

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK LABUHAN TAROK**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**NADIA RIZKI PONNA
NIM. 170210090**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR
TANGGA LEBAH UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN SIMBOLIK ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TK LABUHAN TAROK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

Nadia Rizki Ponna
NIM. 170210090

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Zikra Hayati, M.Pd
NIP.198410012015032005

Hiriati, M. Pd. I
NIP.199107132019032013

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SIMBOLIK
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LABUHAN TAROK**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Di nyatakan Lulus
Serta Di terima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal :

Kamis, 22 Desember 2022 M
28 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



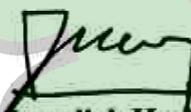
Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

Penguji I,



Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
NIP. 196010061997032001

Penguji II,



Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

جامعة الرانيري

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Mukhlis, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadia Rizki Ponna

Nim : 170210090

Prodi : PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi: Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Lebah Untuk
Mengembangkan Kemampuan Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di
TK Labuhan Tarok

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain
3. Tidak menggunakan jari payah orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab dengan karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melakukan pembuktian dan dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya memang melanggar skripsi ini, maka saya siap dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 11 Oktober 2022

Yang menyatakan




Nadia Rizki Ponna

ABSTRAK

Nama : Nadia Rizki Ponna
NIM : 170210090
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul : Penerapan APE Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Labuhan Tarok.
Tebal Skripsi : 60 Halaman
Pembimbing I : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing II : Hijriati, M.Pd.I
Kata Kunci : APE Ular Tangga, Kemampuan Simbolik

Kemampuan berpikir simbolik perlu dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun agar anak memahami simbol yang ada di lingkungannya. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Labuhan Tarok terdapat masalah kemampuan simbolik anak, sebagian anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dan belum mampu mencocokkan bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan APE ular tangga untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan *Design Quasi Eksperimental*. Populasi dalam penelitian menggunakan seluruh anak TK Labuhan Tarok dan sampel yang digunakan adalah *random sampling* dengan menggunakan dua kelas yaitu B1 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan 8 anak dan B2 sebagai kelas eksperimen menggunakan 8 anak. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan APE ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak. Dapat dilihat pada hasil uji hipotesis dengan nilai $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur Penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, Shalawat beriringan salam mari kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, dan para sahabatnya sekalian, karena berkat beliau kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Berkat taufiq dan hidayah-Nya Penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan judul, *“Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Mengembangkan kemampuan Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Labuhan Tarok Aceh selatan”*. Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari proposal, penelitian, sampai selesainya Skripsi ini. Oleh karena itu perkenankanlah Penulis menyampaikan terimakasih pada yang terhormat:

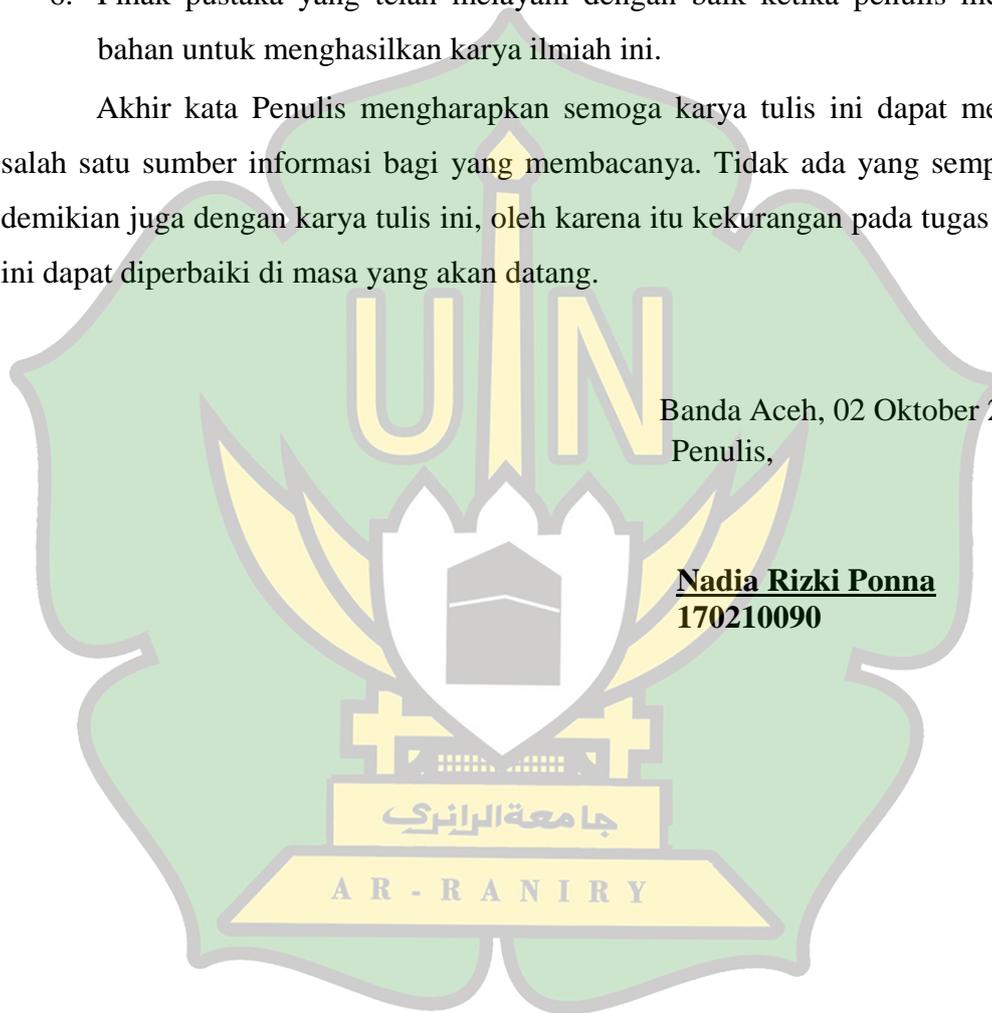
1. Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku pembimbing pertama dan Ibu Hijriati, M.Pd.I selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Bapak Safrul Muluk, M.A., M.ED., Ph. D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberi izin Peneliti untuk melakukan penelitian.

4. Ibu Zikra Hayati, M.Pd. selaku Penasehat Akademik yang telah banyak memberi nasihat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama ini kepada penulis.
6. Pihak pustaka yang telah melayani dengan baik ketika penulis mencari bahan untuk menghasilkan karya ilmiah ini.

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tidak ada yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada tugas akhir ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 02 Oktober 2022
Penulis,

Nadia Rizki Ponna
170210090



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	7
F. Penelitian yang Relevan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Pengertian Alat Permainan Edukatif	12
B. Manfaat Alat Permainan Edukatif.....	13
C. Pengertian Kemampuan Simbolik.....	15
D. Anak Usia 5-6 Tahun	18
E. Permainan Ular Tangga	20
F. Keunggulan Permainan Ular Tangga	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Rancangan Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel	28
C. Instrumen Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	37
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	37
B. Pelaksanaan Penelitian	38
C. Pengolahan Analisis data	46
D. Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP	54
A. Simpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Eksperimen dan Kontrol	29
Tabel 3.2 Kategori Keberhasilan Anak	30
Tabel 3.3 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	31
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Indikator APE Ular Tangga	33
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik TK Labuhan Tarok	42
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik	42
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana TK Labuhan Tarok	43
Tabel 4.4 Perkakas Sekolah TK Labuhan Tarok	43
Tabel 4.5 Jadwal Penelitian	44
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kelas Eksperimen Treatment I s/d III	45
Tabel 4.7 Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas	48
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata Treatment I, II, dan III

Kelas Eksperimen.....

Gambar 4.2 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

dan Kontrol.....



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Dekan FTK Uin Ar-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Validasi Instrumen
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 6 : Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 7 : Lampiran Observasi
- Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 10 : Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan yang sedang terjadi pada diri anak. Perkembangan pada anak usia dini yakni peningkatan kemampuan dan kesadaran anak dalam mengenal dirinya serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya seiring dengan pertumbuhan fisik yang di alami.¹

Hal ini telah ditegaskan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik dalam jalur pendidikan formal maupun nonformal.”²

Pada masa ini anak usia dini identik dengan keceriaan, kesenangan, dan kegembiraan. Pada masa ini juga kita sering mendengar dengan kata *golden age* atau usia keemasan dimana 80% otak anak sudah bekerja dan ditandai pada perubahan dalam setiap perkembangan secara baik pada fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, moral agama dan seni.

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT. Indeks, 2005).hlm.7

² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta : Madya Duta Jakarta)

Kualitas perkembangan anak pada masa ini sangat ditentukan oleh stimulus yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan untuk anak usia dini adalah hal yang sangat penting mengingat 80% pertumbuhan otak berkembang sejak usia dini. Perkembangan otak anak usia dini lebih besar saat usia 0 sampai 8 tahun kedepannya, dan 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Dan tentu saja bentuk stimulasi yang diberikan harus dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kemampuan simbolik. Aspek kemampuan simbolik ini sangat erat hubungannya dengan proses berpikir yang merupakan suatu aktivitas mental. Kemampuan simbolik ini pun berhubungan dengan kecerdasan anak, yang muncul melalui kemampuan mengingat, mengenali, serta memahami berbagai objek. Kemampuan simbolik ini perlu dikembangkan pada anak usia dini agar mereka dapat memahami simbol-simbol yang ada di lingkungan sekitarnya.³

Adapun ruang lingkup perkembangan kemampuan simbolik yang harus dicapai anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) salah satunya adalah berpikir simbolik. Karena pada kemampuan berpikir simbolik anak-anak mulai menggunakan simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif.

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta : kencana 2011) hlm.74

Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran pra operasional pada anak usia dini. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berfikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep, yaitu anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak dipendidikan serta kehidupan selanjutnya. Namun pada kenyataannya kemampuan berpikir simbolik anak usia dini masih belum tercapai secara optimal, hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-10 secara berurutan, serta anak-anakpun masih belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Selain itu, masih banyak pula anak-anak yang masih belum mengenal berbagai macam huruf vocal dan huruf konsonan.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini adalah pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga kurang menarik minat anak untuk aktif, anak hanya diberikan tugas untuk mengerjakan LKS/LKA pada saat pembelajaran berlangsung. Maka oleh sebab itu, perkembangan kemampuan simbolik anak sangatlah penting. Karena pada masa *golden age* ini perkembangan kemampuan simbolik anak harus berkembang secara maksimal. Pada dasarnya anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah bisa mengenal

simbol-simbol atau objek yang ada, baik di sekolah maupun di lingkungan tempat mereka bermain.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada saat pra observasi dengan dewan guru di TK Labuhan Tarok, Meukek, Aceh Selatan pada tanggal 15 Maret 2022, bahwasanya di TK Labuhan Tarok, terdapat masalah pada kemampuan simbolik anak. Hal itu terlihat ketika anak sedang melakukan beberapa hal diantaranya: pada saat kegiatan belajar mengajar sebagian anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan terdapat pula anak yang belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, serta pada sebagian anak lainnya belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Hal ini disebabkan karena kurangnya kegiatan yang menarik dalam membantu perkembangan kemampuan simbolik anak sehingga anak mengalami keterlambatan perkembangan kemampuan simbolik. Salah satu hal yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan simbolik pada anak usia 5-6 tahun yaitu dengan menerapkan kegiatan APE ular tangga, karena APE ular tangga ini mudah untuk ditiru dan dimainkan oleh anak, dimana tatacara permainannya ini terdapat beberapa pertanyaan tentang yang simpel dan mudah untuk dijawab oleh anak. Jadi peneliti ingin mengoptimalkan penggunaan permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan simbolik pada anak agar pemanfaatan dari alat permainan ular tangga ini bisa optimal tidak hanya sekedar permainan namun bisa dijadikan sebuah alat dalam mengembangkan kemampuan simbolik pada anak.

Berkaitan dengan permasalahan dari hasil pra observasi, maka peneliti ingin menerapkan dan mengoptimalkan permainan ular tangga dalam proses

pembelajaran di TK Labuhan Tarok yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini dengan judul “Penerapan APE Ular Tangga Untuk Mengembangkan kemampuan Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Labuhan Tarok, Meukek, Aceh Selatan.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut: Adakah pengaruh penerapan alat permainan edukatif ular tangga terhadap perkembangan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan kegiatan bermain ular tangga terhadap perkembangan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaaat Teoritis
 - a. Mengembangkan pengetahuan tentang cara yang berhubungan dengan penerapan alat permainan edukatif ular tangga untuk perkembangan kemampuan simbolik anak.
 - b. Memberikan referensi kepada pendidik untuk memperoleh gambaran tentang alat permainan edukatif ular tangga dalam mengembangkan kemampuan simbolik anak.

- c. Memberikan kontribusi pemikiran terhadap perkembangan model mengajar pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Dengan memberikan masukan alat permainan edukatif ular tangga lebih diharapkan dapat mengembangkan kemampuan simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan pengetahuan dan membantu guru untuk lebih kreatif dalam menyediakan alat permainan edukatif agar anak lebih tertarik untuk menggunakan dan menciptakan permainan dalam upaya mengembangkan kemampuan simbolik anak.

c. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan kegiatan yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran untuk penerapan pengembangan kemampuan simbolik anak.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam proses pembelajaran penerapan alat permainan edukatif ular tangga dalam mengembangkan perkembangan kemampuan simbolik anak.

E. Definisi Operasional

1. Penerapan

Implementasi menurut Bahasa adalah pelaksanaan atau penerapan.⁴ Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

2. Alat Permainan Edukatif

Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa APE atau alat permainan edukatif adalah sebuah permainan yang dirancang sebagai sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (Pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁵

Pengalaman belajar ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, Bahasa, kognitif, dan moral.

Sedangkan APE yang dimaksudkan disini adalah ular tangga. Ular tangga yaitu sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Bentuk gambar dimodifikasi sedemikian rupa memang suatu kesengajaan agar menarik perhatian dan minat anak untuk melakukan permainan

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia*, (Bandung: Mizan 2009) hlm 246.

⁵ Dr.Sigit purnama, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya 2019).hlm56

ini. Sehingga meskipun anak gagal ia akan tetap bersemangat untuk mencoba dan terus mencoba kembali karena selalu dibuat penasaran oleh permainan ini.⁶

3. Kemampuan simbolik

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk dalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek penting yang harus dicapai dan dimiliki anak. Fungsi simbolik merupakan sebuah lingkup perkembangan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan mengingat dan berpikir mengenai simbol atau membayangkan sesuatu pada objek yang tidak ada dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf.⁷

4. Anak Usia Dini 5-6 tahun

Anak usia 5-6 tahun yaitu anak yang sudah mampu meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran dan yang sudah mampu memelihara serta meningkatkan proses bermain sambil belajar walaupun belum sepenuhnya optimal dalam mengembangkan aspek perkembangan. Pada penelitian ini anak yang akan diteliti adalah anak yang berusia 5-6 tahun yang duduk di kelas TK B yang bertempat di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai penelitian yang terdahulu yang dapat mendukung penelitian ini. Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan penulis, terdapat beberapa hasil penelitian yang akan dibahas oleh penulis, di antaranya:

⁶ Anggani, Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta: PT.Grafindo 2000).hlm 87.

⁷⁷Hasni Nursyamsiyah, *kemampuan berpikir simbolik anak usia dini 5-6 tahun*, jurnal ceria, vol 1 no 1 januari 2018

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fajrina yang berjudul “*Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Flamboyan Mangunsari Tulungagung*” penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini di PAUD Flamboyan Mangunsari Tulungagung. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji *t-paired t-test* di peroleh dari *pre-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas eksperimen yaitu $(-4.090 > -1.753)$ dan *P value* $(0.001 < 0.05)$ yang artinya ada perbedaan rata-rata dari nilai sebelum (*pre-test*) pengaruh permainan ular tangga terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini di PAUD Flamboyan dengan nilai sesudah (*post-test*) tingkat pengaruhnya tergolong kecil dengan percentile standing 58%.⁸
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Hariani yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Bagi Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya*”. Penelitian ini untuk meningkatkan pengenala konsep bilangan 1-20 bagi anak kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh yaitu skor *Pre-test dan post-test* dengan menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon pada kelompok eksperimen dan uji man whitney U adalah signifikan/bermakna yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap pengenalan konsep

⁸ Nur Fajrina, “*Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Flamboyan Mangunsari Tulungagung*”.

bilangan anak kelompok B sebelum dan sesudah diberi perlakuan di TK Tulus Sejati Surabaya.⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Redjeki yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B TK Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013*”. Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di kelompok B TK Pertiwi kecamatan sambu kabupaten boyolali. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik pada kelompok B TK Pertiwi kepoh, Sambu, Boyolali tahun ajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak yang pada kondisi awal persentase rata-rata kemampuan berhitung permulaan anak adalah sebesar 45,57% siklus I sebesar 60,16%, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,55%.¹⁰

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang membedakan dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang adalah peneliti terdahulu mengembangkan permainan ular tangga untuk kemampuan berhitung anak serta untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sedangkan peneliti sekarang menggunakan permainan ular tangga untuk

⁹ Ajeng Hariani, “Pengaruh Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Bagi Anak Kelompok A di TK Tulus Sejati Surabaya. (Surabaya: 2015).

¹⁰ Ira Sri Redjeki “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B TK Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013*”.(Surakarta,2012).hlm.4

mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun supaya anak dapat mengenal simbol yang ada pada alat permainan ular tangga tersebut serta memperkenalkan tentang kehidupan .



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Aktivitas bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik dalam pendidikan anak usia dini dikenal dengan istilah alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motoric, emosi, social, bahasa, kognitif dan moral.¹¹

Pada dasarnya proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, kita akan menemukan dua istilah yang berbeda, yakni sumber belajar (*learning resources*) dan alat permainan (*educational toys and games*). Anak secara aktif akan melakukan kegiatan permainan secara optimal menggunakan seluruh panca indranya. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak. Alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru.¹²

¹¹ B.E.F Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2014), hlm.23

¹² Layla Maghfirah, *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Di TK Terpadu Tarbiyatul Athfal Jepara*, (Yogyakarta, UIN SUKA, 2010) hlm 57

Syarat penggunaan alat permainan edukatif pada dasarnya bentuk dan jenis permainan edukatif tidak terbatas, namun perlu diperhatikan bahwa dalam memilih permainan edukatif orangtua perlu mempertimbangkan hal hal seperti usia dan minat anak, agar bermain benar-benar berfungsi sebagai bagian yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Keamanan dari permainan tersebut tidak tajam, tidak ada bagian yang dapat melukai anak dan tidak mengandung zat yang berbahaya, pentingnya keterlibatan orangtua atau anggota keluarga dalam proses bermain agar dapat melindungi mereka dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembang anak, tidak selalu permainan yang mahal lebih edukatif dari permainan yang sederhana.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang dirancang dan dibuat untuk dijadikan sumber belajar maupun bermain anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar.

B. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif berguna untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak secara aktif akan melakukan kegiatan permainan secara optimal dengan menggunakan seluruh panca indranya. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.¹³

¹³ Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan, *Media dan Sumber Belajar Paud*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2014) hlm. 35.

Menurut Suryadi, manfaat alat permainan edukatif adalah untuk melatih kemampuan motorik dan menstimulasi motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya sedangkan rangsangan motoric kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan lain sebgainya. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak termasuk kemampuan nya dalam berkonsentrasi. Permainan edukatif sngat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan untuk anak, yaitu meningkatkan kemampuan bahasa juga keeluasaan wawasan. Anak juga dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat dengan berbagai macam warna yaitu biru, merah, hijau dan lainnya.¹⁴

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat bagi pendidikan anak usia dini, adapun beberapa manfaat alat permainan edukatif antara lain sebagai berikut:

- a. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan yang dapat menunjang/merangsang pertumbuhan fisik anak.
- b. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, dan dengan menggunakan kata serta kalimat yang benar
- c. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dan tekstur.

¹⁴ Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. (Jakarta: EDSA MAHKOTA 2007). Hlm 33.

- d. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu, ayah, keluarga dan masyarakat.¹⁵

Berdasarkan uraian manfaat di atas, maka dapat diketahui bahwa APE sangat bermanfaat dalam pengembangan aspek yang akan dikembangkan pada anak usia dini, selain untuk bermain, anak juga dapat mengenal lingkungan dan dapat meningkatkan aktivitas sel otak anak.

C. Perkembangan Kemampuan Simbolik Anak Usia Dini

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk dalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek penting yang harus dicapai dan dimiliki anak. Fungsi simbolik adalah tahap pertama pemikiran pra operasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut dengan fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.¹⁶

Perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun sudah lebih maju, anak sudah dapat menggunakan symbol dalam berpikir sehari-hari. Berpikir simbolik bertujuan untuk pengenalan objek tetapi tidak tergantung dengan objek aslinya. Anak berusia 5-6 tahun mayoritas telah duduk di kelas TK B, tahap ini anak menuju persiapan ke jenjang dasar yang belajar mengenai lambang bilangan dan huruf. Pendapat menurut Callins dan Laski menyatakan anak berusia 5-6 tahun penting

¹⁵ Layla Maghfirah, *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Di TK Terpadu Tarbiyatul Athfal Jepara*, (Yogyakarta, UIN SUKA, 2010) hlm 57

¹⁶ Ani Bodedarsyah dan Rita Yulianti, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka*, JURNAL CERIA Vol 2 no 6, November 2019

mempelajari lambang bilangan, karena bertujuan untuk mengembangkan kepekaan pada suatu bilangan. Pengenalan lambang bilangan pada anak dikatakan baik apabila tidak hanya menghafalkan, tetapi mampu mengenal berbagai bentuk dan makna dari lambang bilangan, sedangkan tujuan mengenal lambang huruf yaitu melalui mengenal bunyi, huruf, dan kata-kata, anak mampu memahami pesan dalam sebuah bacaan dan melalui mencoret sebuah kata, anak di harapkan mampu menyampaikan gagasannya.¹⁷

Kemampuan berpikir simbolik tentang pengenalan lambang bilangan dan huruf termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu tahap pra operasional. Pengenalan lambang bilangan dan huruf penting dikembangkan oleh anak berusia 5-6 tahun, karena hal tersebut merupakan tahap awal dalam proses membaca, menulis, dan menghitung kemampuan berpikir simbolik juga berpengaruh pada jenjang pendidikan di Sekolah Dasar yang akan memudahkan dalam proses pembelajarannya.¹⁸

Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal dibutuhkan keterlibatan orangtua dan orang dewasa lainnya dalam memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan dalam permainan.

Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep ini dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek

¹⁷ Hardiyanti Sasmita. *Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 274-287,2018.

¹⁸ Mutiah.D. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada).hlm32.

nyata. Konsep ini juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya. Namun pada kenyataannya, kemampuan berfikir simbolik anak usia dini masih belum tercapai secara optimal. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan, serta anak pun masih belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Selain itu, masih banyak juga anak-anak yang masih belum mengenal berbagai macam huruf vokal dan huruf konsonan.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini adalah pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga kurang menarik minat anak untuk aktif, anak hanya diberikan tugas saja untuk mengerjakan LKS/LKA pada saat pembelajaran sedang berlangsung.¹⁹

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan simbolik anak mengacu pada kemampuan berpikir simbolik anak atau pengetahuan anak mengenal symbol dan lambang bilangan yang ada pada objek dalam sebuah permainan. Anak mudah mengenal simbol dan lambang yang dilihat dan tanpa disadari anak mampu mengingat jika itu telah diketahui dan pernah diajari oleh orangtua maupun pendidiknya di sekolah.

Tabel 2.1. Indikator Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator
Berpikir Simbolik	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

¹⁹ Hasni Nursyamsiyah, *kemampuan berpikir simbolik anak usia dini 5-6 tahun*, jurnal ceria, vol 1 no 1 januari 2018

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).
--	---

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini (no 137, 2014)

D. Anak Usia Dini 5-6 tahun

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas dan Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis. Anak usia 5-6 tahun juga anak yang sudah mampu meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran dan yang sudah mampu memelihara serta meningkatkan proses bermain sambil belajar walaupun belum sepenuhnya optimal dalam mengembangkan aspek perkembangan.²⁰

Secara lebih rinci, Syamsuar Muchtar, mengungkapkan tentang karakteristik anak usia dini 5-6 tahun, adalah sebagai berikut:

²⁰ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*. (Universitas Terbuka: Jakarta).hlm.21

- a. Gerakan lebih terkontrol yaitu anak dapat bergerak dan menggerakkan alat inderanya secara lebih terstruktur sesuai dengan usia anak.
- b. Perkembangan bahasa sudah mulai bisa dimengerti baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat dalam bermain bersama teman sebaya.
- c. Dapat bermain dan berkawan dalam lingkungan sosial maupun lingkungan sekolah
- d. Peka terhadap situasi sosial yaitu anak memperdulikan tentang situasi sosial yang ada di lingkungan bermainnya
- e. Mengetahui perbedaan kelamin yaitu laki-laki dan perempuan serta status antara sesama anak.
- f. Dapat berhitung 1-50 yaitu anak telah berkembang dalam berhitung angka 1-50 sesuai dengan usia 5-6 tahun.²¹

Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan untuk mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk gambar, sehingga penggunaan gambar karya anak dapat membantu meningkatkan kemampuan bicara anak.

²¹ Santrock, J.W. *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga 2008). Hlm 15

E. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Bentuk gambar dimodifikasi sedemikian rupa memang suatu kesengajaan agar menarik perhatian dan minat anak untuk melakukan permainan ini. Sehingga meskipun anak gagal ia akan tetap bersemangat untuk mencoba dan terus mencoba kembali karena selalu dibuat penasaran oleh permainan ini.²²

Adapun mekanisme dalam permainan nya diawali dari bidang kotak pertama yaitu bidang kotak angka 1 yang terdapat di sudut kiri bawah. Untuk memulai permainan, anak-anak yang akan memainkannya secara bergiliran harus melempar dadu terlebih dahulu untuk menjalankan bidang mereka masing-masing. Dan hal ini harus dilakukan terlebih dahulu atau setiap kali anak hendak memindahkan bidak, sebab bidak dijalankan sesuai jumlah mata dadu yang muncul saat di lemparkan.²³

Permainan ular tangga ini sangat menunjang perkembangan otak kanan dan otak kiri pada sang anak, dengan permainan ini anak berkenalan dengan sebuah kemenangan atau kekalahan dalam hidup. Dalam permainan ini pula, anak juga bisa mengetahui cara belajar memecahkan masalah. Karena permainan ini dapat di lakukan oleh dua orang anak atau lebih, maka permainan ini bermanfaat

²² Adi D.Tilong, "40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri". (Jogjakarta: DIVA PRESS,2014),hlm 30-32.

²³ Iis Maysaroh, "metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Mts Al-Ikhwaniah Pondok Aren"

mengajarkan anak cara bekerjasama dengan menunggu giliran. Lebih dari itu anak yang melakukan permainan ini juga mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan yang di wujudkan dalam langkah permainan. Yang lebih penting lagi permainan ini dapat merangsang anak belajar berhitung. Peralnya dalam permainan ini anak di tuntutan untuk menghitung jumlah langkah demi langkah bidak permainan ular tangga. Selain itu juga anak menghitung jumlah mata dadu yang muncul sehingga kemampuan berhitung anak menjadi terangsang.²⁴

Menurut Agus N. Cahyo permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak –anak yang di mainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dalam jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Menurut Francisca permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat di atas media dua dimensi. Permainan ular tangga merupakan permainan anak berbentuk papan yang di mainkan oleh 2 orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak kecil, sejumlah ular atau tangga digambar beberapa kotak yang menghubungkan ke kotak lain.²⁵

Dari pendapat pakar diatas dapat disimpulkan, bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih papan permainan dibagi dalam kotak kecil, sejumlah ular atau tangga digambar beberapa kotak yang menghubungkan ke kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular

²⁴ Rifki Afandi, “Pengembangan Media Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar” (Skripsi Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur). Hlm.80.

²⁵ Iis Maysaroh, “metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Mts Al-Ikhwaniah Pondok Aren”

tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dalam jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga dapat diberikan kepada anak usia 5-6 tahun dengan tujuan untuk menstimulus atau merangsang perkembangan anak di antaranya perkembangan kognitif, perkembangan Bahasa dan perkembangan social anak. Jadi secara tidak langsung anak yang memainkan permainan ular tangga sudah mengembangkan kemampuan kognitif, social dan Bahasa.

Bermain ular tangga atau permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran, mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak untuk mengenal symbol dan lambang bilangan untuk menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.²⁶ Adapun manfaat lain dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

Adapun manfaat dari permainan Ular tangga adalah untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran yaitu bermain sambil belajar. Selain terkait dengan pembelajaran, permainan ini juga terkait dengan perkembangan anak antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik yaitu melatih kemampuan anak dalam gerakan bermain.
- b. Melatih konsentrasi anak pada saat sedang bermain ular tangga

²⁶ Ira Sri Redjeki “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di kelompok B TK Pertiwi kepoh kecamatan samba kabupaten boyolali Tahun Ajaran 2012/2013” hlm 5.

- c. Kemampuan sosialisasi meningkat pada saat anak sedang bermain ular tangga dengan teman sebaya.
- d. Melatih keterampilan berbahasa saat bermain ular tangga yaitu dengan adanya komunikasi timbal balik antar teman yang sedang bermain
- e. Menambah wawasan tentang permainan ular tangga
- f. Mengembangkan kemampuan problem solving, yaitu kemampuan dalam memecahkan masalah.
- g. Meningkatkan rasa percaya diri dalam bermain ular tangga.²⁷

Berdasarkan paparan manfaat alat permainan edukatif ular tangga tersebut dapat di simpulkan bahwa manfaatnya adalah untuk melatih kemampuan simbolik anak dalam bermain dan melatih konsentrasi anak serta keterampilan berbahasa dengan adanya komunikasi timbal balik dengan lawan main, serta menambah wawasan tentang permainan ular tangga, anak juga dapat mengenal tentang populasi kehidupan yang ada pertanyaan pada setiap kolom pada permainan ular tangga tersebut.

F. Keunggulan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat mengembangkan aspek pengembangan, salah satu aspek pengembangan yang dapat dikembangkan dalam permainan ular tangga yaitu kemampuan simbolik. Menurut Mulyati keunggulan permainan ular tangga adalah menciptakan suasana pembelajaran yang asyik dan lebih merangsang anak dalam melakukan aktivitas belajar

²⁷ Nafiah Nurul Ratnaningsih “*penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*” (Skripsi Prodi PGSD Jurusan pendidikan prasekolah dan sekolah dasar Fakultas tarbiyah UNY Agustus 2014) hlm 68.

individual atau kelompok, dapat mengembangkan kreativitas kemandirian anak serta dapat menciptakan komunikasi timbal balik dan dapat menjunjung tinggi tanggung jawab dalam permainan.²⁸

Secara tidak langsung anak mengembangkan kemampuan imajinasinya dan pemahaman simbolisasi serta kemampuan berhitung mereka melalui permainan ular tangga. Dalam permainan ini juga ditentukan jalan yang harus dilalui sehingga anak lebih banyak belajar dan mengembangkan konsep angka, mengenal kehidupan, selain itu berkembang pula konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran melalui atribut permainan.

Berdasarkan rincian keunggulan permainan di atas dapat diketahui bahwa ada beberapa keunggulan dalam bermain ular tangga yaitu secara tidak langsung anak mengembangkan kemampuan imajinasinya dan pemahaman simbolisasi serta kemampuan berhitung mereka melalui permainan ular tangga.

Dalam permainan ini juga ditentukan jalan yang harus dilalui sehingga anak lebih banyak belajar dan mengembangkan konsep angka, mengenal kehidupan, selain itu berkembang pula konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran melalui atribut permainan. Adapun aturan dan langkah-langkah dalam bermain ular tangga yaitu:

- a. Menyiapkan alat permainan yaitu papan permainan ular tangga dan dadu.
- b. Semua permainan berada pada petak yang biasa terdapat pada kotak nomor

1.

²⁸ Ira Sri Redjeki "Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di kelompok B TK Pertiwi kepoh kecamatan samba kabupaten boyolali Tahun Ajaran 2012/2013". Hlm 4

- c. Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama.
- d. Pemain memajukan bidak atau pion sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- e. Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain menunjukkan bidak sesuai angka perolehan terakhir.
- f. Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka
- g. Jika pemain berakhir pada petak mulut ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular dipetak mana akan berhenti.
- h. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu finish pada angka 50.²⁹

Berdasarkan urutan langkah-langkah dalam permainan ular tangga diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut dapat dimainkan oleh 1 sampai 2 orang atau lebih dan cara bermainnya dengan menggunakan dadu serta pemenang dalam permainan ini bukanlah yang pertama menaiki kolom angka tetapi siapa yang lebih cepat sampai di angka 50 baik dengan cara mendapat

²⁹ Marina Rustan “*Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Jalanru Kecamatan Tanete Riaja kabupaten Barru*” (Makassar: 2020).hlm 44.

perolehan dadu setiap main mendapat bidak 6 atau dengan cara mendapat kolom yang ada simbol tangga pertanda langsung naik ke urutan atas.

G. Hipotesis Penelitian

Ho : APE ular tangga tidak berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun TK Labuhan Tarok Aceh Selatan

Ha : APE ular tangga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Aceh Selatan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimental. Yaitu Quasi *Eksperimental* dengan design *Prettest-Posttest Control Group Design*.³⁰ Eksperimen yang menggunakan *prettest-posttest* untuk membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak. Sedangkan kelas control tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh “Penerapan APE ular tangga untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek?”. Adapun rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Gambaran Rancangan Penelitian

Grup	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁		O ₂

Keterangan:

O₁= Pretest (tes awal) pada kelas eksperimen dan control

X= Pembelajaran dengan penerapan APE ular tangga

³⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta,2013),h.112

O_2 = posttest (tes akhir) kelas eksperimen atau kontrol.³¹

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu yang menjadi sumber data.³² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK B Labuhan Tarok Meukek yang berjumlah 20 anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian.³³ Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Yaitu Teknik pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel secara acak dengan undian. Langkah pertama yaitu dengan memberi nomor urut pada masing-masing sampel, setelah membuat nomor kemudian dimasukkan kedalam gelas yang berlubang lalu diambil satu persatu, nomor yang keluar digunakan sebagai sampel penelitian. Adapun sampel penelitian ini yaitu pada kelas B2 sebagai kelas eksperimen berjumlah 20 anak dan kelas B1 sebagai kelas control berjumlah 18 anak.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006),h.49.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta,2013),h.111

³³ Wiratna Sujaweni, *Metodologi Penelitian*,(Yogyakarta: PT Pustaka Baru,2019),h.65.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen menurut sugiyono adalah alat ukur dalam penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.³⁴

Instrumen alat ukur yang digunakan untuk mengetahui perkembangan anak dalam kegiatan permainan “ular tangga ” dengan menggunakan lembar observasi.

Adapun instrument penelitian ini menggunakan indikator penelitian observasi anak pada penerapan APE ular tangga untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun.

Table 3.2 Tabel lembar observasi perkembangan kemampuan simbolik anak anak usia 5-6 tahun

Variabel	Indikator	Keterangan
Berpikir simbolik	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	1. Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga
		2. Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga
		3. Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga dengan bimbingan guru
		4. Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dalam bermain ular tangga tanpa bimbingan guru.
	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1. Anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk

³⁴ Sugiyono, Metode Penelitian...,h,148.

		menghitung saat bermain ular tangga .
		2. Anak mulai mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga .
		3. Anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga dengan bimbingan guru.
		4. Anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga tanpa bimbingan guru.
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1. Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
		2. Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
		3. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan bimbingan guru
		4. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan tanpa bimbingan guru.

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Tentang Kurikulum

2013 Pendidikan Anak Usia Dini (no 137,2014)

Indikator tersebut kemudian dapat dijabarkan Kembali yang dijelaskan pada

table 3.3 berikut ini :

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian perkembangan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun

No	Indikator	Keterangan	Kategori	Skor
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	1. Anak belum mampu menyebutkan bilangan 1-10 saat bermain ular tangga	BB	1
		2. Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga	MB	2
		3. Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga dengan bimbingan guru	BSH	3
		4. Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga tanpa bimbingan guru	BSB	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1. Anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga	BB	1
		2. Anak mulai mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga	MB	2
		3. Anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga dengan bimbingan guru	BSH	3
		4. Anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga tanpa bimbingan guru	BSB	4
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1. Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan saat bermain ular tangga	BB	1
		2. Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan saat bermain ular tangga	MB	2
		3. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan saat bermain ular tangga dengan bimbingan guru	BSH	3

		4. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dalam bermain ular tangga tanpa bimbingan guru	BSB	4
--	--	---	-----	---

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (no 137,2014)

Adapun untuk mengukur tingkat perkembangan anak didasarkan pada penilaian yang tergolong pada kategori sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori keberhasilan anak didik

Pencapaian	Angka
Belum Berkembang (BB)	1
Mulai Berkembang (MB)	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Johni Dimiyati, 2016.³⁵

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti secara langsung untuk mendapatkan sejumlah data yang diperlukan dan dibutuhkan. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif dan valid dari Tindakan penelitian yang telah dilakukan, dengan menggunakan Teknik sebagai berikut:

³⁵ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya* (Jakarta: Kencana, 2016) h.106.

1. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi melalui pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak didik.³⁶ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung untuk melihat perkembangan kemampuan simbolik anak di TK Labuhan Tarok meukek.

2. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Johni merupakan Teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan sebagainya.³⁷ Jadi dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data dari seluruh dokumen yang ada. Teknik ini bukan benda hidup yang di dokumentasitapi yang diamati berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja siswa, video dan lain sebagainya.

E. Teknik Analisis data

Setelah data diperoleh, kemudian data di analisis menggunakan perhitungan statistik dan membandingkan perkembangan motorik kasar anak kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan statistik meliputi uji persyaratan analisis dengan uji hipotesis yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.³⁸

³⁶ Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi pengembangan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.4.

³⁷ Johni Dimiyati, *metodologi penelitian Pendidikan dan aplikasi pada PAUD*, (Jakarta: Kencana, 2015), h, 100.

³⁸ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011), hlm. 160

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan SPSS, uji yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam penelitian ini menggunakan Teknik yaitu *Kolmogorov-smirnov* dengan program computer SPSS statistic dengan cara memilih menu : *Analyze-Deskriptive-Statistics-Ekplore*.³⁹

Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai pada tabel *Kolmogorov-smirnov* yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (sig) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak normal.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel populasi yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Adapun hipotesis yang akan di uji yaitu:

Langkah-langkah dalam uji normalitas ini adalah sebagai berikut:

Masukkan data pada SPSS 20 for windows

- c. Pilih menu *analyze*
- d. Pilih submenu *Deskriptive Statistic*

³⁹ Imam Ghozali, *Aplikasi analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, hlm.160

- e. Pilih menu *explore*
- f. Masukkan data yang ingin diuji
- g. Klik pada menu plot, pilih *normality plots white text*, setelah itu klik *continue* dan terakhir oke.

2. Uji Homogenitas

Setelah Uji Normalitas, dilakukan Uji Homogenitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah variansi-variansi populasi penelitian mempunyai variansi yang sama atau tidak.

- a. Jika nilai signifikan $<0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogenitas.
- b. Jika nilai signifikan >0.05 maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan homogen⁴⁰

Langkah-langkah dalam uji homogenitas ini adalah sebagai berikut:

- a. Masukkan data pada *SPSS 20 for windows*
- b. Pilih menu *Analyze* klik menu *deskriptive statistic*
- c. Setelah itu masukkan data yang ingin diujikan pada kolom yang tertera
- d. Pilih plots, aktifkan *Power Estimation* lalu klik *continue*
- e. Klik oke

⁴⁰ Imam Ghozali, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS, hlm.162

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian agar mendapat suatu kesimpulan maka hasil data *post-test* akan di analisis dengan uji *independent simple T test*. uji *independent simple T test* adalah uji beda rata-rata, uji perbedaan rata-rata ini peneliti dibantu dengan bantuan SPSS 20 for windows. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari 2 simpel yang telah diujikan.

Dasar penentuan uji *independen simple T Test* berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed) yang mengukur ada tidaknya perbedaan rata-rata pada subjek yang diajukan.

Untuk mengetahui nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

- a. Nilai signifikansi (2-tailed) >0.05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian.
- b. Nilai signifikansi (2-tailed) $<0,05$ menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian.

Berikut ini adalah cara uji Uji *independent simple T test* pada SPSS 20 for windows.

- a. Masukkan data yang akan di uji pada SPSS 20 for windows.
- b. Pilih menu Analyze, selanjutnya klik sub menu compare Means.
- c. Klik sub menu *Independen Simple T Test*
- d. Masukkan data yang telah disiapkan lalu klik Oke.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK Labuhan Tarok, yang beralamat di Dusun Sentosa Desa Labuhan Tarok Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan Provinsi Aceh. TK Labuhan Tarok adalah TK yang pertama ada di desa Labuhan Tarok, TK ini didirikan pada tahun 2011. TK Labuhan Tarok termasuk keadaan dengan kategori sekolah yang baik karena memiliki bangunan yang luas dan kokoh serta memiliki hubungan baik antara sekolah dengan lingkungan masyarakat. TK Labuhan Tarok memiliki 6 ruangan. Untuk belajar terdapat 4 ruangan kelas, satu ruangan guru dan kepala sekolah dan satu kamar mandi serta memiliki halaman yang cukup luas.

TK Labuhan Tarok terletak di lingkungan yang sangat baik dan strategis, yaitu dekat dengan jalan desa dan berada di lingkungan penduduk, TK Labuhan Tarok memiliki pekarangan yang cukup luas sehingga tidak terganggu dengan suara kendaraan. Bangunan yang mengelilingi sekolah diantaranya terdapat rumah penduduk yang bersebelahan dengan bangunan sekolah. Lokasi sekolah sangat cocok untuk proses pembelajaran karena sangat mudah dijangkau dan dekat dengan perumahan penduduk. Berbagai fasilitas yang tersedia dapat memberikan kegiatan bermain serta ruang bermain yang aman bagi anak karena sekolah juga dilingkari oleh pagar beton, sehingga anak-anak aman ketika bermain di lingkungan sekolah.

2. Visi dan Misi

a. Visi

“Mewujudkan Anak Berakhlak, Cerdas, Mandiri sejak Dini”

b. Misi

- 1) Menjadikan anak berakhlak dan berkepribadian yang baik
- 2) Membentuk karakter dan kemandirian anak
- 3) Mempersiapkan anak didik untuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

c. Tujuan

- 1) Turut membantu pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa
- 2) Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif
- 3) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi nusa bangsa dan agama
- 4) Mengembangkan kreativitas keterampilan anak didik untuk mengekspresikan diri dalam berkarya seni
- 5) Menciptakan suasana sekolah yang agamis dan disiplin

3. Struktur Organisasi

Keberhasilan dan kelancaran suatu lembaga pendidikan dalam mencapai tujuannya perlu didukung oleh sistem manajemen yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sistem organisasi yang melibatkan semua bagian yang bertanggung jawab atas kelangsungan hidup suatu lembaga pendidikan. Penetapan dan pembagian tugas- tugas tertentu dalam

suatu organisasi pendidikan seperti TK Labuhan Tarok diharapkan agar terdapat kesatuan, dimana dengan pembagian tugas akan memudahkan pendelegasian wewenang dan tanggung jawab sekaligus dapat meningkatkan disiplin masing- masing guru dan pegawai sehingga tugasnya dapat dilimpahkan melalui bidangnya masing- masing.

4. Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik di TK Labuhan Tarok berjumlah 6 orang, yang bertugas sebagai kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, TU/ operator. Masing-masing pendidik memiliki tingkatan Pendidikan sendiri, ada yang sudah mempunyai gelar dan ada juga yang Pendidikan terakhir SMA.

Tabel 4.1. Tenaga Pendidik TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1.	Yurdani, A.Ma. Pd	Kepala Sekolah	S1-PGTK
2.	Nilawati, S. Pd	Wakil kepek	S1-PGTK
3.	Marhamah Is, Ama, Pd	Guru	D2-PGTK
4.	Cut Yenni Rosita	Operator TU	SMA
5.	Halimah, S. Pd	Guru	S1-PBI
6.	Oka Mistalita, Ama, Pd	Guru	D2-PGTK
7.	Ressa Melsia Army, S. Pd	Guru	S1-PGMI

(Sumber: Hasil dokumen di TK Labuhan Tarok kecamatan Meukek, 2022)

5. Keadaan Siswa

Keberhasilan aktivitas belajar mengajar tidak terlepas dari keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran yang diberikan. Kemampuan guru tanpa didukung oleh keaktifan siswa mengikuti pelajaran tidak akan ada artinya, jelasnya keberadaan siswa turut menentukan keberhasilan program pendidikan yang dilaksanakan di Sekolah.⁴¹ Untuk lebih jelas mengetahui keadaan siswa di TK Labuhan Tarok dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Jumlah siswa TK Labuhan Tarok dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	LK	PR	
A1	5	6	11
A2	7	5	12
B1	8	5	13
B2	8	6	14
TOTAL			50 Siswa

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana pembelajaran disediakan sebagai pendukung proses belajar sambil bermain di TK Labuhan Tarok. Sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di Tk labuhan Tarok dapat dilihat sebagai berikut:

⁴¹ Hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Labuhan Tarok pada tanggal 22 Oktober 2022 .

Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana di TK Labuhan Tarok Meukek

NO	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan (Kondisi)
1.	Gedung	1 unit	Baik
2.	Kantor	1 unit	Baik
3.	Ruang kelas	2 unit	Baik
4.	Meja guru	7 unit	Baik
5.	Meja murid	30 unit	Sebagian baik
6.	Lemari	5 unit	Sebagian baik
7.	Papan Tulis	4 unit	Baik
8.	Rak Buku	8 unit	Sebagian baik
9.	Rak Tas	4 unit	Baik
10.	Meja Kantor	3 unit	Baik
11.	Kursi kantor (Putar)	3 unit	Baik
12.	Lemari kayu	3 unit	Baik
13.	Lemari kaca	2 unit	Baik
14.	Jam	3 unit	Baik
15.	Rak sepatu anak	4 unit	Baik
16.	Rak tas anak	4 unit	Baik
17.	Dispenser	2 unit	Baik
18.	Timbangan	2 unit	Baik
19.	Gallon air besar	3 unit	Baik
20.	Gallon air kecil	1 unit	Baik
21.	Kursi plastik guru	10 unit	Baik
22.	Kotak obat	1 unit	Baik
23.	Sajadah anak	20 unit	Baik
24.	Kursi anak	30 unit	Baik
25.	Meja anak	20 unit	Baik

26.	Meja guru dalam kelas	2 unit	Baik
27.	Kursi guru dalam kelas	4 unit	Baik
28.	Kipas angin	2 unit	Baik
29.	Papan tulis	4 unit	Baik
30.	Ember kelas	4 unit	Baik
31.	Sapu lantai	3 unit	Baik
32.	Sapu lidi	2 unit	Baik
33.	Pell	3 unit	Baik
34.	Skop	2 unit	Baik
35.	Toa	1 unit	Baik
36.	Laptop	1 unit	Baik
37.	Tikar Plastik	4 unit	Baik
39.	Pot bunga plastik besar	4 unit	Baik
40.	Pot bunga plastik kecil	8 unit	Baik
41.	Pot bunga gantung	8 unit	Baik
42.	Bak pasir	1 unit	Baik
43.	Kantin	1 unit	Baik
44.	Kamar mandi	1 unit	Baik
45.	Tiang bendera	1 unit	Baik
46.	Bendera merah putih	2 unit	Baik
47.	Umbul-umbul	5 unit	Baik
48.	Payung	5 unit	Baik
49.	Ayunan besi	4 unit	Baik
50.	Ayunan putaran lingkaran	2 unit	Kurang baik
51.	Prosotan kecil	2 unit	Sebagian baik
52.	Luncuran prosotan besar	2 unit	Baik
53.	Panjang mainan besi	2 unit	Baik
54.	Panjang setengah lingkaran	2 unit	Baik
55.	Ayunan kereta api	2 unit	Baik

56.	Keset kaki	8 unit	Baik
57.	Cermin kelas+ kantor	3 unit	Baik
58.	Tikar lipat besar	3 unit	Baik
59.	Prosotan raksasa semen	2 unit	Baik
60.	Panjatan kecil	1 unit	Baik
61.	Lap tangan anak	8 unit	Baik
62.	Lemari kelas	2 unit	Baik
63.	Kipas angin	1 unit	Baik
64.	Gayung kamar mandi	4 unit	Baik
65.	Ceret aluminium	4 unit	Baik
66.	Ceret air plastic	3 unit	Baik
67.	Gelas kaca	24 unit	Baik
68.	Baskom	5 unit	Baik
69.	Piring kaca	10 unit	Baik
70.	Piring plastic	20 unit	Baik
71.	Mangkok kaca	10 unit	Baik
72.	Mangkok plastic	13 unit	Baik
73.	Sendok plastic	24 unit	Baik
74.	Rak buku dan alat peraga	6 unit	Baik
75.	Loker	3 unit	Baik
76.	Piring plastic kecil	30 unit	Baik
77.	Asbak rokok	2 unit	Baik
78.	Sendok nasi	5 unit	Baik
79.	Sendok makan stainless	3 unit	Baik
80.	Bola sedang	4 unit	Baik
81.	Bola kecil	4 unit	Baik
82.	Lego bongkar	4 unit	Baik
83.	Mobil-mobilan	8 unit	Baik
84.	Puzzle bongkar	4 unit	Baik

85.	Alat peraga binatang	4 unit	Baik
86.	Mainan masak-masakan	4 unit	Baik
87.	Jungkat-jungkit	1 unit	Baik
88.	Tabung	4 unit	Baik
89.	Alat tulis ajaran baru	30 unit	Baik
90.	Cangkul	1 unit	Baik
91.	Gergaji	1 unit	Baik
92.	Palu	1 unit	Baik
93.	Parang	1 unit	Baik
94.	Gunting rumput	1 unit	Baik
95.	Hulahup	2 unit	Baik
96.	Jam dinding besar	1 unit	Baik
97.	Bola kasti	4 unit	Baik
98.	Congklak	4 unit	Baik
99.	Ayunan besi besar	1 unit	Baik
100.	Ayunan besi kecil	4 unit	Baik
101.	Ember	2 unit	Baik
102.	Timba	2 unit	Baik
103.	Ambal sedang	2 unit	Baik

(Sumber: Hasil Dokumentasi di TK Labuhan Tarok, 2021)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana pendukung pembelajaran di TK Labuhan Tarok tergolong lengkap, meskipun ada sedikit kerusakan pada sarana dan prasarana, namun pihak sekolah harus mengupayakan peningkatan kualitas sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Pretest dan Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Anak	Kelas Eksperimen		Nama Anak	Kelas Kontrol	
		Pre Test	Post Test		Pre Test	Post Test
1	CAM	4	12	APR	4	6
2	CNS	3	9	TAM.	5	5
3	CA	5	12	MHA	3	9
4	AS	4	11	MA	6	7
5	AS	6	10	YA	3	8
6	DM	5	11	MOZ	4	9
7	AK	6	11	MKG	4	7
8	MM	4	12	BA	6	9
Jumlah		37	88	Jumlah	35	60
Rata- rata		4,6	11	Rata- rata	4,3	7,5

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada *pretest* eksperimen nilai rata- rata diperoleh 4,6, sedangkan pada nilai rata- rata yang diperoleh *post test* eksperimen sebanyak 11. Selanjutnya pada *pretest* kelas kontrol terdapat nilai rata- ratasebanyak 4,5, sedangkan nilai rata- rata yang diperoleh oleh kelas kontrol *post test* sebanyak 7,5. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antara kelas eksperimen terdapat lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol.

B. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat merupakan pengujian yang harus dilakukan sebelum pengujian menggunakan model analisis uji beda. Pengujian dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel data observasi yang digunakan pada penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Kelas	Nilai <i>Kolomorof Smirnov</i>	Asymp Sig (2-tailed)	Ket
Pre Kontrol	0.249	0.155 > 0.05	Normal
Post Kontrol	0.214	0.200 > 0.05	Normal
Pre Eksperimen	0.222	0.200 > 0.05	Normal
Post Eksperimen	0.250	0.150 > 0.05	Normal

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jika semua data pretest maupun posttest menunjukkan nilai Asymp Sig (2-tailed) > 0,05. Berdasarkan hal itu sehingga hipotesis yang diterima adalah H₀ sehingga dapat ditarik kesimpulan jika data berasal dari populasi data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel data yang digunakan pada penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak.

Test of Homogeneity of Variances

	LeveneStatistic	df1	df2	Sig.
Kontrol	0.755	1	14	0.400
Ekserimen	0.167	1	14	0.689

Tabel diatas menggambarkan bahwa data hasil belajar menunjukkan nilai Sig Kontrol sebesar 0,400 dan nilai Sig Eksperimen sebesar 0,689 yang berarti nilai sigt > 0,05. Dengan demikian hipotesis H0 diterima dan dapat ditarik kesimpulan bahwa data berasal dari populasi homogen.

1. Uji Hipotesis (T- test)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat signifikansi perbedaan dari metode pengembangan kemampuan simbolik anak. Dimana, pengujian dilakukan dengan model analisis *independent simple t tes* untuk melihat beda antara nilai kemampuan berpikir simbolik ular tangga dan puzzle binatang terbang lainnya. Pengujian independent sample t test adalah pengujian yang bertujuan untuk menguji perbedaan antara dua kelas yang berbeda. Dimana, dua kelas tersebut terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Uji T

Hipotesis diuji dengan menggunakan dua cara yaitu uji t berpasangan (*paired sampelt-test*) dan uji t independent menggunakan SPSS 21.0

(1) Uji -t berpasangan (*paired sampel t-test*) Kontrol

Uji t berpasangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara siswa sebelum dan sesudah.

**Paired
Samples Test**

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair1	Post Kontrol - Pre Kontrol	3.125	2.100	.743	1.369	4.881	4.209	7	.004

Tabel diatas menggambarkan bahwa data hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai Sig. 0,004 yang berarti $< 0,05$. Dengan demikian artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada anak sebelum dan sesudah.

(2) Uji -t berpasangan (*paired sampel t-test*) Eksperimen

Uji t berpasangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara siswa sebelum dan sesudah.

**Paired
Samples Test**

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper

					nce		Difference			
							Lower	Upper		
Pre	Equal	.120	.735	-	14	.664	-.250	.563	-1.458	.958
	Variances Assumed Equal			.444						
	Equal			-	13.824	.664	-.250	.563	-1.459	.959
	variances not Assumed			.444						

Tabel diatas menggambarkan bahwa data hasil uji -t independent kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,664 yang berarti $< 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil Pre Test kelompok control dan eksperimen siswa.

(2) Uji t Independent Post Tests

Uji -t Independent dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara Post Test siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

AR - RANIRY

Group Statistics

	KPP	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post	Kontrol	8	7.50	1.512	.535
	Eksperimen	8	11.00	1.069	.378

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal Variances Assumed	2.000	.179	-5.346	14	.000	-3.500	.655	-4.904	-2.096
Post Equal variances not Assumed			-5.346	12.600	.000	-3.500	.655	-4.919	-2.081

Tabel diatas menggambarkan bahwa data hasil uji -t independent kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti $< 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan Post Test kelompok kontrol dan eksperimen siswa.

D. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan alat permainan edukatif ular tangga terhadap perkembangan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 16 responden yaitu 8 untuk kelas eksperimen dan 8 untuk kelas kontrol. Pada analisis data awal ini, peneliti menggunakan skor observasi perkembangan kemampuan simbolik siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tahap *pre test* untuk dijadikan sebagai dasar awal penelitian.

Selanjutnya, peneliti mengolah data *pre test* untuk mengetahui apakah kemampuan simbolik anak kedua kelompok yang dijadikan sebagai subjek penelitian sama atau tidak. Berdasarkan analisis data awal hasil perhitungan menunjukkan bahwa kemampuan simbolik anak kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pre test* tidak berbeda secara signifikan, dengan kata lain bahwa kondisi kemampuan simbolik kedua kelas sebelum diberi perlakuan adalah sama dan layak dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

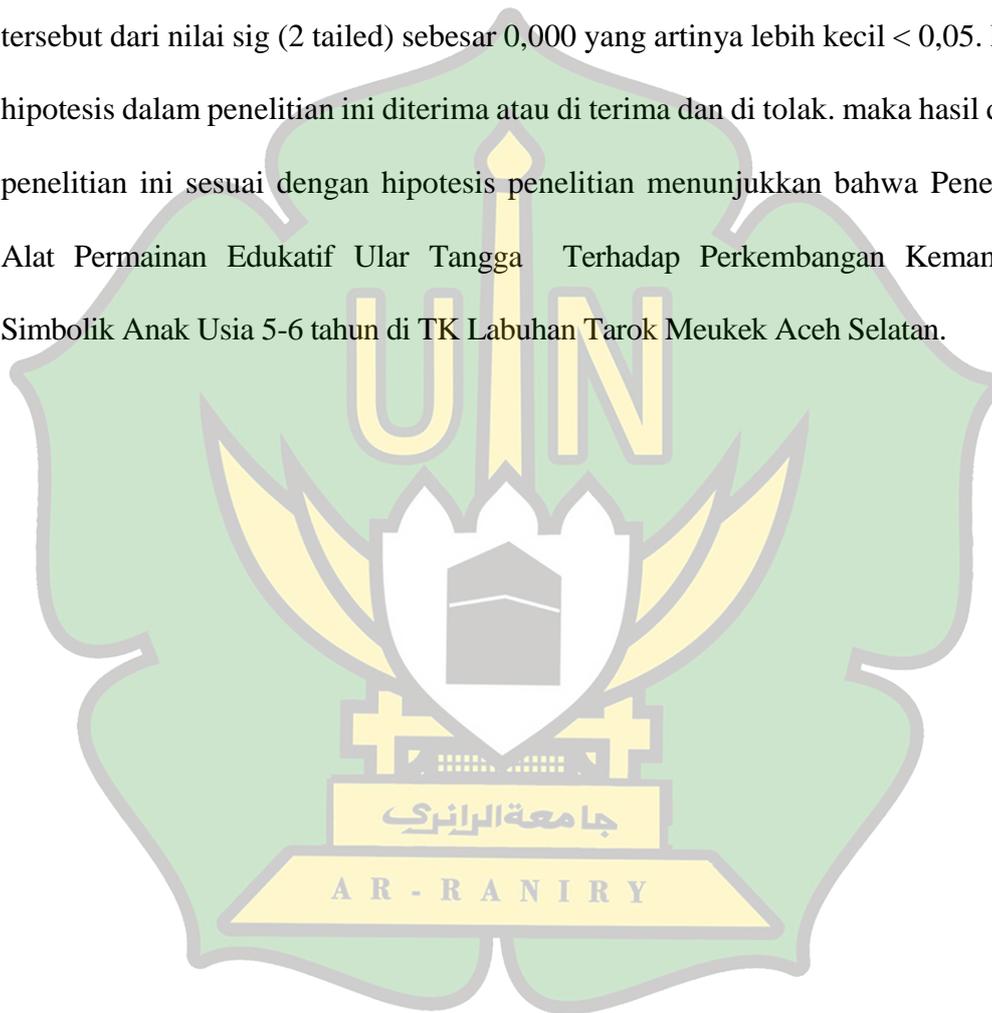
Selanjutnya kedua kelompok diberikan pembelajaran materi Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan APE ular tangga dan kelas kontrol diberi perlakuan Puzzle. Setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen dan kelas kontrol dihadapkan dengan tes akhir (*post test*) yang sama yaitu dengan observasi untuk mengukur kemampuan simbolik anak.

Berdasarkan hasil *post test*, output spss menyatakan bahwa ada perbedaan perkembangan kemampuan simbolik anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk mengetahui pengaruh penerapan alat permainan edukatif ular tangga terhadap perkembangan kemampuan simbolik anak, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan SPSS memperoleh nilai $> 0,05$ maka berdistribusi normal. Kemudian peneliti melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil penelitian berasal dari varians yang sama atau tidak sehingga peneliti mendapatkan nilai

homogenitas pada *Based On Mean* sebesar 0,400 yang artinya $\text{sig} > 0,05$. Maka data yang didapatkan homogen.

Selanjutnya, peneliti menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi 5 % atau 0,05. Nilai yang didapat dari uji tersebut dari nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil $< 0,05$. Maka hipotesis dalam penelitian ini diterima atau di terima dan di tolak. maka hasil dalam penelitian ini sesuai dengan hipotesis penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kemampuan Simbolik Anak Usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang dapat disimpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif ular tangga memberi pengaruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata Pre-test kelas eksperimen 4,6 dan post-test kelas eksperimen 11. Sedangkan uji normalitas berdistribusi normal dimana nilai signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya dapat dibuktikan pada hasil uji homogenitas dengan nilai sebesar 0,400 data tersebut homogen dimana nilai signifikansi $> 0,05$. Kemudian pada uji hipotesis dengan nilai $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hipotesis menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif ular tangga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir simbolik anak dapat berkembang secara optimal apabila pendidik memberikan kegiatan-kegiatan yang tidak monoton dengan kata lain pendidik hendaknya memberikan kegiatan yang bervariasi seperti salah satunya menggunakan alat permainan edukatif ular tangga .

2. Dari hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah guna untuk meningkatkan kemampuan simbolik anak.
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar menggunakan media pembelajaran yang lain selain alat permainan edukatif ular tangga terhadap kemampuan simbolik anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis. 2016. Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan universitas Garut: No. 01:2016:23-37, ISSN: 1907-932X) vol 09.*
- Ahmad Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
- Albi Anggito & Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arif Furchan. 1992. *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia*. Bandung: Mizan.
- Erwan Juhara. 2020. *Pengantar MicroTeaching*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasni Nursyamsiyah. 2018. kemampuan berpikir simbolik anak usia dini 5-6 tahun. *Jurnal ceria, vol 1 no 1.*
- Iis Maysaroh. *metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.*
- Imam Ghozali.2011. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011.
- Ika Sriyanti. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ira Sri Redjeki. 2012. Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di kelompok B TK Pertiwi kepoh kecamatan samba kabupaten boyolali. Tahun Ajaran 2012/2013.
- Johni Dimiyati.2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, Jakarta: Kencana,2016.
- Layla Maghfirah. 2010. Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Di TK Terpadu Tarbiyatul Athfal Jepara. Yogyakarta: UIN SUKA.
- Maimunah Hasan. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mukhlisah AM. 2015. Pengembangan Kognitif Jean Piaget Dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia (*Jurnal Kependidikan Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, tahun 2015) volume 6 nomor 2.*

Mulyasa. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Nafiah Nurul ratnaningsih. 2014. *Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas IIIA SDN Nogopuro, Sleman. (Skripsi Prodi PGSD Jurusan pendidikan prasekolah dan sekolah dasar Fakultas tarbiyah UNY Agustus 2014)*

Peraturan menteri pendidikan nasional republic Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Madya Duta Jakarta

Riska Andrilla. *Penerapan Stakeholder Relationship Management plus dalam pengelolaan community development di Area operasional total E&P Indonesia*.

Saini Usman dan Purnimo Setiadi Akbar. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara

Saini Usman dan Purnimo Setiadi Akbar. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta

Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit EDSA Mahkota.

Toni Limbong. 2020. *Sistem Pendukung Keputusan, Metode dan Implementasi*, Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Wiratna Sujaweni, 2019. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru

Yuliani Nurani Sujono. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indek.

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 10041 /Un.08/FTK/Kp.07.6/08/2022

TENTANG:
PENGGAKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan Ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 09 November 2021
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M.Pd
2. Hijriati, M.Pd
Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk Membimbing Skripsi
Nama : Nadia Rizki Ponna
NIM : 170210090
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Penerapan alat permainan edukatif ular tangga lebah untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan
- KEDUA** : Pembayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA** : Surat Keputusan Ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan Ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 30 Agustus 2022

An. Rektor
Dekan,


Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2

12/10/22 17.50 Document



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13535/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NADIA RIZKI PONNA / 170210090**
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Laksamana Malahayati, Ds. Guru Nyakcut, Desa Cadek, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Lebah untuk Mengembangkan Kemampuan Simbolik Anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 12 Oktober 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 12 November 2022



Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

AR - RANIRY

Lampiran 3



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

TK LABUHAN TAROK MEUKEK

Jln. Tapaktuan – Blangpidie Desa Labuhan Tarok Kecamatan Meukek Kode Pos 23754

SURAT KETERANGAN IZIN PENGUMPULAN DATA

No: / / /

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-raniry Darussalam Banda Aceh Nomor B-5045/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2022 Tanggal 14 Oktober 2022 perihal mohon bantuan izin untuk mengumpulkan data dan menyusun skripsi maka dengan ini kepala TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan menerangkan sebagai berikut :

Nama : Nadia Rizki Ponna
Nim : 170210090
Program studi : PIAUD
Semester : XI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry

Bahwa benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan pengumpulan data pada TK Labuhan Tarok Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan sejak tanggal 14 s/d 18 Oktober 2022 guna memenuhi persyaratan untuk mengumpulkan data dalam proses penyelesaian penulisan skripsi dengan judul "Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Lebah untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Labuhan Tarok Meukek Aceh Selatan"

Demikianlah surat keterangan penelitian ini diperbuat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Labuhan Tarok, 18 Oktober 2022

Kepala TK Labuhan Tarok
Yurchufi A.ma.Pd
NIP. 196410151984102001

Lampiran 4



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1642/Un.08/Kp.PIAUD/09/2022
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Lina Amelia, M. Pd

di-
Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,
Schubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk
melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Nadia Rizki Ponna
Nim : 170210090
Judul : Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga
Lebah Untuk Mengembangkan Kemampuan Simbolik
Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Labuhan Tarok
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami
hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 28 September 2022

Ketua Prodi PIAUD,
Sekretaris Prodi PIAUD,

AR - RANIRY



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

**Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Lebah Untuk
Mengembangkan Kemampuan Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK
Labuhan Tarok**

Nama Sekolah : TK Labuhan Tarok
 Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun
 Penulis : Nadia Rizki Ponna
 Nama Validator : Lina Amelia, M.Pd
 Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/ Ibu

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
1.	FORMAT	
	1.Sistem Penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan urutan letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur <input checked="" type="checkbox"/> 3. seluruhnya sudah teratur
	3. Keragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sama

	4. Tampilan instrument	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang besar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang besar <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh bagian instrument terlihat menggunakan format penyusunan yang benar
II. BAHASA		
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
	2. kesederhanaan struktur kalimat	1. Tidak sederhana <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	3. kejelasan petunjuk dan arah	1. Tidak Jelas <input checked="" type="checkbox"/> 2. Ada Sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	4. sikap komunikatif Bahasa yang digunakan	1. Tidak Jelas <input checked="" type="checkbox"/> 2. Ada Sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
III KONTEN SUBSTANSI		
	1. kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indicator yang diteliti	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Tidak Sesuai <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	2. perlengkapan jumlah indicator yang diambil	1. Tidak lengkap

	<input checked="" type="checkbox"/> Ada Sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator
--	--

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrument ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar instrument ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

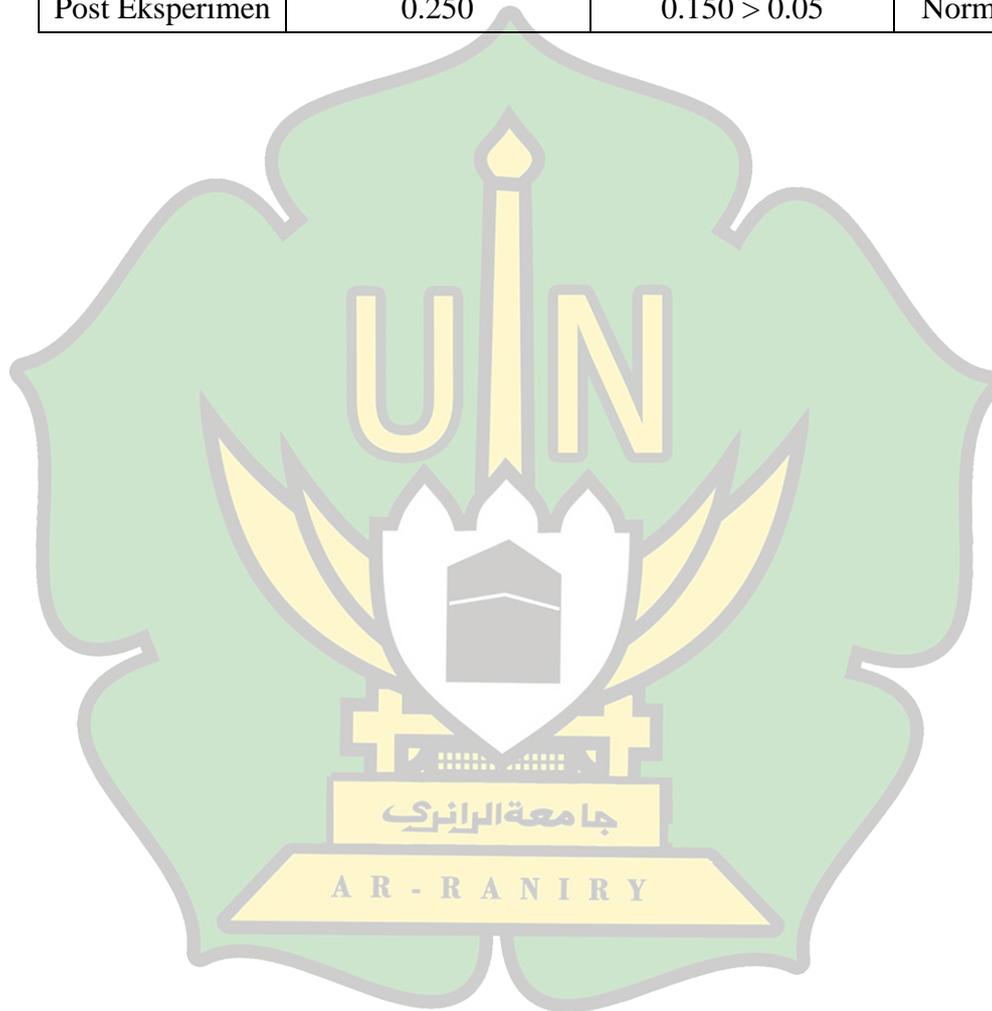
- ① Lambang bilangan ~~ata~~ menghubungkan bhm muncul dalam pemahaman
- ② meng simbolik → Himp Vokal dan konsonan bisa manti pemahaman < karena bukan
- ③ Bahasa nbit pambuan
Prtiki agan rompa
Prtidaan kempuan antar
BB, MB, BSH, BCB.

Banda Aceh,
Validator,

(Lina Amelia, M.Pd)

Lampiran 6 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Nilai <i>Kolomorof Smirnov</i>	Asymp Sig (2-tailed)	Ket
Pre Kontrol	0.249	0.155 > 0.05	Normal
Post Kontrol	0.214	0.200 > 0.05	Normal
Pre Eksperimen	0.222	0.200 > 0.05	Normal
Post Eksperimen	0.250	0.150 > 0.05	Normal



Lampiran 7 RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK LABUHAN TAROK KELAS EKSPERIMEN PRE-TEST

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke : I/ I
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang/ Binatang Bersayap/
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	<p>1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia</p> <p>4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia</p>	<p>1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar aturan main</p> <p>4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain</p>
FISIK MOTORIK	<p>4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar</p>	<p>4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga</p>
KOGNITIF	<p>2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</p>	<p>2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga</p>
SOSIAL EMOSIONAL	<p>2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra</p>	<p>2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga</p>
BAHASA	<p>3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p>	<p>3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.</p>

SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga
-------------	---	--

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
5. Anak sabra dalam kegiatan belajar mengenal symbol

APE yang digunakan : APE ular tangga

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, Pensil, Penghapus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	➤ Memberikan salam dan membaca doa	30 menit

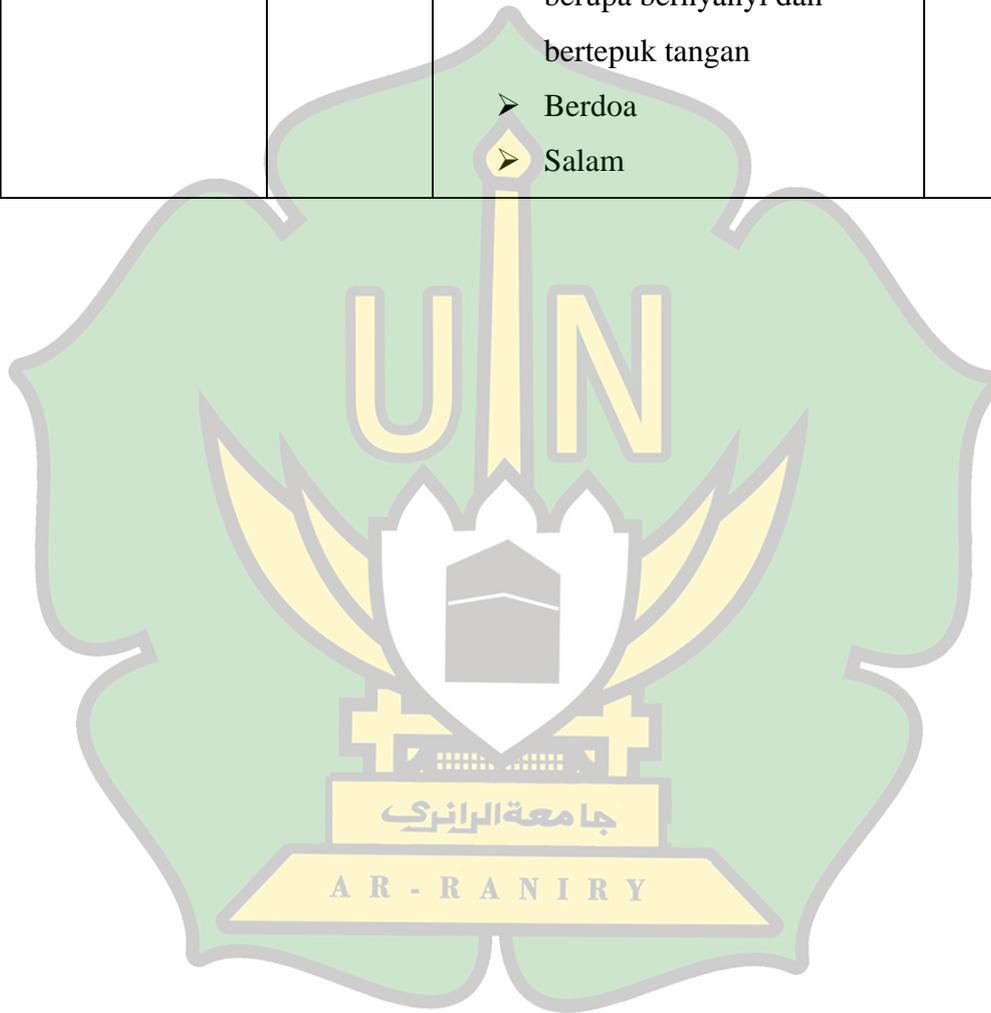
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap 	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi binatang bersayap (mengamati) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru. 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <p>a. Aktivitas main 1: Guru memberikan kegiatan menyebutkan jumlah gambar yang telah disediakan</p> <p>b. Aktivitas main 2: Guru memberikan kegiatan menghitung banyak gambar sesuai angka</p> <p>c. Aktivitas main 3: Guru memberikan kegiatan</p>	90 menit

		<p>mencocokkan gambar sesuai dengan angka yang telah disediakan</p> <p>d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain puzzle angka yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. 	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan ➤ Berdoa ➤ Salam 	
--	--	---	--



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK LABUHAN TAROK KELAS EKSPERIMEN *TREATMENT 1***

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke : I/2
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Binatang/ Binatang bersayap/

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengaosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar aturan main

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
5. Anak sabra dalam kegiatan belajar mengenal simbol

APE yang digunakan : APE ular tangga

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, Pensil, Penghapus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlas 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p style="text-align: center;">Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi binatang bersayap (mengamati) 	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru. 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan a. Aktivitas main 1: Guru Menjelaskan Langkah-langkah permainan ular tangga kepada semua anak b. Aktivitas main 2: anak melakukan kegiatan permainan ular tangga dengan teman sebaya diruang kelas dengan bimbingan guru c. Aktivitas main 3: Guru meminta anak bergantian satu persatu dalam memainkan permainan ular tangga . d. Aktivitas pengaman: guru memberikan 	90 menit

		<p>kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerjakeras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan 	
--	--	--	--

		➤ Berdoa	
		➤ Salam	

Mengetahui
Guru kelas

Aceh Selatan,
Peneliti

Ressa Melsia Armi, S.Pd

Nadia Rizki Ponna



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK LABUHAN TAROK KELAS EKSPERIMEN *TREATMENT 2***

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke : I/3
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Binatang/ Binatang bersayap/

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengaosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar aturan main

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal symbol

APE yang digunakan : APE ular tangga

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, Pensil, Penghapus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlas 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p style="text-align: center;">Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi binatang bersayap (mengamati) 	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru. 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <p>a. Aktivitas main 1 : Guru mengajak anak membuat barisan dengan bentuk lingkaran.</p> <p>b. Aktivitas main 2: Guru mengenalkan Kembali tata cara dalam permainan ular tangga</p> <p>c. Aktivitas main 3: guru mengajak anak untuk bermain Bersama dengan melakukannya secara berulang kali</p> <p>d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego</p>	90 menit

		<p>yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerjakeras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan 	
--	--	--	--

		➤ Berdoa	
		➤ Salam	

Mengetahui
Guru kelas

Aceh Selatan,
Peneliti

Ressa Melsia Armi, S.Pd

Nadia Rizki Ponna



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK LABUHAN TAROK KELAS EKSPERIMEN *TREATMENT 3***

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I
Minggu : I/4
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Binatang/ Binatang bersayap/

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengaosisasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar aturan main

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal symbol

APE yang digunakan : APE ular tangga

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, Pensil, Penghapus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlas 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p style="text-align: center;">Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi binatang bersayap (mengamati) 	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru. 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <p>a. Aktivitas main 1 : guru meminta anak untuk membentuk 2 barisan lingkaran, dalam satu lingkaran berjumlah 8 anak</p> <p>b. Aktivitas main 2: guru meminta anak untuk bermain ular tangga tanpa guru ikut dalam permainan tersebut</p> <p>c. Aktivitas main 3: guru meminta anak satu persatu untuk bermain ular tangga dan guru hanya melihat saja bagaimana</p>	90 menit

		<p>perkembangan anak dalam bermain ular tangga tersebut.</p> <p>d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain permainan bebas yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerjakeras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. 	
--	--	---	--

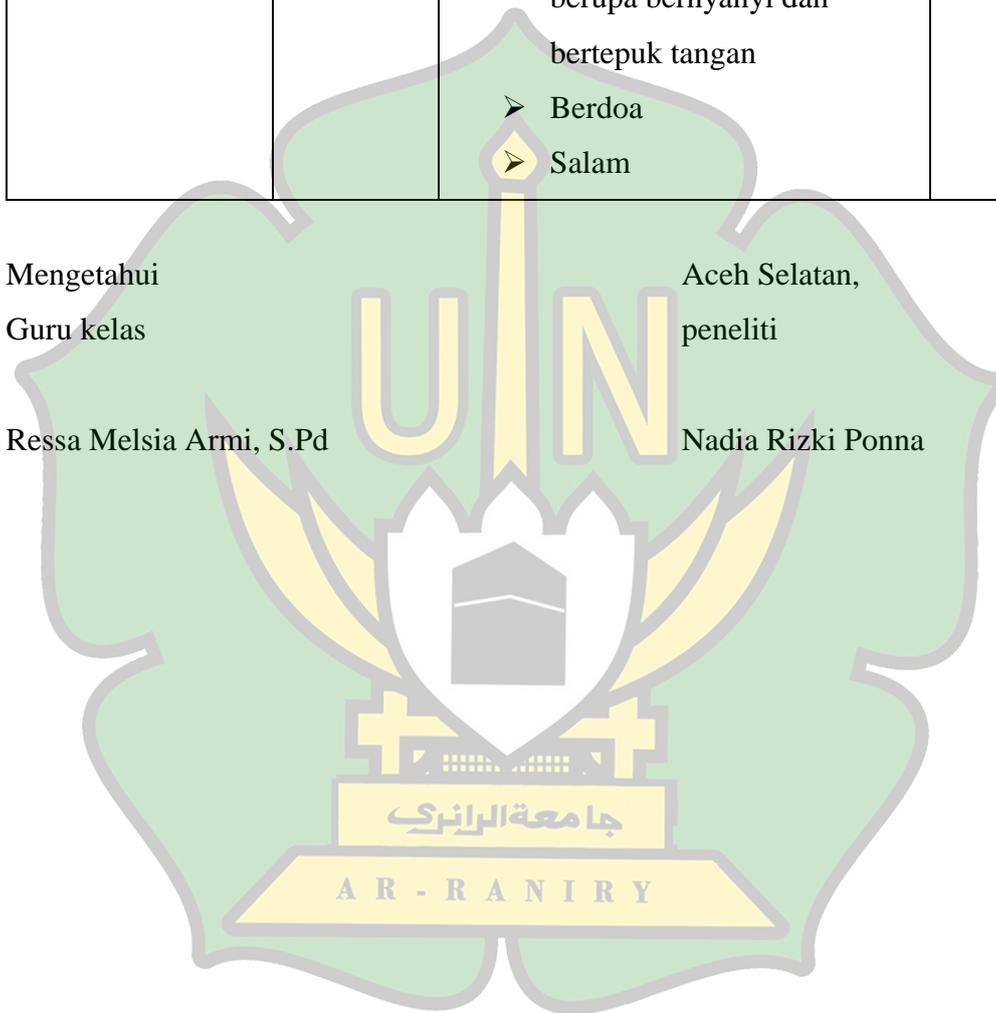
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan ➤ Berdoa ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui
Guru kelas

Ressa Melsia Armi, S.Pd

Aceh Selatan,
peneliti

Nadia Rizki Ponna



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK LABUHAN TAROK KELAS EKSPERIMEN *POST-TEST*

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
 Semester : I
 Minggu/ Hari ke : I/ 5
 Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang/ Binatang Bersayap/ Belalang
 Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengaosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	melihat lingkungan sekitar aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabra
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
5. Anak sabra dalam kegiatan belajar mengenal symbol

APE yang digunakan : APE ular tangga

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, Pensil, Penghapus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlash 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p style="text-align: center;">Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi binatang bersayap (mengamati) 	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru. 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan <ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas main 1 : guru memberikan kegiatan menyebutkan jumlah belalang yang telah disediakan b. Aktivitas main 2: guru memberikan kegiatan menghitung banyaknya gambar belalang sesuai dengan angka c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan mencocokkan gambar belalang sesuai dengan angka yang telah disediakan 	90 menit

		<p>d. Aktivitas pengaman:</p> <p>guru memberikan kegiatan bermain puzzle angka yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<p>a. Mencuci tangan</p> <p>b. Berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>c. Bermain bebas</p>	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerjakeras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari 	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan ➤ Berdoa ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui

Guru kelas

Ressa Melsia Armi, S.Pd

Aceh Selatan,

Peneliti

Nadia Rizki Ponna



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK LABUHAN TAROK KELAS KONTROL *PRE-TEST*

Kelompok/ Usia : B2/ 5-6 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke : I/ 6
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang/ Binatang Bersayap/ Capung
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengasiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	melihat lingkungan sekitar aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
5. Anak sabra dalam kegiatan belajar mengenal symbol

APE yang digunakan : Puzzle Angka

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, lem, gunting, kardus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	d. Memberikan salam dan membaca doa e. Menanyakan kabar anak f. Guru mengabsen kehadiran anak <i>Apersepsi</i>	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi 	
--	--	---	--

		<p>binatang bersayap (mengamati)</p> <p>➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<p>g. Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok</p> <p>h. Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan</p> <p>a. Aktivitas main 1: Guru memberikan kegiatan menyebutkan jumlah gambar capung yang telah disediakan</p> <p>b. Aktivitas main 2: Guru memberikan kegiatan menghitung banyak gambar capung sesuai dengan angka</p> <p>c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan</p>	90 menit

		<p>kepada anak untuk memasang kembali puzzle angka sesuai urutan angka yang telah diacak tersebut.</p> <p>d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<p>i. Mencuci tangan</p> <p>j. Berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>k. Bermain bebas</p>	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. 	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan ➤ Berdoa ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui

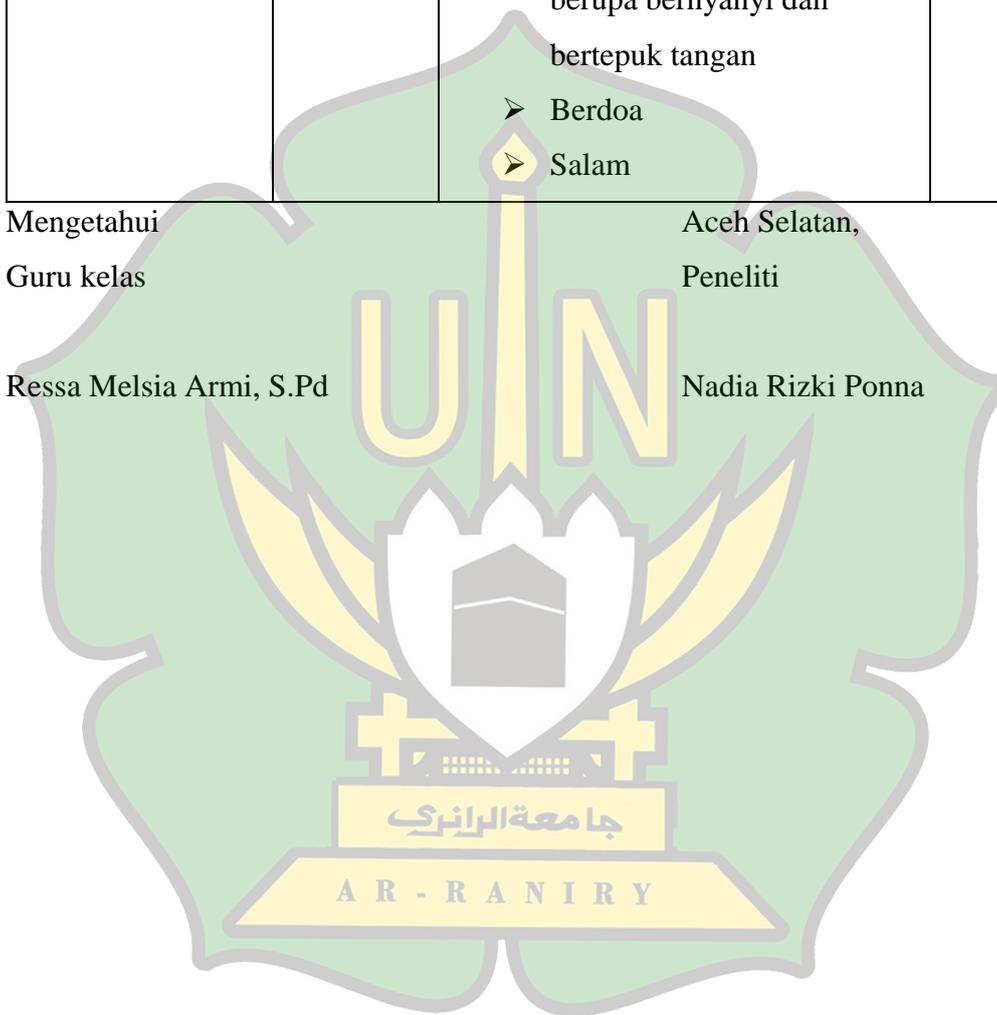
Guru kelas

Ressa Melsia Armi, S.Pd

Aceh Selatan,

Peneliti

Nadia Rizki Ponna



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK LABUHAN TAROK KELAS KONTROL PERTEMUAN 1

Kelompok/ Usia : B2/ 5-6 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke : I/ 6
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang/ Binatang Bersayap/
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengasiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	melihat lingkungan sekitar aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
5. Anak sabra dalam kegiatan belajar mengenal simbol

APE yang digunakan : Puzzle Angka

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, lem, gunting, kardus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	l. Memberikan salam dan membaca doa m. Menanyakan kabar anak n. Guru mengabsen kehadiran anak <i>Apersepsi</i> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlâs	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p style="text-align: center;">Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi binatang bersayap (mengamati) 	
--	--	---	--

		<p>➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<p>o. Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok</p> <p>p. Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan</p> <p>a. Aktivitas main 1: Guru memberikan kegiatan kepada setiap anak menghitung angka yang tertera pada puzzle yang telah disediakan</p> <p>b. Aktivitas main 2: Guru memberikan kegiatan untuk memasang Kembali puzzle angka yang belum terpasang dengan tepat</p> <p>c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan</p>	90 menit

		<p>kepada setiap anak untuk menghitung ada berapa yang terdapat dalam puzzle angka tersebut</p> <p>d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<p>q. Mencuci tangan</p> <p>r. Berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>s. Bermain bebas</p>	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. 	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan ➤ Berdoa ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui

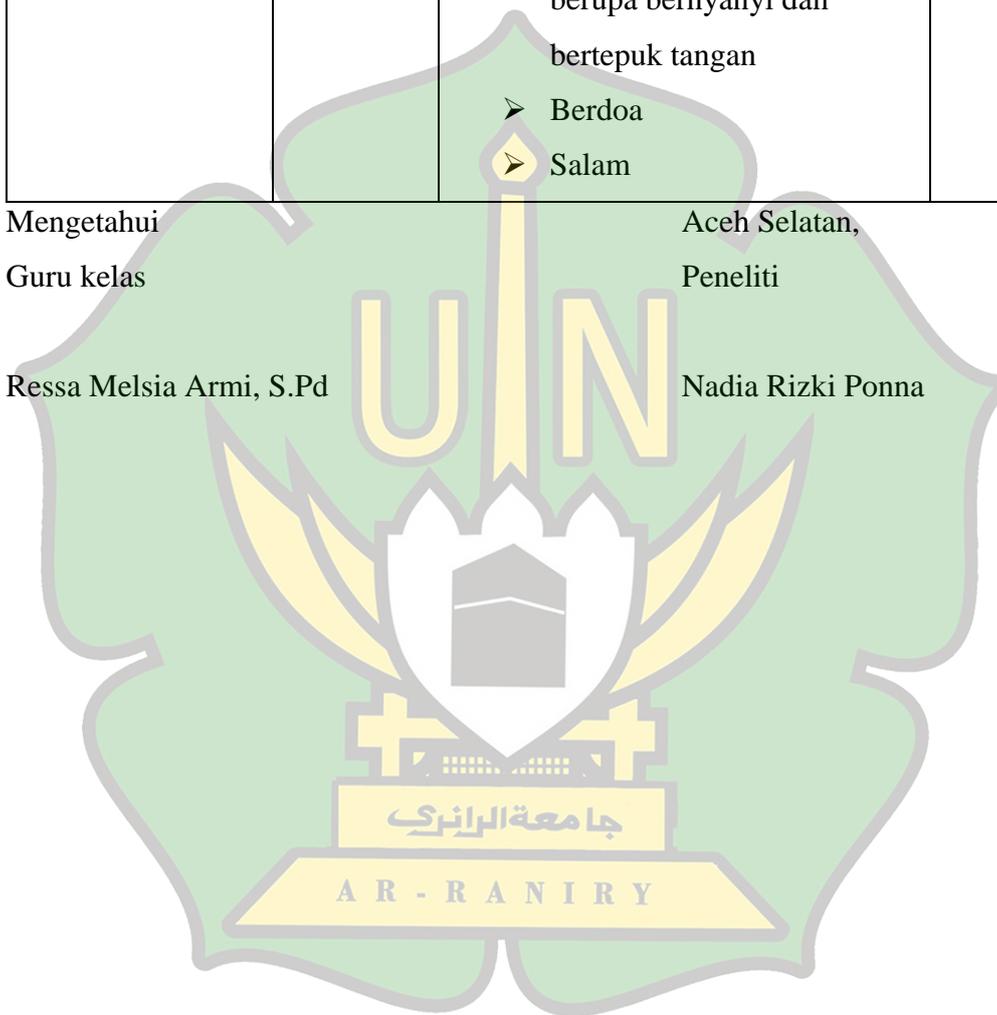
Guru kelas

Ressa Melsia Armi, S.Pd

Aceh Selatan,

Peneliti

Nadia Rizki Ponna



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK LABUHAN TAROK KELAS KONTROL PERTEMUAN 2

Kelompok/ Usia : B2/ 5-6 Tahun
 Semester : I
 Minggu/ Hari ke : I/ 6
 Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang/ Binatang Bersayap/ Nyamuk
 Kegiatan Main : Kelompok
 C. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

D. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.3 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	melihat lingkungan sekitar aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

6. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
7. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
8. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
9. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
10. Anak sabra dalam kegiatan belajar mengenal simbol

APE yang digunakan : Puzzle Angka Nyamuk

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, lem, gunting, kardus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	t. Memberikan salam dan membaca doa u. Menanyakan kabar anak v. Guru mengabsen kehadiran anak <i>Apersepsi</i>	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi 	
--	--	---	--

		<p>binatang bersayap (mengamati)</p> <p>➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<p>w. Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok</p> <p>x. Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan</p> <p>a. Aktivitas main 1: Guru memberikan kegiatan kepada setiap anak menghitung jumlah angka yang tertera pada puzzle angka nyamuk yang telah disediakan</p> <p>b. Aktivitas main 2: Guru memberikan kegiatan untuk memasang Kembali puzzle angka</p>	90 menit

		<p>nyamuk yang belum terpasang dengan tepat</p> <p>c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan kepada setiap anak untuk menghitung ada berapa nyamuk dan menulis jumlah nyamuk pada isian titik-titik di puzzle nyamuk angka</p> <p>d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<p>y. Mencuci tangan</p> <p>z. Berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>aa. Bermain bebas</p>	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <p>➤ Merapikan mainan</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai 	
--	--	--	--

		<p>tanpa mengeluh (kerja keras)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan ➤ Berdoa ➤ Salam 	
--	--	--	--

Mengetahui
Guru kelas

Aceh Selatan,
Peneliti

Ressa Melsia Armi, S.Pd

Nadia Rizki Ponna



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK LABUHAN TAROK KELAS KONTROL PERTEMUAN 3

Kelompok/ Usia : B2/ 5-6 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke : I/ 6
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang/ Binatang Bersayap/ Burung
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengaosiasi dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.4 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	melihat lingkungan sekitar aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

- a. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
- b. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
- c. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
- d. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
- e. Anak sabra dalam kegiatan belajar mengenal simbol

APE yang digunakan : Puzzle Angka Burung

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, lem, gunting, kardus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	bb. Memberikan salam dan membaca doa cc. Menanyakan kabar anak dd. Guru mengabsen kehadiran anak <i>Apersepsi</i> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlash	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p style="text-align: center;">Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi binatang bersayap (mengamati) 	
--	--	---	--

		<p>➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<p>ee. Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok</p> <p>ff. Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan</p> <p>a. Aktivitas main 1: Guru memberikan kegiatan untuk memasang puzzle angka burung yang belum terpasang dengan tepat</p> <p>b. Aktivitas main 2: Guru memberikan kegiatan untuk menghitung ada berapa angka yang terdapat dalam puzzle burung sesuai urutan</p> <p>c. Aktivitas main 3: guru memberikan kegiatan kepada setiap anak untuk menghitung ada berapa</p>	90 menit

		<p>burung dan menulis jumlah burung pada isian titik-titik di puzzle nyamuk angka</p> <p>d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia di sekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<p>gg. Mencuci tangan</p> <p>hh. Berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>ii. Bermain bebas</p>	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang. ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini ➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari 	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan ➤ Berdoa ➤ Salam 	
--	--	---	--

Mengetahui

Guru kelas

Ressa Melsia Armi, S.Pd

Aceh Selatan,

Peneliti

Nadia Rizki Ponna



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK LABUHAN TAROK KELAS KONTROL *POST-TEST*

Kelompok/ Usia : B2/ 5-6 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke : I/ 10
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang/ Binatang Bersayap/ Kupu-kupu
Kegiatan Main : Kelompok
A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan paud dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi mengaosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan , dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif dan mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan

	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	melihat lingkungan sekitar aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar	4.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar pada saat bermain ular tangga
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu tentang kegunaan APE ular tangga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra	2.7.1 sabar dalam menunggu giliran bermain APE ular tangga
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru saat kegiatan berlangsung.
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir setelah bermain APE ular tangga

Materi Pembelajaran :

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sikap menghargai diri, orang lain dan lingkungan
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap permainan ular tangga
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang APE ular tangga
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal symbol

APE yang digunakan : Puzzle angka kupu-kupu

Alat/ sumber belajar : kertas HVS, Pensil, Penghapus

Model pembelajaran : Kelompok

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30 – 08.00	jj. Memberikan salam dan membaca doa kk. Menanyakan kabar anak ll. Guru mengabsen kehadiran anak <i>Apersepsi</i>	30 menit

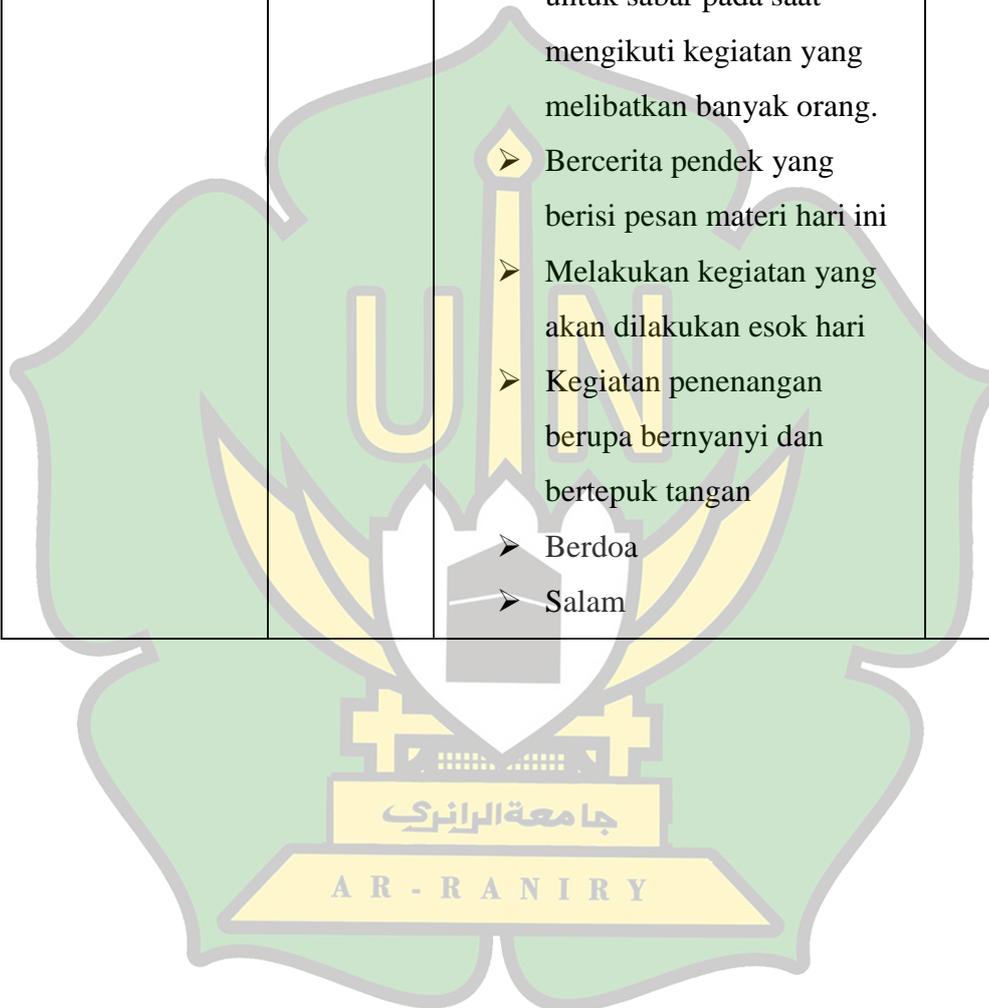
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-Fatihah dan surah Al-Ikhlash ➤ Guru memberitahu tema apa yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam bentuk binatang bersayap ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenai pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang bersayap secara singkat ➤ Guru menjelaskan dan mengkaitkan antara macam-macam binatang bersayap dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan permainan ular tangga <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang binatang bersayap ➤ Anak mengamati bentuk binatang bersayap ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta fungsi 	
--	--	---	--

		<p>binatang bersayap (mengamati)</p> <p>➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<p>mm. Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok nn. Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan</p> <p>a. Aktivitas main 1: Guru memberikan kegiatan untuk memasang kembali puzzle angka kupu-kupu yang belum tepat</p> <p>b. Aktivitas main 2: Guru memberikan kegiatan kepada anak untuk menghitung ada berapa angka yang terdapat</p>	90 menit

		<p>pada puzzle angka kupu-kupu sesuai urutan</p> <p>c. Aktivitas main 3: Guru memberikan kegiatan kepada anak untuk menulis ada berpada jumlah kupu-kupu yang tertera pada puzzle angka kupu-kupu pada isian titik-titik dibawah pada puzzle tersebut</p> <p>d. Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain ular tangga yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat daripada kelompok lain).</p>	
Istirahat	09.35-10.00	<p>oo. Mencuci tangan</p> <p>pp. Berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>qq. Bermain bebas</p>	30 menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <p>➤ Merapikan mainan</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain. ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai 	
--	--	--	--

		<p>tanpa mengeluh (kerjakeras)</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang.➤ Bercerita pendek yang berisi pesan materi hari ini➤ Melakukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari➤ Kegiatan penenangan berupa bernyanyi dan bertepuk tangan➤ Berdoa➤ Salam	
--	--	--	--



**LEMBAR PENILAIAN AKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SIMBOLIK ANAK MENGGUNAKAN CEKLIS**

Nama anak :

Hari/ Tanggal :

Tema/ Sub tema :

NO	ASPEK YANG DINILAI	KETERANGAN	PENILAIAN			
			1	2	3	4
.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	1. Anak belum mampu menyebutkan bilangan 1-10 saat bermain ular tangga				
		2. Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga				
		3. Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga dengan bimbingan guru				
		4. Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 saat bermain ular tangga tanpa bimbingan guru				

2.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1. Anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga				
		2. Anak mulai mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga				
		3. Anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga dengan bimbingan guru				
		4. Anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung saat bermain ular tangga tanpa bimbingan guru				
3.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1. Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan saat bermain ular tangga				

		2. Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan saat bermain ular tangga				
		3. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan saat bermain ular tangga dengan bimbingan guru				
		4. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dalam bermain ular tangga tanpa bimbingan guru				

Keterangan :

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mulai Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB(Berkembang Sangat Baik)

Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Anak Sedang Melakukan Senam Pagi



Gambar 2 Anak Masuk Ke dalam Ruang Kelas



Gambar 3 Anak Sedang Berdoa Untuk Memulai Pembelajaran



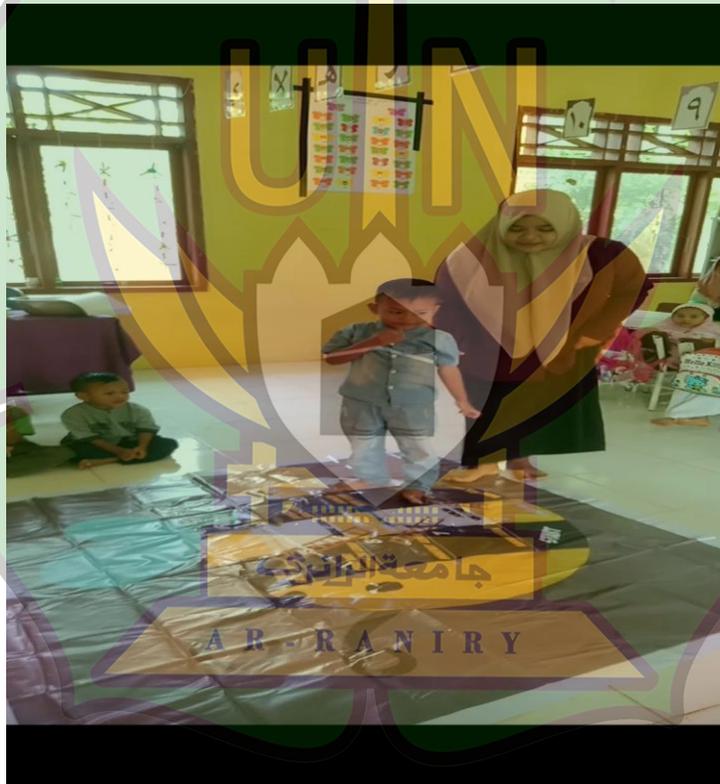
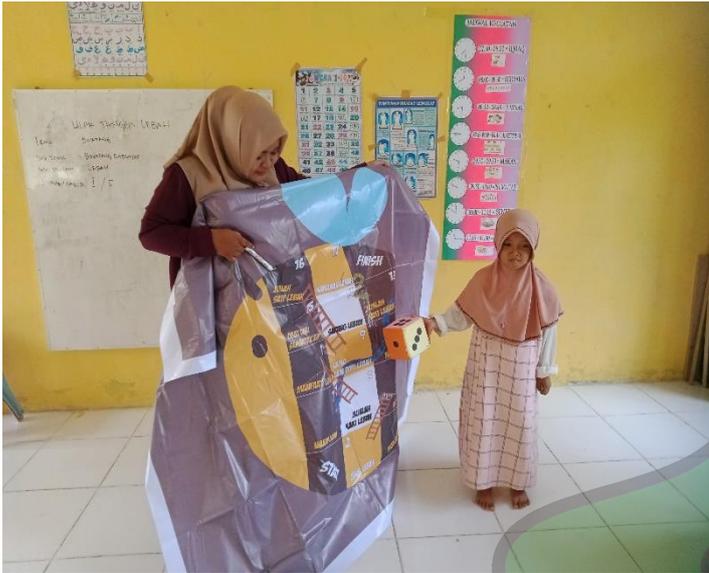
Gambar 4 Peneliti sedang menjelaskan APE ular tangga dan aturan dalam permainan



Gambar 5 Pembagian Buah-buahan untuk Anak



Gambar 6 Anak sedang melakukan kegiatan olahraga didampingi oleh guru



Gambar 7 Salah satu anak sedang diberikan perlakuan dalam permainan ular tangga



Gambar 8 Anak-anak berdoa sebelum pulang

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Lampiran 10 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Nadia Rizki Ponna
Tempat, Tanggal lahir : Labuhan Tarok, 14 April 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak ke : 1 (Pertama)
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status : Belum Menikah
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Desa Labuhan Tarok, Kecamatan Meukek, kabupaten
Aceh Selatan
Nomor HP : 082168550065
Email : Nadiazkiponna@gmail.com
Nama Orangtua/Wali
Ayah : Marjan
Pekerjaan : Pedagang
Ibu : Ida Yusrika
Pekerjaan : Mengurus Rumah Tangga
Alamat : Desa Labuhan Tarok, Kecamatan Meukek, kabupaten
Aceh Selatan
Riwayat Pendidikan
SD : SD Negeri 3 Tarok
SMP : SMP Negeri 2 Meukek
SMA : SMA Negeri 1 Meukek
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

A R - R A N I R Y