

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Uno Beam Magic pada Materi Logika Matematika untuk Kelas X SMA*. (<https://adoc.tips/download/pengembangan-media-pembelajaran-Uno-magic-pada-materi-1.html>) (Diakses 13 Januari).
- Al-Qur'an, *Al-Halim Halim Al-Qur'an dan Terjamah*, 2014, Surabaya: Halim Pubshing & Ddistributing.
- An-Nawawi, Riyadh Al-Salihin, Juz 1, h. 91(<http://www.said.net>)
- Atika Yanbi Utami, Y, A., dan Kasiyati. 2020. *Permainan Uno Stacko: Upaya meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Tinggal bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas III SD N 22 Payakumbuh*. *Jurnal Tumbuh Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 5 (1), (11-16) (<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/2934>) ( Diakes 3 Februari 2022).
- Daule, T., H. 2020. *Kewajiban Orang Tua terhadap Anak Kajian Menurut Hadis*. *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, Vol. 4, No. 2.(<http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/JurnalGender/article/view/3338>) (Diakses 22 Februari 2022).
- Fadhillah, M. 2019. *Bermain dan permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitria, E., dan Hollisoh. 2022. *Peran Orang Tua dalam Menerapkan Keaksaraan untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Miftahul Ilmi Kota Tangerang*, *Jurnal Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 10, No. 2.

- Gustiasih, F., & Wiwik Widajati, 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivitas Bermedia Uno Stacko terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A*. Jurnal PAUD Teratai, Vol. 5, No. 2 (118-123) (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/http/paud-teratai/article/view/14929/13540>) (Diakses 24 Februari 2022).
- Hamdi, A, S., dan Bahrudin. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Haryanti, D. dan Tejaningrum, D. 2020. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- <http://repositori.kemdikbud.go.id/18452/1/naskah-model-keaksaraan-digital.pdf>
- Jalal A-Din A-Suyuti, Jami' Al-Ahadith, Juz 2 h. 89.
- Junaida. 2019. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniawan, H., dkk. 2020. *Permainan dan Permainan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Remaja Rosdakarya.
- Maisarah. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, Medan: Akasha Sakti.
- Maisarah. 2019. *Statistika Pendidikan*. Medan: Akasha Sakti.
- Mutiara, A. dan Hamdun D. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa Ma Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*, Vol. 5, No. 2 (<http://ejournal.unsuka.ac.id/tarbiyah/almahara/article/view/2748>) (Diakses 22 Januari 2022).
- Neumann, M. M., Finger, G., dan Neumann D. L. 2017. *A Conceptual Framework for Emergent Digital Literacy*, *Early Childhood Education Journal*,

45(4), 471-479. <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0792-z> (Diakses pada 7 Januari 2021).

Novianti, Rita. 2021. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.

Oncu, E. C., & Unluer, E. 2015. *Examination of Preschool Teachers' Approaches to Early Literacy*. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 191, 1043-1047. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.656>

Pusptasari, E. 2021. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bojonegoro: GuePedia.

Rahmayani, dkk. 2021. *Penggunaan Media Uno Stacko Melalui Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Antologi PGPAUD*. Vol. 4, No. 2.

Rukajat, R. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Deepublish.

Saputri, Timur, O, V., dkk. 2021. *Pengembangan Permainan Uno Stacko terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Mataram Tahun Ajaran 2020/2021*. *Jurnal PAUD UNRAM*. Vol. 1, No. 2.

Siyoto, S. dan Sodik, A.. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

*Tafsir Al-Qur'an Kemenag RI. Kementerian Agama c.q. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an*. (<https://lajnah.kemenag.go.id>).

Triyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan* . Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Ulfah, Z., & Robingatin. 2019. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung :Citra Umbara.

Usman, M. 2015. *Perkembangan Bahasa dalam Berman dan Permain*, Yogyakarta: Deepublish.

Wildova, R., & Kropackova, J. 2015. *Early Childhood Pre-reading Literacy Development*. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 191, 878-883.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbpro.2015.04.418>

Wiyani, N. A. dan Barnawi. 2016. *Format PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Yus, Anita. Dan Sari, W.W., 2020. *Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.





## **LAMPIRAN I**

### **Penilaian Kemampuan Keaksaraan**

*(Pre Test dan Post Test)*

### **Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## Kelas Eksperimen Pre Test

No.	Responden	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Skors
1	A1	1	2	1	1	2	2	1	10
2	A2	2	2	1	2	2	1	2	12
3	A3	1	1	2	1	1	1	1	8
4	A4	2	1	1	2	1	2	1	10
5	A5	1	2	1	1	1	2	1	8
6	A6	2	2	2	1	2	2	1	12
7	A7	1	2	1	1	1	1	1	8
8	A8	2	1	2	2	2	1	2	12
9	A9	1	1	2	1	1	2	2	10
10	A10	1	1	1	1	2	1	1	8
11	A11	1	2	1	1	1	1	1	8
12	A12	1	1	1	2	1	1	1	8
13	A13	1	2	1	1	2	2	1	10

## Kelas Eksperimen Post Test

No.	Responden	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Skors
1	A1	2	3	2	2	3	3	2	17
2	A2	3	4	2	3	3	2	3	20
3	A3	2	2	3	2	2	2	2	15
4	A4	3	2	2	3	2	3	2	17
5	A5	2	3	2	2	2	3	2	16
6	A6	3	3	4	2	3	3	2	20
7	A7	2	3	2	2	2	2	2	15
8	A8	3	2	3	4	3	2	3	20
9	A9	2	2	3	2	2	3	3	17
10	A10	2	2	2	2	3	2	2	15
11	A11	2	3	2	3	2	2	2	16
12	A12	2	2	2	3	2	2	2	15
13	A13	2	3	2	2	3	3	2	17





## **LAMPIRAN II**

# **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN



## Pertemuan I

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : RA Aisyiyah Sei Rakyat  
 Tema/SubTema/Tema Spesifik : Binatang/BinatangHutan/Gajah  
 Kelompok/Usia : TK-B/5-6 Tahun  
 Sem/Hari/Tanggal : II/-/-

#### KD dan capaian Indikaor

No	KD	Capaian Indikaor
1	<b>NAM</b> 1.1 3.2 4.2 3.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya Memiliki perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2	<b>FM</b> 3.3 4.3 3.4 4.4	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus Mengetahui cara hidup sehat Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
3	<b>KOG</b> 2.3 3.8 4.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya melalui berbagai hasil karya
4	<b>SOSEM</b> 2.9 4.13 3.7 4.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri

		dengan cara yang tepat
<b>5</b>	<b>BAHASA</b> 2.14  3.12 4.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan awal dalam berbagai bentuk karya
<b>6</b>	<b>SENI</b> 4.8  3.15 4.15	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni Menunjukkan hasil karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

**Tujuan Pembelajaran :**

Agar anak mengenal dan mengetahui berbagai macam binatang yang hidup di hutan, makanan, bentuk, ciri-ciri, dan warna.

**Sumber belajar:**

1. Pola gambar gajah

**Alat dan Bahan:**

1. Pola gambar gajah
2. Pensil warna
3. Stik es krim
4. Double tip
5. Gunting

### Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan Pembelajaran	Langkah-langkah Kegiatan	Nilai Karakter	Waktu
1	Pendahuluan	<p>Memberi salam            Berdiskusi tentang binatang yang hidup di hutang            Menirukan suara gajah            Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.            Menyanyikan lagu tentang hewan dalam Al-quran</p> <p><i>“tik-tik-tik ada hewan dalam Al-quran dipakai sebagai nama surah cobalah simak hewan apakah? Inilah kawan coba dengarkan tik-tik-tik sapi betina Al- Baqarah lebah An-Nahl semut An-Namal laba-laba Al-Ankabut dan juga gajah di surah Al-fil”</i></p>	Religius Hormat Disiplin	30 Menit
2	Kegiatan Inti	<p>Mengurutkan bagian-bagian tubuh gajah            Bercerita tentang gajah            Membuat wayang gajah            Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</p>	Tekun Kreatif	60 Menit
3	Penutup	<p>Menyanyikan lagu tentang hewan dalam Alquran            Berdiskusi tentang menyayangi bintang            Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain            Membaca doa pulang</p>	Gembira Religius	30 Menit

Mengetahui  
Kepala RA Aisyiyah

Guru Kelas

Hj. Darlinawati

Fitriana Nst, S.Pd

## Pertemuan II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN( RPPH)

Nama Sekolah : RA Aisyiyah Sei Rakyat  
 Tema/SubTema/Tema Spesifik : Binatang/Binatangbersayap/Lebah  
 Kelompok/Usia : TK-B/5-6 Tahun  
 Sem/Hari/Tanggal : II/-/-

#### KD dan capaian Indikaor

No.	KD	Capaian Indikaor
<b>1</b>	<b>NAM</b> 1.1 3.2 4.2 3.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya Memiliki perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari
<b>2</b>	<b>FM</b> 3.3 4.3 3.4 4.4	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus Mengetahui cara hidup sehat Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
<b>3</b>	<b>KOG</b> 2.3 3.8 4.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
<b>4</b>	<b>SOSEM</b> 2.9 4.13 3.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)

	4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat
<b>5</b>	<b>BAHASA</b>	
	2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	4.12	Menunjukkan kemampuan awal dalam berbagai bentuk karya
<b>6</b>	<b>SENI</b>	
	4.7	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
	4.15	Menunjukkan hasil karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

### **Tujuan Pembelajaran:**

Agar anak mengenal dan mengetahui berbagai macam binatang yang bersayap/binatang yang bisa terbang, tempat hidup, makanan, bentuk, warna, dan jenis binatang yang memiliki sayap/binatang yang bisa terbang.

### **Sumber belajar:**

1. Gambar lebah
2. Pola gambar lebah

### **Alat dan Bahan:**

1. Pola gambar lebah
2. Kertas origami
3. Kertas karton
4. Pensil warna
5. Lem
6. Gunting

### Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan Pembelajaran	Langkah-langkah Kegiatan	Nilai Karakter	Waktu
1	<b>Pendahuluan</b>	Memberi salam Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang Menirukan suara lebah Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain. Menyanyikan lagu tentang sifat-sifat Rasulullah Saw <i>“Kawan cobalah terka sifat Rasul ada berapa?            Empatlah jumlahnya kusebut dengan artinya            Siddiq artinya benar            Amanah dapat di percaya            Tablig menyampaikan            Fhatonah cerdas artinya 2x”</i>	Religius Hormat Disiplin	30 Menit
2	<b>Kegiatan Inti</b>	Mengurutkan bagian-bagian tubuh lebah Menghitung jumlah lebah Membuat mozaik lebah Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya	Tekun Kreatif	60 Menit
3	<b>Penutup</b>	Menyanyikan lagu tentang sifat-sifat Rasulullah Saw Berdiskusi tentang menyayangi bintang Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain Membaca doa pulang	Gembira Religius	30 Menit

Mengetahui  
Kepala RA Aisyiyah

Guru Kelas

Hj. Darlinawati

Fitriana Nst, S.Pd

### Pertemuan III

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : RA Aisyiyah Sei Rakyat  
 Tema/SubTema/Tema Spesifik : Binatang/Binatang air/Ikan  
 Kelompok/Usia :TK-B/5-6 Tahun  
 Sem/Hari/Tanggal : II/-/-

#### KD dan capaian Indikaor

No	KD	Capaian Indikaor
1	<b>NAM</b> 1.1 3.2 4.2 3.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya Memiliki perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2	<b>FM</b> 3.3 4.3 3.4 4.4	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus Mengetahui cara hidup sehat Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
3	<b>KOG</b> 2.3 3.8 4.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
4	<b>SOSEM</b> 2.9 4.13 3.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)

	4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat
<b>5</b>	<b>BAHASA</b> 2.14 3.12 4.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman Menenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan awal dalam berbagai bentuk karya
<b>6</b>	<b>SENI</b> 4.7 3.15 4.15	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh Menenal berbagai karya dan aktifitas seni Menunjukkan hasil karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

### **Tujuan Pembelajaran:**

Agar anak menenal dan mengetahui berbagai macam ikan, ciri-ciri tempat hidup, makanan, bentuk, dan warna.

### **Sumber belajar:**

1. Gambar Ikan
2. Pola Huruf Ikan

### **Alat dan Bahan:**

1. Gambar Ikan
2. Pensil



### Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan Pembelajaran	Langkah-langkah Kegiatan	Nilai Karakter	Waktu
1	Pendahuluan	<p>Memberi salam</p> <p>Berdiskusi tentang binatang yang hidup di air</p> <p>Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</p> <p>Menyanyikan lagu tentang hewan dalam Al quran</p> <p><i>“tik-tik-tik ada hewan dalam Al-quran dipakai sebagai nama surah cobalah simak hewan apakah? Inilah kawan coba dengarkan tik-tik-tik sapi betina Al- Baqarah lebah An-Nahl semut An-Namal laba-laba Al-Ankabut dan juga gajah di surah Al-fiil”</i></p>	Religius Hormat Disiplin	30 Menit
2	Kegiatan Inti	<p>Mengenalkan bagian-bagian tubuh Ikan</p> <p>Menebalkan bacaan “Ikan”</p> <p>Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</p>	Tekun Kreatif	60 Menit
3	Penutup	<p>Menyanyikan lagu tentang hewan dalam Al quran</p> <p>Berdiskusi tentang menyayangi bintang</p> <p>Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</p> <p>Membaca doa pulang</p>	Gembira Religius	30 Menit

Mengetahui  
Kepala RA Aisyiyah

Guru Kelas

Hj. Darlinawati

Fitriana Nst, S.Pd

## Pertemuan IV

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : RA Aisyiyah Sei Rakyat  
 Tema/SubTema/Tema Spesifik : Teknologi/Peralatan Permainan/Uno Stacko  
 Kelompok/Usia : TK-B/5-6 Tahun  
 Sem/Hari/Tanggal : II/-/-

#### KD dan capaian Indikaor

No	KD	Capaian Indikaor
1	<b>NAM</b> 1.1 3.2 4.2 3.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya Memiliki perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2	<b>FM</b> 3.3 4.3 3.4 4.4	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus Mengetahui cara hidup sehat Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
3	<b>KOG</b> 2.3 3.8 3.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangгаа, peralatan permainan, peralatan pertukangan, dll)
4	<b>SOSEM</b> 2.7 4.13 3.7 4.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar ( mau menunggu giliran) Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri

		dengan cara yang tepat
<b>5</b>	<b>BAHASA</b> 2.14 3.10 3.12 4.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan awal dalam berbagai bentuk karya
<b>6</b>	<b>SENI</b> 4.7 3.15 4.15	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni Menunjukkan hasil karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

### **Tujuan Pembelajaran:**

Untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan anak dengan menggunakan permainan Uno Stacko

### **Sumber belajar:**

1. Uno Stacko

### **Alat dan Bahan:**

1. Uno Stacko
2. Hvs
3. Pensil

### Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan Pembelajaran	Langkah-langkah Kegiatan	Nilai Karakter	Waktu
1	Pendahuluan	<p>Memberi salam</p> <p>Berdiskusi tentang UNO <i>Stacko</i></p> <p>Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain</p> <p>Menyanyikan lagu tentang sifat-sifat Rasulullah Saw</p> <p><i>“Kawan cobalah terka sifat Rasul ada berapa?</i></p> <p><i>Empatlah jumlahnya kusebut dengan artinya</i></p> <p><i>Siddiq artinya benar</i></p> <p><i>Amanah dapat di percaya</i></p> <p><i>Tablig menyampaikan</i></p> <p><i>Fhatonah cerdas artinya 2x”</i></p>	<p>Religius</p> <p>Hormat</p> <p>Disiplin</p>	30 Menit
2	Kegiatan Inti	<p>Mengenalkan angka/huruf dari uno stacko</p> <p>Bermain uno stacko</p> <p>Menulis dan membaca angka/huruf dari uno stacko</p> <p>Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</p>	<p>Tekun</p> <p>Kreatif</p>	60 Menit
3	Penutup	<p>Menyanyikan lagu tentang hewan dalam Al quran</p> <p>Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</p> <p>Membaca doa pulang</p>	<p>Gembira</p> <p>Religius</p>	30 Menit

Mengetahui  
Kepala RA Aisyiyah

Guru Kelas

Hj. Darlinawati

Fitriana Nst, S.Pd



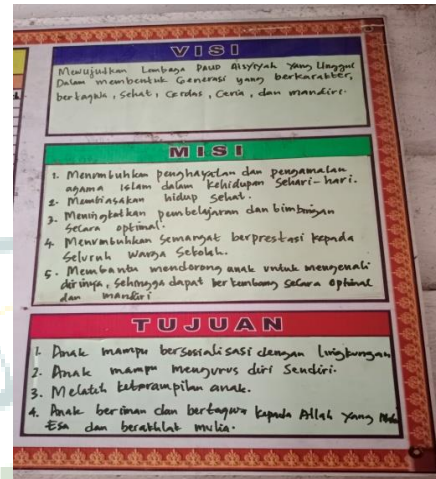
**LAMPIRAN III**  
**STUDI DOKUMEN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

- Struktur Organisasi



- Visi, Misi, dan Tujuan



- Bangunan Kelas



- Kegiatan Sebelum masuk kelas



- Kegiatan Praktik Sholat



- Gambar Permainan UNO Stacko



- Kegiatan belajar dan bermain dengan Uno Stacko





**LAMPIRAN IV**  
**SURAT IZIN PENELITIAN**  
**&**  
**SURAT BALASAN**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN



## Surat Izin Penelitian



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-7171/ITK.IV8/ITK.V.3/PP00.9/05/2022

30 Mei 2022

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

**Yth. Bapak/Ibu Kepala RA Aisyiyah Sei Rakyat**

*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 : Ainun Mardiyah  
NIM : 0308183174  
Tempat/Tanggal Lahir : Sei Rakyat, 22 Agustus 1999  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : VIII (Delapan)  
Alamat : Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu Kelurahan DESA SEI RAKYAT Kecamatan PANAI TENGAH


untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

***Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah***

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

Medan, 30 Mei 2022  
a.n. DEKAN  
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak  
Usia Dini

## Surat Balasan

**RA AISYIYAH SEI RAKYAT**  
Alamat: Jl. Dusun V Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah  
Kabupaten Labuhanbatu, Kode Pos :21472  
TELP./ 0853-6222-7111

---

Nomor : B-421.1/03 RA-AISYIYAH SEI RAKYAT/2022      Sei Rakyat, 10 Juni 2022  
Hal : Izin Riset

Kepada :

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Jln Williem Iskandar Psr V Medan

Dengan Hormat

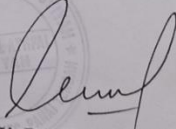
Sesuai dengan Permohonan Izin Riset Dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Nomor:B-7171/ITK/IV.8/ITK.V.3/PP.00.9/05/2022 Pada tanggal 30 Mei 2022 Atas Nama  
Mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ainun Mardiyah  
Nim : 0308183174  
Alamat : Sei Rakyat  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : IX (Sembilan)

Pada Prinsipnya kami menyetujui mahasiswa tersebut melakukan Riset (Penelitian Skripsi)  
**"PENGARUH PERMAINAN UNO STACKO TERHADAP KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AISYIYAH SEI RAKYAT KECAMATAN PANAI TENGAH KABUPATEN LABUHANBATU"** di RA Aisyiyah Sei Rakyat Kecamatan Panai Kabupaten Labuhanbatu

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala RA Aisyiyah Sei Rakyat

  
**Hj. DARLINAWATI**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. BIODATA PRIBADI

1. Nama Lengkap : Ainun Mardiyah
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat/Tanggal Lahir : Sei Rakyat, 22 Agustus 1999
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status : Belum Menikah
7. Alamat : Dusun I Desa Sei Rakyat
8. No. Hp : 082164894828
9. Email : [mardiyahainun258@gmail.com](mailto:mardiyahainun258@gmail.com)

### II. Riwayat Pendidikan

1. SDN 1122133 Sei Rakyat : (2006-2012)
2. SMP N 1 Panai Tengah : (2012-2015)
3. SMA N 1 Panai Tengah : (2015-2018)
4. UIN-SU MEDAN : (2018-2022)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN