'a)

Guru : (Mengabsen anak murid) hari ini kita akan belajar mengenal huruf ya dengan menggunakan media ular tangga *alfabet*, yaitu huruf A-Z. Dalam pembelajaran ini kita akan mengetahui apa saja huruf-huruf *alfabet* atau huruf abjad. Gunanya agar kita dapat mengetahui huruf-huruf abjad dan agar kita bisa mengenal huruf dam membaca. Sehingga pengenalan huruf ini sangat penting untuk kita pelajari dan harus di ketahui.

Guru : Nah pembelajaran sebelumnya sudah kita bahas mengenal huruf abjad atau huruf *alfabet*, masih ada yang ingat ada berapa huruf abjad (menunjuk siswa untuk menjawab)

Siswa : Huruf abjad ada 26 huruf bu

Guru : iya benar sekali , selanjutnya ibuk akan menunjukkan media ular tangga alfabet nya ya (membuka media ular tangga *alfabet*).



- Guru : Sekarang coba perhatikan gambar di depan, ini adalah gambar media ular tangga *alfabet* dimana gambar ini ada huru-huruf abjad mulai dari huruf A-Z. memiliki kotak-kotak kecil di dalam beberapa kotak tersebut terdapat ada gambar ular dan juga gambar tangga yang saling berhubungan antara kotak satu dengan kotak lainnya. (guru menjelaskan cara bermainnya)
- Siswa : (Memperhatikan guru saat menunjukkan media ular tangga *alfabet*)
- Guru : Menyuruh anak untuk berbaris di depan media ular tangga, nah sekarang salah satu anak maju dan melempar dadu yang sudah disediakan (guru bertanya berapa titik dadu yang muncul dan di huruf apa yang seharusnya berhenti)
- Siswa A : Titik dadu yang muncul 1 dan berhenti di huruf A bu.
- Guru : Gambar apa yang ada di kotak huruf A ? (masih anak yang sama)
- Siswa A : Gambar Ayam bu
- Guru : ada berapa huruf vokal di tulisan AYAM?
- Siswa A : ada 2 bu
- Guru : Ya benar sekali, (anak bergantian untuk melempar dadu)
- Siswa B : (Melempar dadu 1 kali) titik yang muncul 6 titik bu
- Guru : Huruf apa yang di kotak no 6 ?
- Siswa B : (lama menjawab)
- Guru : berhubung titik dadu yang muncul 6 titik jadi untyk melempar dadunya sekali lagi ya
- Siswa B (Melempar dadu kedua kalinya) dan dadu yang muncul 1 titik
- Guru : Dadu yang pertama titik yang muncul 6 titik yang kedua kalinya 1titik (sembari menunjukkan dan mengarahkan anak melangkah satu kali lagi ke no 7) ada gambar apa yang terdapat di kotak tersebut ?
- Siswa B : Gambar Gajah bu
- Guru : Ya benar sekali , huruf apa awal an kata Gajah ?
- Siswa B : Huruf G bu

Guru : Di kotak tersebut apa ada ekor ular ?

Siswa B : Ya bu ada

Guru :Jika ada ekor ular apa kita harus turun ?

Siswa B : Turun bu (anak tersebut turun dari ekor ular)

Guru : Nah selanjutnya ibuk memanggil yang ke 3 ya

Siswa C : (Melempar dadu) dadu yang muncul ada 5 titik

Guru : Gambar apa yang terdapat di kolom tersebut ?

Siswa C : Gambar elang bu

Guru : Ada berapa huruf dari kata Elang ?

Siswa C : (Lama menjawab)

Guru : Elang hidup di mana ?

Siswa C : Udara Bu

Guru : Ya benar sekali (nah selanjutnya anak memanggil yang ke 4

Siswa D : (Melempar dadu) dadu yang muncul ada 2 titik

Guru : Huruf apa yang terdapat di no 2 dan gambar apa yang ada di kolom tersebut?

Siswa D : Huruf B dan gambar Balon bu

Guru : Ada berapa balonnya ?

Siswa D : Ada 5 balon bu

Guru : Ya benar sekali!!!

Guru : Oke, sekarang ibu mau bertanya lagi ya , jika ibu berdiri di gambar Ikan , huruf apa awalan dari kata Ikan ?

Siswa A : Huruf I bu!!!

Guru : Ya benar sekali, Apa huruf I termasuk Huruf Vokal ?

Siswa B : Ya huruf vokal bu

Guru : Ya benar huruf I ialah huruf Vokal, (Menanyakan apa anak sudah mengerti tentang pembelajaran mengenal huruf melalui media ular tangga)

Siswa : Sudah Bu...

Guru : (Menutup pembelajaran hari ini) Doa Sesudah belajar

Siswa : Berbaris dan memberi salam.

Lampiran 5

Lembar Observasi Kemampuan Mengenal huruf anak di Paud Charoce Lestari Tandikek

Sekolah : PAUD CHAROCE LESTARI

Kelas : B1 dan B2

Petunjuk Menjawab Soal Tes Penilaian

1. Kolom yang berisi aspek penilaian yang diperoleh anak pada setiap indikator sesuai petunjuk kisi-kisi lembar observasi instrument Penelitian kemampuan mengenal huruf.
2. Skor dipilih salah satu diantaranya Ya : 1 dan Tidak : 0
3. Jumlah skor diperoleh dari penjumlahan keseluruhan skor yang diperoleh anak dari indikator kemampuan mengenal huruf anak pada penelitian.

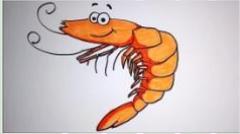
Lampiran 6

SOAL UJI INSTRUMEN

Materi : Mengenal huruf *Alfabet*
Sekolah : Paud Charoce Lestari
Semester : Genap (II)

Beri tanda *checklist* (\checkmark) pada setiap jawaban yang paling benar.

NO	Soal	Ya	Tidak
1	Apakah huruf (G) termasuk huruf Vokal?		
2	Apakah huruf (A) termasuk huruf Vokal?		
3	Apakah huruf (I) termasuk huruf Vokal?		
4	Apakah huruf (O) termasuk huruf konsonan ?		
5	Apakah huruf Konsonan berjumlah 19 huruf ?		
6	Apakah huruf vokal berjumlah 5 huruf ?		
7	Dari kata (S-A-P-I) apakah ada 2 huruf yang termasuk huruf vokal ?		
8	Dari kata (U-D-A-N-G) apakah ada 2 huruf yang termasuk huruf vokal?		
9	Dari kata (I-K-A-N) apakah ada 4 huruf yang termasuk huruf vokal?		
10	Dari kata (R-U-S-A) apakah ada 2 huruf yang termasuk huruf konsonan?		
11	Dari kata (H-A-R-I-M-A-U) apakah ada 2 huruf yang termasuk huruf konsonan ?		
12	Dari kata (G-A-J-A-H) apakah ada 3 huruf yang termasuk huruf konsonan ?		

13	Dari kata (O-B-A-T) apakah benar huruf awalnya (A) ?		
15	Dari kata (E-L-A-N-G)) apakah benar huruf akhirnya (G)?		
16	Dari kata (T-O-P-I) apakah benar huruf akhirnya (I)?		
17	Apakah tulisan (A-Y-A-M) benar ada 4 huruf ?		
18	Apakah tulisan (I-K-A-N) benar ada 2 huruf ?		
19	Apakah Tulisan (M-O-N-Y-E-T) benar cara penulisannya?		
20	Apakah Tulisan (C-A-C-I-N-G) benar cara penulisannya?		
21	Apakah gambar di bawah ini benar (UDANG) ? 		
22	Apakah gambar di bawah ini benar (IKAN) ? 		

Lampiran 7

Data PreTest dan Post Test Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Media Ular Tangga alfabet di Paud Charoce Lestari

No	Nama	PRETES			POSTES		
		Jlh benar	Nilai (X)	X ²	Jlh benar	Nilai (X)	X ²
1	Adam Malik	18	82	6694	22	100	10000
2	Afra Khodijah	12	55	2975	20	91	8264
3	Gilang Perdana	18	82	6694	19	86	7459
4	Haikal	15	68	4649	20	91	8264
5	Imam Akhmad	13	59	3492	19	86	7459
6	Iproh	15	68	4649	17	77	5971
7	Mahdi Nasution	13	59	3492	15	68	4649
8	M .Rifqi Fahrezy	17	77	5971	22	100	10000
9	Nada Nazifah	15	68	4649	22	100	10000
10	Shofi Aqila Nasution	18	82	6694	20	91	8264
11	Azahra	17	77	5971	19	86	7459
12	Sabrina	15	68	4649	15	68	4649
13	Afkar Wasim Imam	12	55	2975	20	91	8264
14	Heri Alfarisi	17	77	5971	19	86	7459
15	Keysha Putri Nasution	12	55	2975	15	68	4649
jumlah		227	1032	72500	284	1291	112810
rata rata		15.13	68.79		18.93	86.06	

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu rata-rata nilai pretest 68,78 dan rata-rata posttest 86,06. Dan untuk nilai pretest dan posttest di kelas Kontrol dapat dilihat tabel di bawah ini.

Lampiran 8

Data PreTest dan Post Test kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran *Konvensional* di Paud Charoce Lestari

No	Nama	Benar Pr	Nilai (X)	X2	Benar Ps	Nilai (X)	X2
1	Aisyah Alifa	7	32	1012	10	45	2066
2	Alifa Azzahra	10	45	2066	16	73	5289
3	Azka	11	50	2500	13	59	3492
4	Deeva	10	45	2066	13	59	3492
5	Fazilla	7	32	1012	10	45	2066
6	Kayla	10	45	2066	13	59	3492
7	Lesti	11	50	2500	13	59	3492
8	M. Ziqri	10	45	2066	16	73	5289
9	Mapaza	12	55	2975	13	59	3492
10	M.Rapi	15	68	4649	19	86	7459
11	M.Rafli	12	55	2975	18	82	6694
12	Nadira	10	45	2066	13	59	3492
13	Nur Aida	15	68	4649	16	73	5289
14	Raudah	11	50	2500	13	59	3492
15	Ruri	15	68	4649	16	73	5289
Jumlah		166	755	39752	212	964	63884
rata rata		11.07	50.30		14.13	64.24	

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu rata-rata nilai pretest 50,30 dan rata-rata posttest 64,24.

Lampiran 9

Prosedur Perhitungan Rata-Rata (\bar{X}) Varian, dan Standar Deviasi (SD) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perhitungan Rata-Rata dan Simpangan Baku

Untuk Menganalisis data terlebih dahulu harus di ketahui dulu rata-rata dan simpangan baku dari data.

Nilai Rata-rata untuk kelas Ekperimen Prites :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{1032}{15}$$

$$\bar{X} = 68,79$$

Simpangan Baku Eksperimen Pritest :

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{15(72500) - (1032)^2}{15(15-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1087500 - 1065024}{15(14)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{22476}{210}}$$

$$S = \sqrt{107028}$$

$$S = 10,345$$

Nilai Rata-rata untuk kelas Ekperimen Postest :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{1291}{15}$$

$$\bar{X} = 86,06$$

Simpangan Baku Eksperimen Postest :

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

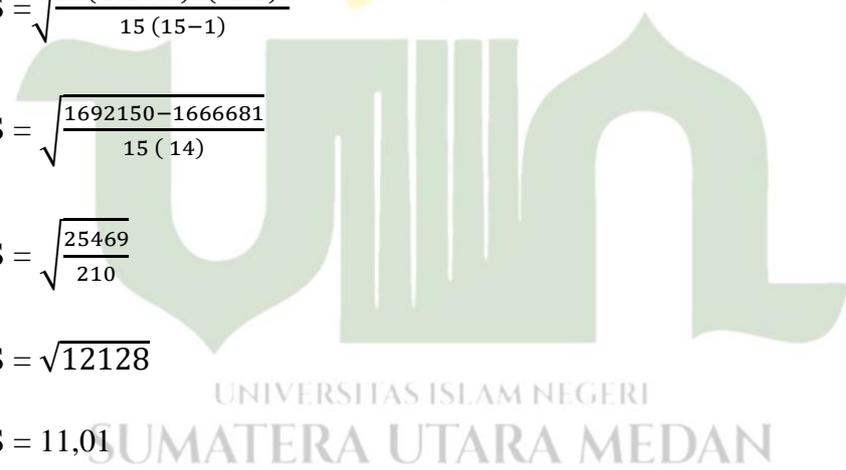
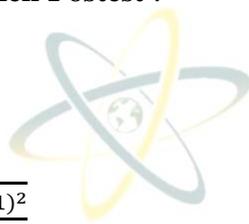
$$S = \sqrt{\frac{15(112810) - (1291)^2}{15(15-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1692150 - 1666681}{15(14)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{25469}{210}}$$

$$S = \sqrt{12128}$$

$$S = 11,01$$



Nilai Rata-rata untuk Kelas Kontrol Prites :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{755}{15}$$

$$\bar{X} = 50,33$$

Simpangan Baku Kelas Kontrol Prites :

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{15(39752) - (755)^2}{15(15-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{596280 - 570025}{15(14)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{26255}{210}}$$

$$S = \sqrt{12502}$$

$$S = 11,18$$

Nilai Rata-rata untuk Kelas Kontrol Postest :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{964}{15}$$

$$\bar{X} = 64,26$$

Simpangan Baku Kelas Kontrol Postest :

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{15(63884) - (964)^2}{15(15-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{958260 - 929296}{15(14)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{28964}{210}}$$

$$S = \sqrt{137923}$$

$$S = 11,74$$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 10

Uji Normalitas

A. Kelas Ekperimen

▪ **Pretes**

NO	X_i	F	F Kum	$X_i - X$	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)
1	55	3	3	-13.79	-1.33	0.1	0.2	-0.1	0.11
2	59	2	5	-9.79	-0.95	0.2	0.3	-0.2	0.16
3	68	4	9	-0.79	-0.08	0.5	0.6	-0.1	0.13
4	77	3	12	8.21	0.79	0.8	0.8	0.0	0.01
5	82	3	15	13.21	1.28	0.9	1.0	-0.1	0.10
jumlah		15							
Rata-rata		68,79							
standar deviasi		10,34							
L_0		0.10							
Kesimpulan : Data Berdistribusi Normal									

Berdasarkan dari table diperoleh harga L_{hitung} (L_0) = 0,10 sedangkan dari daftar uji liliefors pada tarif nyata $\alpha = 0,05$ maka di peroleh harga L_{tabel} (15) = 0,22

Maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ (0,10 < 0,22) diperoleh kesimpulan bahwa data pretes kelas ekperimen berdistribusi normal.

▪ **Postes**

NO	X_i	F	F Kum	$X_i - X$	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)
1	68	3	3	-18.06	-1.64	0.05	0.20	-0.15	0.15
2	77	1	4	-9.06	-0.82	0.21	0.27	-0.06	0.06
3	86	4	8	-0.06	-0.01	0.50	0.53	-0.04	0.04
4	91	4	12	4.94	0.45	0.67	0.80	-0.13	0.13
5	100	3	15	13.94	1.27	0.90	1.00	-0.10	0.10
jumlah		15							
Rata-rata		86,06							
standar deviasi		11.01							
L_0		0.10							
Kesimpulan : Data Berdistribusi Normal									

Berdasarkan dari table diperoleh harga $L_{hitung} (L_0) = 0,10$ sedangkan dari daftar uji liliefors pada tarif nyata $\alpha = 0,05$ maka di peroleh harga $L_{tabel} (15) = 0,22$

Maka $L_{hitung} < L_{tabel} 0,10 < 0,22$) diperoleh kesimpulan bahwa data pretes kelas ekperimen berdistribusi normal.

B. Kelas Kontrol

▪ Pretes

NO	X_i	F	F Kum	$X_i - X$	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)
1	32	2	2	-18.33	-1.64	0.05	0.13	-0.1	0.08
2	45	5	7	-5.33	-0.48	0.32	0.47	-0.1	0.15
3	50	3	10	-0.33	-0.03	0.49	0.67	-0.2	0.18
4	55	2	12	4.67	0.42	0.66	0.80	-0.1	0.14
5	68	3	15	17.67	1.58	0.94	1.00	-0.1	0.06
jumlah		15							
Rata-rata		50.33							
standar deviasi		11.18							
L_0		0.06							
Kesimpulan : Data Berdistribusi Normal									

Berdasarkan dari table diperoleh harga $L_{hitung} (L_0) = 0,06$ sedangkan dari daftar uji liliefors pada tarif nyata $\alpha = 0,05$ maka di peroleh harga $L_{tabel} (15) = 0,22$

Maka $L_{hitung} < L_{tabel} 0,06 < 0,22$) diperoleh kesimpulan bahwa data pretes kelas ekperimen berdistribusi normal.

▪ **Postes**

NO	X_i	F	F Kum	$X_i - X$	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)
1	45	2	2	-19.26	-1.64	0.05	0.13	-0.1	0.08
2	59	7	9	-5.26	-0.45	0.33	0.60	-0.3	0.27
3	73	4	13	8.74	0.74	0.77	0.87	-0.1	0.09
4	82	1	14	17.74	1.51	0.93	0.93	0.0	0.00
5	86	1	15	21.74	1.85	0.97	1.00	0.0	0.03
jumlah		15							
Rata-rata		64.26							
standar deviasi		11.74							
L_0		0.03							
Kesimpulan : Data Berdistribusi Normal									

Berdasarkan dari table diperoleh harga L_{hitung} (L_0) = 0,03 sedangkan dari daftar uji liliefors pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka di peroleh harga L_{tabel} (15) = 0,22

Maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ (0,03 < 0,22) diperoleh kesimpulan bahwa data pretes kelas eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 11

Perhitungan Uji Homogenitas

Untuk mengetahui homogeny dari suatu data maka terlebih dahulu di ketahui F_{hitung} dengan terapan $\alpha = 0.05$ digunakan rumus sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

A. Pretes

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{\text{Eksperimen Pretes}}{\text{Kontrol Pretes}}$$

$$F_{hitung} = \frac{125,02}{107,02}$$

$$F_{hitung} = 1,16$$

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh harga $F_{hitung} = 1,16$ sedangkan dari tariff F_{tabel} pada tariff nyata $\alpha = 0,05$ maka di peroleh harga F_{tabel} (N-1 atau 15-1 = 14) = 2,96.

Maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1,16 < 2,96) diperoleh kesimpulan bahwa data pretes dikatakan homogen.

B. Postes

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{\text{Eksperimen Postes}}{\text{Kontrol Postes}}$$

$$F_{hitung} = \frac{137,92}{121,28}$$

$$F_{hitung} = 1,13$$

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh harga $F_{hitung} = 1,13$ sedangkan dari taraf F_{tabel} pada tariff nyata $\alpha = 0,05$ maka di peroleh harga F_{tabel} $(N-1 \text{ atau } 15-1 = 14) = 2,96$.

Maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,13 < 2,96$) diperoleh kesimpulan bahwa data pretes dikatakan homogen.

Hal ini menunjukkan bahwa H_a yang menyatakan varians variabel tersebut homogen.



Lampiran 12

Perhitungan Uji Hipotesis

Dari perhitungan sebelumnya diperoleh :

No	Eksperimen		Kontrol	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
Rata-Rata	68,79	86,6	50,33	64,26
Varians	107,02	121,28	125,02	137,92

Uji perhitungan hipotesis dapat dihitung dengan rumus uji t :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Maka terlebih dahulu harus diketahui nilai S dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(15 - 1)121,28 + (15 - 1)137,92}{15 + 15 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(14)121,28 + (14)137,92}{28}$$

$$S^2 = \frac{1697,92 + 1930,88}{28}$$

$$S^2 = \frac{3628,8}{28}$$

$$S^2 = 129,6$$

$$S = 11,38$$

Uji-t :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{86,06 - 64,24}{11,38 \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}}}$$

$$t = \frac{21,82}{11,38 \sqrt{0,06 + 0,06}}$$

$$t = \frac{21,82}{11,380 \sqrt{0,12}}$$

$$t = \frac{21,82}{11,38 (0,34)}$$

$$t = \frac{21,82}{3,86}$$

$$t = 5,65$$

Dari tabel distribusi t diperoleh $t_{hitung} = 5,65$ dan $t_{tabel} = 1,70$ Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,65 > 1,70$ sehingga H_a diterima H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan model pembelajaran media ular tangga di Paud Charoce Lestari Tandikek.

Lampiran 13

Daftar Nilai Kritis Untuk Uji *Liliefors*

Ukuran Sampel (n)	Tingkat signifikansi (α)				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
39	0.165	0.141	0.128	0.122	0.117
40	0.1631	0.140	0.127	0.121	0.116
41	0.161	0.138	0.125	0.119	0.114
$N > 30$	$\frac{1.031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.736}{\sqrt{n}}$

Sumber : sudjana. 1992 Metode statistika. Bandung: Tarsito

Lampiran 14

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05															
df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

Lampiran 15

Tabel distribusi t

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409
5		0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326
29		0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639
30		0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000
31		0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404
32		0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848
33		0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328
34		0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839
35		0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381
36		0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948
37		0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541
38		0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156
39		0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791
40		0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446

Lampiran 16

Dokumentasi Penelitian di Paud Charoce Lestari



Wawancara Kepada Guru

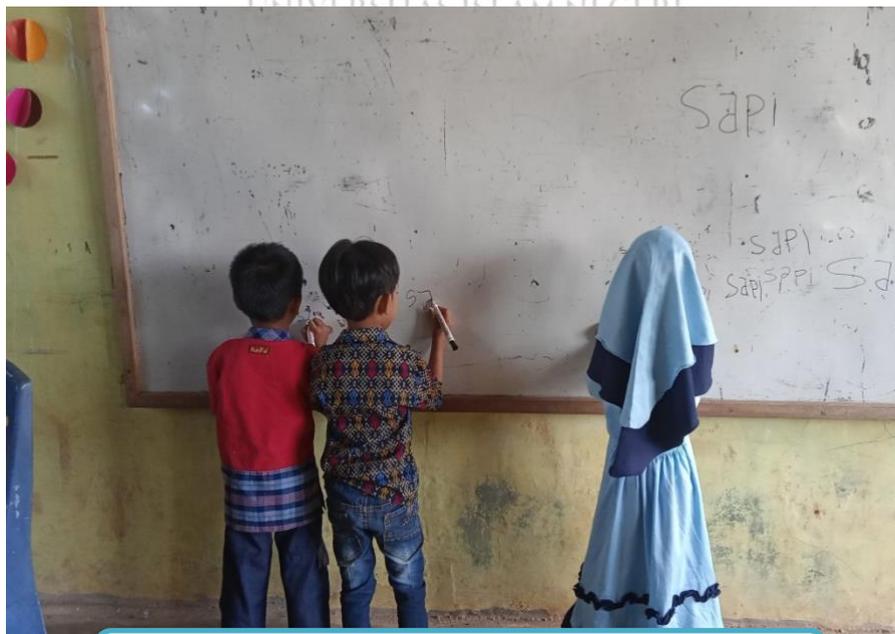


Photo Bersama Guru Kelas

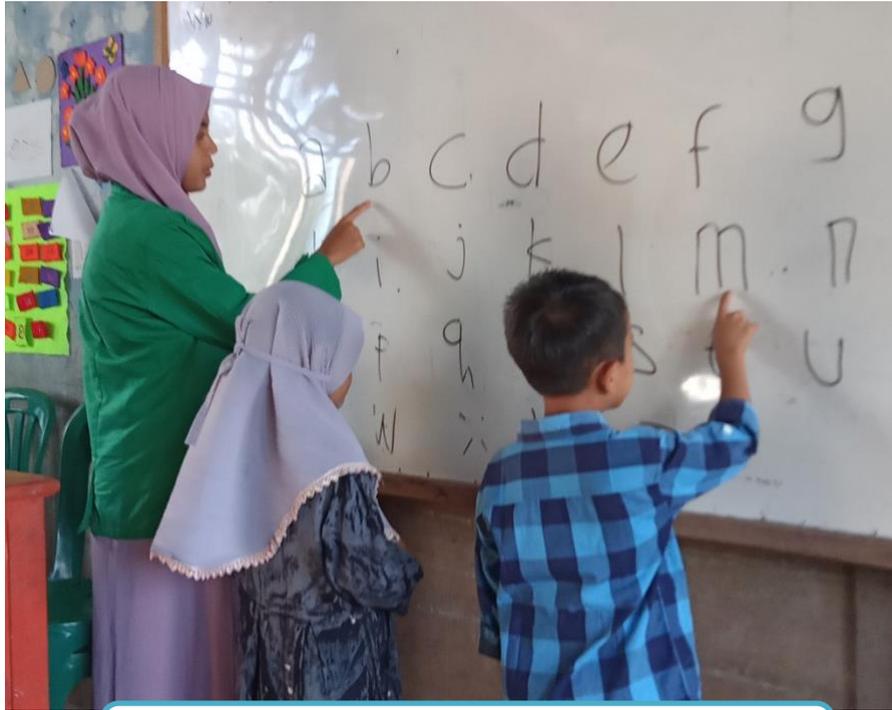
Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol



Mengenal Huruf dengan Konvensional



Anak Konsentrasi Menulis Kata Sederhana



Anak Mendengarkan Pengucapan huruf



Photo Bersama Kelas Kontrol

Dokumentasi Kelas Eksperimen



Anak Berbaris di Depan Media Ular Tangga



Anak Mengenal Huruf dengan Media Ular Tangga



Photo Bersama Setelah Pembelajaran Menggunakan Media



MEDIA



Photo Kelas Eksperimen



Photo Bersama kelas Ekperimen dengan Guru



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-2310/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2022

23 Februari 2022

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala Untuk penelitian

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Khopipah Hannum
NIM : 0308182044
Tempat/Tanggal Lahir : Manisak Kec. Ranto Baek, 17 April 1998
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Manisak Kec. Ranto Baek Kelurahan - Kecamatan Ranto Baek

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Desa Tandikek Paud Charice Lestari, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga alfabet untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 23 Februari 2022
a.n. DEKAN
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak
Usia Dini



Digitaly Signed

Dr. Muhammad Basri, MA
NIP. 197704262005011004

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Info: Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat



PAUD CHAROCE LESTARI TANDIKEK

Jln. Lintas Sumbar Kode Pos : 22983 Desa Tandikek , Kec. Ranto Baek,
Kab. Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara

Telepon : 081370095225 e-mail : charocelestari@gmail.com

SURAT KETERANGAN RISET

No. / / PCL /2022

Hal : Izin Riset

Kepada :

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

JlnWilliem Iskandar Psr V Medan

DenganHormat

Sesuai dengan Permohonan Izin Riset Dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Nomor: B-2310/ITK/ITK.V3/PP.00.9/02/2022 Pada tanggal 23 Februari 2022 Atas
Nama Mahasiswa dibawah ini:

Nama : Khopipah Hannum

Nim : 0308182044

Alamat : Manisak Kec.Ranto Baek

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Semester ;VIII (Delapan)

Pada Prinsipnya kami menyetujui mahasiswa tersebut melakukan Riset (Penelitian Skripsi) "**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA ALFABET UTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF**" diPAUD Charoce Lestari Desa Tandikek Kec. Ranto Baek, Kabupaten Mandailing Natal.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

Nama : Khopipah Hannum
T.T. Lahir : Manisak, 17 April 1998
NIM : 0308182044
Fakultas/Jurusan : FITK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : H. Zulhan Nasution
Nama Ibu : HJ. Junawati Lubis
Status : Mahasiswi
Alamat : Manisak, Kec. Ranto Baek Kab. Mandailing Natal
Email/No. HP : khopipahhannum399@gmail.com / 085358619440

B. Data Pendidikan

1. Tahun 2004 -2010 : SD Manisak 309 Manisak
2. Tahun 2010- 2013 : SMP Negeri 1 Manisak
3. Tahun 2013-2016 : MAN Negeri 1 Panyabungan
4. Tahun 2018-2022 : UIN Sumatera Utara Medan

Medan, 2022

Khopipah Hannum
NIM. 0308182044