

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1.1 SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sekaligus mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema hewan di sekitarku di kelas 1 Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi pada Pengembangan Alat Permainan Edukatif ular tangga ini sudah layak digunakan pada pembelajaran hewan di sekitarku dengan dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli media dengan kategori “Sangat Baik” (layak) dan skor 89 dengan rata-rata 4,45 dan divalidasi oleh ahli materi dengan kategori “Sangat Baik” (layak) dan skor 51 dengan rata-rata 4,25. Uji coba produk dengan kategori “Baik” (layak).
2. Hasil uji coba produk yang dilakukan 5 siswa dengan cara memberikan resson angket siswa untuk mengetahui kepraktisan dari alat permainan edukatif ular tangga dengan memperoleh skor rata-rata 82% dengan kategori "Praktis".

1.2 SARAN

Berdasarkan penelitian di atas maka dapat disarankan kepada beberapa pihak sebagai berikut

1. Bagi Guru

Diharapkan agar guru dapat menggunakan APE Ular Tangga ini sebagai penunjang dalam pembelajaran atau sebagai sarana belajar sambil bermain untuk siswa agar pembelajaran di kelas lebih bervariasi.

2. Bagi Pengembang Berikutnya

Bagi pengembang berikutnya, diharapkan dapat mengembangkan APE yang lebih inovatif dan kreatif agar pembelajaran di sekolah dasar lebih menyenangkan bagi anak-anak, sehingga anak-anak akan lebih senang dalam belajar.

DAFTAR PUSTKA

- Agus Zubair Az. (2008). *Mengenal Dunia Bermain Anak*. Yogyakarta: Banyu Media.
- Allen, K. Eileen & Marotz, Lynn R. (tj). (2010). *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: PT Indeks.
- Anayanti Rahmawati. (2014). *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. Di unduh dari Journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/2875/2403 pada tanggal, 8 September 2020 pukul 15.16 WIB.
- Badru Zaman. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Di unduh dari file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197408062001121-BADRU_ZAMAN/pengembangan_APE_di_TK.pdf di unduh pada tanggal 14 September 2020.
- _____. (2011). *Pengembangan Alat permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Di Unduh dari badruzaman.staf.upi.edu/files/2011/12/materi-media-paud-upi.pdf pada tanggal 13 September 2020.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Depdiknas. (2007). *Modul Pembuatan & Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Direktorat Jendral PAUD.
- Ditya Jati Wicaksono. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif "Square Steps English" Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas 1*. Skripsi pada FIP UNY Yogyakarta : tidak diterbitkan.
- Dwi Siswoyo,dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hastira. (2013). *Permainan Ular Tangga Tema Sampah*. Diakses dari <http://green.kompasiana.com/polusi/2013/09/20/permainan-ular-tanggatema-sampah-591482.html> pada tanggal 20 September 2020 pukul 15.00 WIB.

- Ishak Abdulhak & Deni Dermawan. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Lia Nur Atiqoh Bela Dina.(2011). *Permainan Ular Tangga Sebagai Media*. Diakses dari <http://liaatikahbeladina.blogspot.com/2011/11/permainanular-tangga-sebagai-media.html> pada tanggal 20 September 2020 pukul 14.00 WIB.
- Luluatul Maknunah. (2012). *Makalah Pengembangan Kecerdasan Anak Menggunakan Permainan*. Diakses dari <http://lulutiangjawi.blogspot.com/2012/11/makalah-pengembangan-kecerdasan-anak.html>. pada tanggal 21 September 2020 pukul 14.40 WIB.
- Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*.Yogyakarta: Katahati.
- Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Hanafiah & Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Paul Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*.Yogyakarta: Kanisius.
- Rika Paduri L Gaol. (2011). *Perancangan dan Pembuatan Game Ular Tangga Menggunakan Visual Basic 6.0*. Diunduh dari <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/28400> pada tanggal 7 September 2020 pukul. 14.30 WIB.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Sudaryono, Gaguk Margono & Wardani Rahayu. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudiani Diani. (2014). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas II SD Negeri 1 Palapa Kecamatan Tanjungkarang*

Pusat. Diunduh di [http://digilib.unila.ac.id/661/3/BAB %20II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/661/3/BAB%20II.pdf) pada tanggal 4 September 2020 pukul. 14.30 WIB.

Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar: Teori dan Praktek*. Departemen Pendidikan : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Sugihartono,dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suntoso. (1990). *Bahasa indonesia* : Buku Pegangan Kuliah, tidak diterbitkan. Jakarta : Universitas Inonesia.

Sukardjo dan Lis Permana Sari. (2009). *Penilaian dan Evaluasi Hasil Pembelajaran IPA*. Buku Pegangan Kuliah, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari <http://www.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2012/10/UU20-2003-Sisdiknas.pdf> pada hari Rabu, 11 September 2020 pukul 15.16 WIB.

Usman Samatowa. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.

Yumarlin Mz. (2013). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Diunduh di <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf> pada tanna 29 Agustus 2020 pukul 15.00 WIB



LEMBAR ANGGKET SISWA

Nama siswa : *Windi dwi Putri*

Nomor induk :

Petunjuk pengisian

1. Lembar angket ini di isi oleh siswa
2. Lembar angket ini terdiri dari aspek materi dan media
3. Jawaban di berikan dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia
4. Contoh

No	Pertanyaan	Kriteria Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Apakah Kamu suka Permainan ini ?		√			

No	Indikator	Kriteria penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Apakah permainan ular tangga ini mudah di mainkan ?	√				
2	Menurutmu apakah gambar pada ular tangga ini bagus ?		√			
3	Menurutmu apakah soal dalam ular tangga ini mudah dijawab ?	√				
4	Apakah petunjuk penggunaan ular tangga mudah kamu dipahami?	√				
5	Menurutmu warna pada ular tangga bagus ?	√				
6	Apakah ukuran ular tangga ini pas buat kamu ?		√			
7	Apakah ukuran tulisan dalam ular tangga ini mudah di baca ?	√				
8	Alat permainan edukatif ular tangga membantu siswa dalam pembelajaran ?	√				
9	Siswa bisa memahami materi hewan di sekitarku dengan jelas ?	√				
10	Aalat permainan edukatif ular tangga membuat siswa makin gigih dalam belajar mandiri ?	√				
11	Medi memotivasi siswa dalam pembelajaran ?	√				
Skor		4	8			
Jumlah Skor			53			

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Peneliti : Yeni wardatunnissa

Kelas : 1 (satu)

Ahli Materi :

Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian mengenai kualitas media pada media yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi terdiri dari segi seperti segi fisik, segi pemanfaatan, segi warna, dan segi desain.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" samapi "sangat kurang " dengan memberi tanda (√) pada bagian kolom 1,2,3,4 dan 5

Keterangan skala :

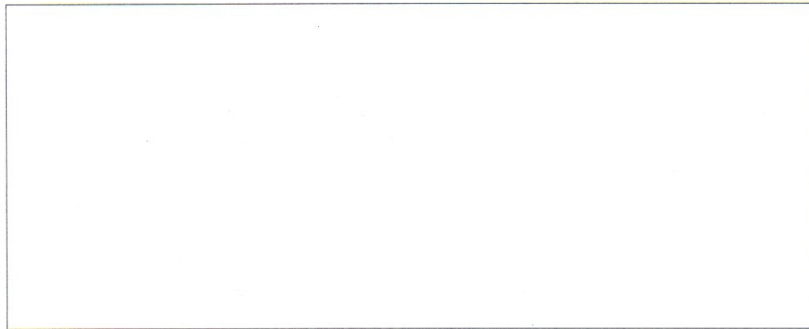
5 = sangat baik 2 = kurang
4 = baik 1 = sangat kurang
3 = cukup

4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan alat permain edukatif yang sedang dikembangkan

Atas kesediaan dan bantuan bapak ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terimakasih

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Standar kompetensi/kompetensi dasar	Sesuai KD yang dipaparkan dengan materi		✓			
		Bahasa mudah dipahami.	✓				
		Tulisan mudah dibaca	✓				
2	Kedalaman materi	Ketepatan pemilihan materi		✓			
		Tingkat Kesulitan Materi		✓			
		Kemenarikan materi		✓			
3	Pemilihan Gambar Ilustrasi	Pemilihan gambar yang menarik perhatian	✓				
		Kecocokan gambar ilustrasi dengan materi		✓			
4	Penulisan materi	Kebenaran penulisan pada soal		✓			
		Kebenaran penulis pada kunci jawaban		✓			
5	Kunci jawaban	Kebenaran pada kunci jawaban		✓			

D. Komentar Dan Saran Perbaikan



Mataram, 5/2/ 2020

Validator



(Robby Mandala W., M.Pd

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siswa Kelas 1

Peneliti : Yeni wardatunnissa

Kelas : 1 (satu)

Ahli Media : Nursina Sari, M.Pd

Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian mengenai kualitas media pada media yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi terdiri dari segi seperti segi fisik, segi pemanfaatan, segi warna, dan segi desain.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” samapi “sangat kurang “ dengan memberi tanda (√) pada bagian kolom 1,2,3,4 dan 5

Keterangan skala :

5 = sangat baik 2 = kurang
4 = baik 1 = sangat kurang
3 = cukup

4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan alat perminan edukatif yang sedang dikembangkan

Atas kesediaan dan bantuan bapak ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terimakasih.

No	Kriteria	Indikator	Kriteria penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Media	Kesesuaian dengan kebutuhan anak dalam masa bermain		✓			
		Kesesuaian dengan KI, KD, Dan indikator.		✓			
		Kesesuaian dengan pembelajaran		✓			
2	Multifungsi	Kegunaan untuk bermain		✓			
		Alat Peraga		✓			
		Kegunaan Untuk belajar		✓			
3	Kemenarikan	Komposisi warna yang digunakan	✓				
		Gambar ilustrasi yang di gunakan	✓				
		Jenis huruf yang digunakan			✓		
		Ukuran huruf yang digunakan			✓		
4	Ukuran	Besar APE	✓				
		Berat APE	✓				
		Ukuran Kartu	✓				
5	Keawetan	Bahan yang digunakan dalam pembuatan APE		✓			
		Ketahanan jika dalam jangka waktu lama		✓			
6	Kemudahan dan kesederhanaan desain	Kesesuaian dengan kebutuhan anak dalam masa bermain		✓			
		Kesederhanaan desain		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
		Kejelasan dan keterbacaan tulisan		✓			
7	Keamanan	Bahan yang digunakan		✓			
8	Kebersamaan	Mendorong Anak untuk kompak dalam permainan		✓			
9	Menstimulasi	Stimulus Mengenal Huruf		✓			

Saran :
 Sesuaikan¹⁶ petunjuk (Buku penggunaan) dg media
 yg dibuat, catnya lebih 2. pertajam & gambar di luar
 16. Gali lagi.

Kesimpulan :

1. Layak diuji coba tanpa revisi
2. Layak diuji coba sesuai dengan revisi dan saran
3. Belum layak diuji coba

Mataram, 16 november 2020

Ahli Media



Nursina Sari, M.Pd

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

Nama Guru :

NIP :

Sekolah :

Waktu :

a. Pengantar

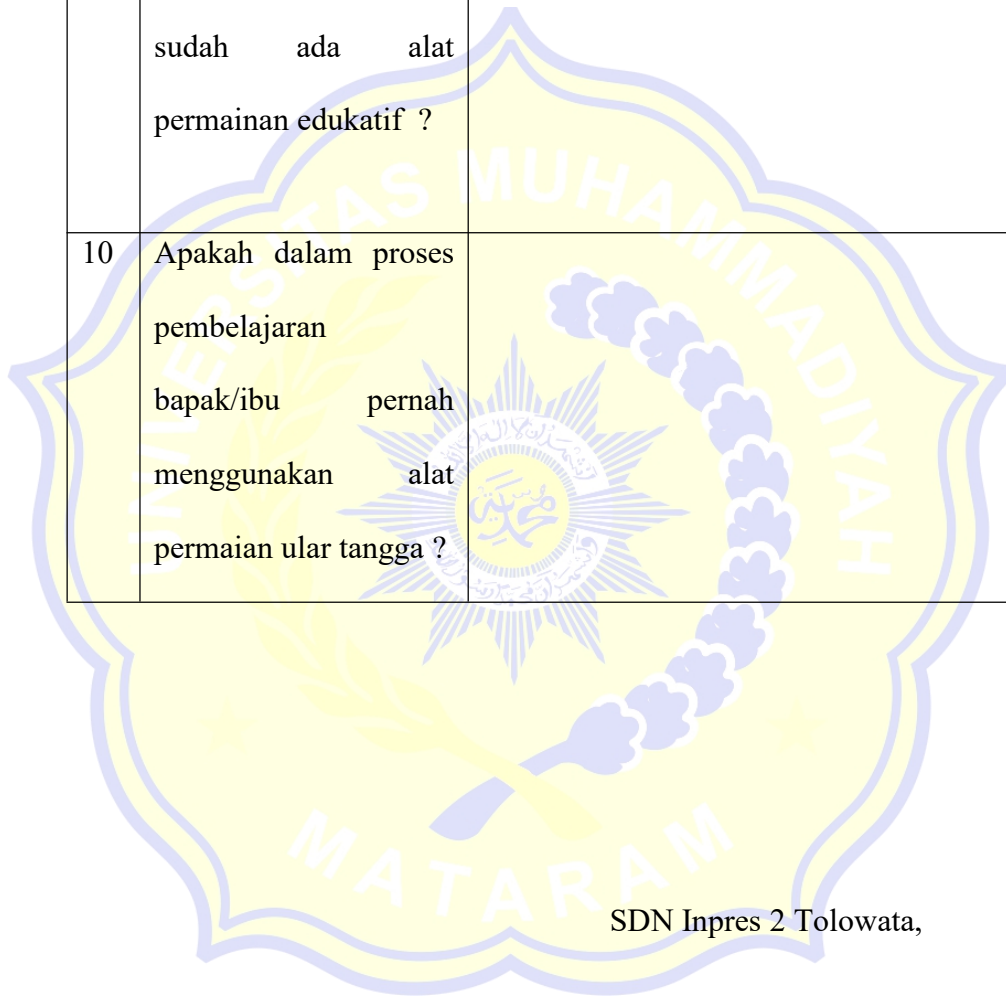
Sehubung dengan adanya pelaksanaan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 SDN INPRES 2 TOLOWATA maka peneliti bermaksud mengadakan wawancara terkait dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/ibu agar bersedia menjawab pertanyaan dibawah ini. Tujuan menjawab pertanyaan ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan materi pembelajaran yang di kembangkan. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan.

b. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa lama bapak/ibu mengajar di SDN	

	INPRES TOLOWATA ?	2	
2	Berapa lama bapak/ibu belajar di kelas 1 ?		
3	Berapa jumlah peserta didik yang belajar di kelas 1 yang bapak/ibu ngajar ?		
4	Bagaimana motivasi belajar siswa di kelas dalam belajar mengenal huruf ?		
5	Bagaimana cara bapak/ibu menyampaikan materi kepada siswa ?		
6	Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran ?		
7	Media pembelajaran apakah yang bapak/ibu ketahui ?		
8	Apakah media		

	pembelajaran yang sering bapak/ibu pakai saat proses pembelajaran ?	
9	Apakah sebelumnya sudah ada alat permainan edukatif ?	
10	Apakah dalam proses pembelajaran bapak/ibu pernah menggunakan alat permainan ular tangga ?	



SDN Inpres 2 Tolowata,

Guru

(.....)

Pedoman Wawancara

Dilaksanakan pada saat pengumpulan data awal

- Peneliti : Untuk kelas 1 apakah semua murid sudah bisa membaca?
- Guru : Beberapa belum, masih mengeja
- Peneliti : Di sekolah ini murid kelas 1 ada berapa?
- Guru : 19 siswa
- Peneliti : Biasanya ada media tidak dalam pembelajaran tematik?
- Guru : Belum ada
- Peneliti : Kalau saya membuat alat permainan edukatif, menurut ibu apakah anak-anak akan antusias dalam belajar?
- Guru : Kalau mbaknya membuat apenya menarik, pasti anak-anak
- Peneliti : Disini sudah ada alat permainan edukatif belum bu?
- Guru : Disini sama sekali belum ada alat permainan edukatif
- Peneliti : Permasalahan dalam mengajar?
- Guru : Biasanya permasalahannya ya permasalahan wajar seperti nakal, susah dibilangin
- Peneliti : Apakah siswa disini cepat langsung paham dengan apa materi yang diberikan?
- Guru : Kalau diterangkan sekali mereka kurang paham, harus diulangulang
- Peneliti : Metode pembelajaran di kelas ibu menggunakan metode apa?

- Guru : Metode ceramah dek
- Peneliti : Apakah menggunakan media-media yang mendukung?
- Guru : Paling hanya menggunakan gambar dan buku paket
- Peneliti : Minat belajar siswa?
- Guru : Ada beberapa yang tidak mau ikut pelajaran, anaknya kalau pas tidak mau ya tetep gak mau, walaupun sama walikelas siapa aja
- Peneliti : Biasanya pada saat evaluasi menggunakan cara bagaimana bu?
- Guru : Menggunakan tes tulis kalau tidak mencongak
- Peneliti : Bentuk soalnya seperti apa bu?
- Guru : Biasanya isian singkat, pilihan ganda



Pedoman Wawancara

Dilaksanakan pada saat pengumpulan data awal

- Peneliti : Untuk kelas 1 apakah semua murid sudah bisa membaca?
- Guru : Beberapa belum, masih mengeja
- Peneliti : Di sekolah ini murid kelas 1 ada berapa?
- Guru : 19 siswa
- Peneliti : Biasanya ada media tidak dalam pembelajaran tematik?
- Guru : Belum ada
- Peneliti : Kalau saya membuat alat permainan edukatif, menurut ibu apakah anak-anak akan antusias dalam belajar?
- Guru : Kalau mbaknya membuat apenya menarik, pasti anak-anak
- Peneliti : Disini sudah ada alat permainan edukatif belum bu?
- Guru : Disini sama sekali belum ada alat permainan edukatif
- Peneliti : Permasalahan dalam mengajar?
- Guru : Biasanya permasalahannya ya permasalahan wajar seperti nakal, susah dibilangin
- Peneliti : Apakah siswa disini cepat langsung paham dengan apa materi yang diberikan?
- Guru : Kalau diterangkan sekali mereka kurang paham, harus diulangulang

Peneliti : Metode pembelajaran di kelas ibu menggunakan metode apa?

Guru : Metode ceramah dek

Peneliti : Apakah menggunakan media-media yang mendukung?

Guru : Paling hanya menggunakan gambar dan buku paket

Peneliti : Minat belajar siswa?

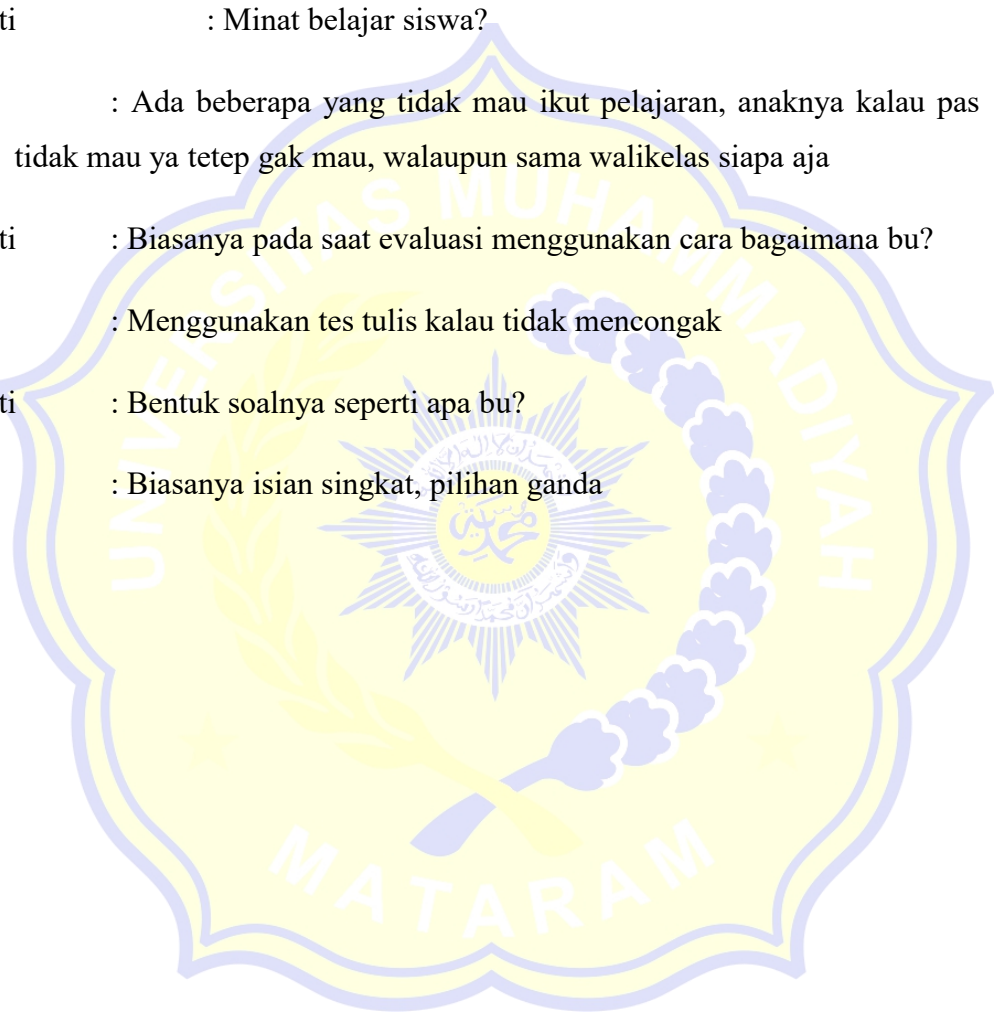
Guru : Ada beberapa yang tidak mau ikut pelajaran, anaknya kalau pas tidak mau ya tetep gak mau, walaupun sama walikelas siapa aja

Peneliti : Biasanya pada saat evaluasi menggunakan cara bagaimana bu?

Guru : Menggunakan tes tulis kalau tidak mencongak

Peneliti : Bentuk soalnya seperti apa bu?

Guru : Biasanya isian singkat, pilihan ganda



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan :

Kelas / Semester : I (Satu) / 1

Tema 7 : hewan di sekitarku

Sub Tema 1 : hewan ternak

Pembelajaran : 4

Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman

3.4. Mengenal teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

4.4. Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

Indikator :

- Mengurutkan huruf a-b-c-d-e-f dengan urutan yang benar

- Mengenal huruf vokal a-i-u-e-o

SBdP

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Mengenal cara dan hasil karya seni ekspresi

4.7. Menyanyikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu

Indikator :

- Mengidentifikasi lagu sebagai salah satu karya seni
- Mengenal huruf dengan beriman
- Menyanyikan lagu “a-b-c” dengan irama yang benar
- Menyanyikan lagu “kelinciku”, dan “cacamarica”

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengenalkan huruf pada siswa
- Memberikan motivasi belajar sambil bermain kepada siswa
- Dengan melihat contoh, siswa dapat menyusun nama mereka dari kartu-kartu huruf dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Bermain Bersama Teman sambil Mengenal Huruf
- Bergerak Bersama Teman

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, penugasan dan ceramah

F. ALAT DAAN BAHAN

- Alat permainan ular tangga/ papan ular tangga

- Kartu huruf
- Buku siswa kelas 1

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegitan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Aku dan Teman Baru</i>" • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan alat permainan ular tangga 	140 menit

	<p>huruf .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa untuk menghitung banyaknya huruf alfabet (26 huruf). • Guru meminta 4 siswa untuk bermain ular tangga huruf dan menyebutkannya. • Guru memberikan contoh cara memainkan ular tangga. • Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. • Masing –masing kelompok mendapatkan 4 anggota kelompok. • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan selanjutnya. • Guru memberikan buku pedoman atau buku petunjuk untuk cara memainkan ular tangga. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran. • Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu. • Guru memberikan pesan moral pada siswa. • Siswa berdo'a untuk 	<p>25 menit</p>

	menutup pembelajaran.	
--	-----------------------	--

H. TEKNIK PENILAIAN

1. Jenis dan bentuk penilaian

- Penilaian sikap : Non tes (Observasi)
- Penilaian keterampilan : Non tes (proses)
- Penilaian pengetahuan : Tes tertulis (Isian)

2. Rubrik penilaian

a. Penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan pengamatan :

No	Aspek yang diamati	Tanggal	Catatan guru
1	Percaya diri		
2	Disiplin		
3	Kerja Sama		

b. Penilaian ketrampilan

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
Menyusun kumpulan huruf vokal dan konsonan menjadi satu kata	Menyusun paling sedikit 4 kata yang berkaitan dengan aku dan	Menyusun paling sedikit 3 kata yang berkaitan dengan aku dan	Menyusun paling sedikit 2 kata yang berkaitan dengan aku dan	Belum mampu.

yang berkaitan dengan aku dan teman baru	teman baru	temanbaru	teman baru	
---------------------------------------------------------	---------------	-----------	---------------	--

Wali Kelas I

Peneliti

(.....)

Yeni Wardatunnissa

NIP.

NIM 117180033



Foto kegiatan disekolah



