



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar wawancara Guru

Lembar Wawancara Guru

Hari/Tgl :

Nama Sekolah : TK LABORATORIUM UNDIKSHA

Nama Guru TK:

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada masalah dalam pembelajaran? Jika ada berikan alasannya.	1.
2	Materi apa yang menurut ibu paling sulit untuk dikembangkan atau menjadi kendala dalam pembelajaran?	2.
3.	Apakah Ibu selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran? Jika ya, mohon berikan penjelasan	3.
4.	Media apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran?	4.
5	Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran saat menggunakan media tersebut?	5.
6	Apakah sudah menggunakan teknologi dalam pembelajaran? Berikan penjelasan.	6.
7	Kendala apa saja yang ditemui dalam pemanfaatan media tersebut? Sebutkan kendala apa saja yang ditemui dalam pemanfaatan media tersebut.	7.
8	Pentingkah multimedia dikembangkan di TK dalam pembelajaran? Berikan alasannya.	8.

Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru

Lembar Wawancara Guru

Hari/Tgl : Senin, 1 Agustus 2022
 Nama Sekolah : TK LABORATORIUM UNDIKSHA
 Nama Guru TK : I Gusti Ayu Agung Krima Utami, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada masalah dalam pembelajaran? Jika ada berikan alasannya.	1. Pada umumnya ada. misal memberikan pembelajaran yang menarik
2	Materi apa yang menurut ibu paling sulit untuk dikembangkan atau menjadi kendala dalam pembelajaran?	2. Materi yang menceritakan suatu kejadian yang nyata. misal tahukah anak-anak pesawat tempur? atau menjelaskan terjadinya hujan.
3.	Apakah Ibu selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran? Jika ya, mohon berikan penjelasan	3. Ya selalu. Saya menggunakan LKpd, dan belajar membuat video pembelajaran dll.
4.	Media apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran?	4. Media LKpd dan berusaha menggunakan benda / alam sekitar
5	Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran saat menggunakan media tersebut?	5. Anak-anak memiliki karakter masing-masing. Ada yang suka dan ada yang
6	Apakah sudah menggunakan teknologi dalam pembelajaran? Berikan penjelasan.	6. lebih suka balok / pomix karena terjadi Covid-19. Saya dan belajar menggunakan teknologi.

7	Kendala apa saja yang ditemui dalam pemanfaatan media tersebut? Sebutkan kendala apa saja yang ibu temui dalam pemanfaatan media tersebut.	7. Inovasi Bn. Teknologi berkembang secara pesat setiap hari.
8	Pentingkah multimedia dikembangkan di TK dalam pembelajaran? Berikan alasannya.	8. Sangat penting, karena sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Lampiran 3. Lembar Wawancara Siswa

Lembar Wawancara Siswa

Hari/Tgl :
Nama Sekolah : TK LABORATORIUM UNDIKSHA
Nama Siswa :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anak-anak terbiasa menggunakan HP?	1.
2.	Berapa jam anak-anak diperbolehkan menggunakan HP perhari/perminggu?	2.
3.	Materi atau permainan apa yang diakses anak di HP misalnya game, video pembelajaran atau musik?	3.
4.	Media yang paling sering digunakan oleh guru berupa <i>power point</i> , video, Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD atau media lainnya dalam pembelajaran.	4.
5.	Menurut anak-anak, yang paling disukai saat belajar pada saat ibu guru menggunakan media apa? Beri alasannya.	5.
6.	Apakah anak-anak selalu happy saat belajar? Apa yang membuat anak-anak senang saat belajar?	6.

NB: Lembar wawancara ini dilakukan oleh orang tua kepada anak dan orang tuamembantu menuliskan jawaban anak kelembar wawancara ini.

Lampiran 4. Hasil wawancara siswa

Lembar Wawancara Siswa

Hari/Tgl : Rabu / 23 November 2022
 Nama Sekolah : TK LABORATORIUM UNDIKSHA
 Nama Siswa : Ketut Akshadewa Keanu Anantha Padantya

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anak-anak terbiasa menggunakan HP?	Iya
2.	Berapa jam anak-anak diperbolehkan menggunakan HP perhari/perminggu?	2 jam per hari
3.	Materi atau permainan apa yang diakses anak di HP?	mine craft, Roblox, puzzle, simulator & Alphabet
4.	Media yang paling sering digunakan oleh guru berupa power point, video, Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD atau media lainnya dalam pembelajaran.	video, lembar kerja Peserta Didik
5.	Menurut anak-anak, yang paling disukai saat belajar pada saat ibu guru menggunakan media apa? Beri alasannya.	video & lembar kerja Peserta didik, karena lebih mudah dimengerti
6.	Apakah anak-anak selalu happy saat belajar? Apa yang membuat anak-anak senang saat belajar?	happy karena bisa bermain sambil belajar

NB: Lembar wawancara ini dilakukan oleh orang tua kepada anak dan orang tua membantu menuliskan jawaban anak kelembar wawancara ini->

Lampiran 5. Dokumentasi wawancara Guru



UNDIKSHA

Lampiran 6. Surat Ijin Melakukan Penelitian

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA**
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon (0362) 32558 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Singaraja, 7 September 2023

Nomor : 3726/UN48.14/KM/2023
Hal : **Mohon Ijin Pengambilan Data**
Yth. : Bapak Direktur Sekolah Lab. Undiksha
di tempat.

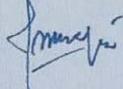
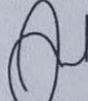
Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Putu Juli Astiti
NIM : 2129071010
Semester : V (Lima)
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Multiple Intellegences di TK Laboratorium Undiksha.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.
Atas perhatian, berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I, Pembimbing II,

Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196512291990032002 NIP. 197108152001121001

Mengetahui,
a.n. Direktur,
Wadir I,


Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.
NIP. 195812311986011005

Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

 YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
Akta Notaris Nomor : 18 Tanggal 9 Oktober 2015
SEKOLAH LABORATORIUM UNDIKSHA
Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja, Telepon: 0362-22571
Website: <http://lab-school.undiksha.ac.id> Email: sekolahlabundiksha@gmail.com

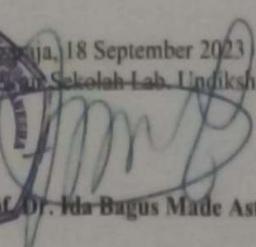
SURAT KETERANGAN
Nomor: 184/Sek.Lab/Undiksha/E.7/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Direktur Sekolah Laboratorium Universitas Pendidikan Ganesha menerangkan dengan sebenarnya, bahwa;

Nama : Putu Juli Astiti, S.Pd.
Tempat dan Tanggal Lahir : Singaraja, 06 Juli 1982
NIM : 2129071010
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Semester : V (Lima)

Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan tugas pengambilan data dari tanggal 21, 22, 23, dan 25 Agustus 2023 untuk penelitian tesis yang berjudul "*Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Multiple Intellegences*" bertempat di TK Lab. Undiksha.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 18 September 2023
Ditandatangani oleh

DIREKTUR
DR. Ida Bagus Made Astawa, M.Si.



Lampiran 8. Surat Pendataan anak yang memiliki Hand Phone (HP)



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
Akta Notaris Nomor: 18 Tanggal 9 Oktober 2015
TK LABORATORIUM UNDIKSHA

Alamat : Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Nomor Telp. (0362) 3401015

Nomor : 307/TK/Lab.Undiksha/E.11/VI/2023
Lampiran : -
Perihal : Pendataan anak yang memiliki *Hand Phone (HP)*

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Orang Tua Murid Kelompok A
TK Laboratorium Undiksha
di-
Tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka pengambilan data untuk keperluan penyusunan Tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi *Multiple Intellegences* di TK Laboratorium Undiksha". Saya Putu Juli Astiti sebagai mahasiswa Pascasarjana Teknologi Pendidikan ingin mendata kesediaan Bapak/Ibu mengizinkan anak-anak kelompok A untuk membeawa HP ke sekolah sebagai sarana belajar anak. Dengan tujuan mengenalkan penggunaan teknologi sejak usia dini.

Di bawah ini ada beberapa pilihan yang akan dilingkari oleh orang tua, sebagai jawaban kesediaan orang tua membawa HP yaitu:

1. Membawa HP dengan berisi data Internet
2. Membawa HP tanpa berisi data Internet
3. Tidak bersedia membawa HP dengan alasan

Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 5 Juni 2023
Kepala TK Laboratorium Undiksha

Putu Juli Astiti
NPY. 7071

Lampiran 9. Jawaban Orang Tua terkait surat pendataan memiliki HP

Divya.



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
Akta Notaris Nomor: 18 Tanggal 9 Oktober 2015
TK LABORATORIUM UNDIKSHA

Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Nomor Telp. (0362) 3401015

Nomor 307 /TK/Lab.Undiksha/E.11/VI/2023
Lampiran -
Perihal Pendataan anak yang memiliki *Hand Phone* (HP)

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Orang Tua Murid Kelompok A
TK Laboratorium Undiksha
di-
Tempat

Dengan Hormat,

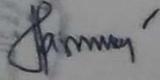
Dalam rangka pengambilan data untuk keperluan penyusunan Tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Multiple Intellegences di TK Laboratorium Undiksha" Saya Putu Juli Astiti sebagai mahasiswa Pascasarjana Teknologi Pendidikan ingin mendata kesediaan Bapak/Ibu mengizinkan anak-anak kelompok A untuk membawa HP ke sekolah sebagai sarana belajar anak. Dengan tujuan mengenalkan penggunaan teknologi sejak usia dini.

Dibawah ini ada beberapa pilihan yang akan dilingkari oleh orang tua, sebagai jawaban kesediaan orang tua membawa HP yaitu:

- ① Membawa HP dengan berisi data internet
2. Membawa HP tanpa berisi data internet
3. Tidak bersedia membawa HP dengan alasan

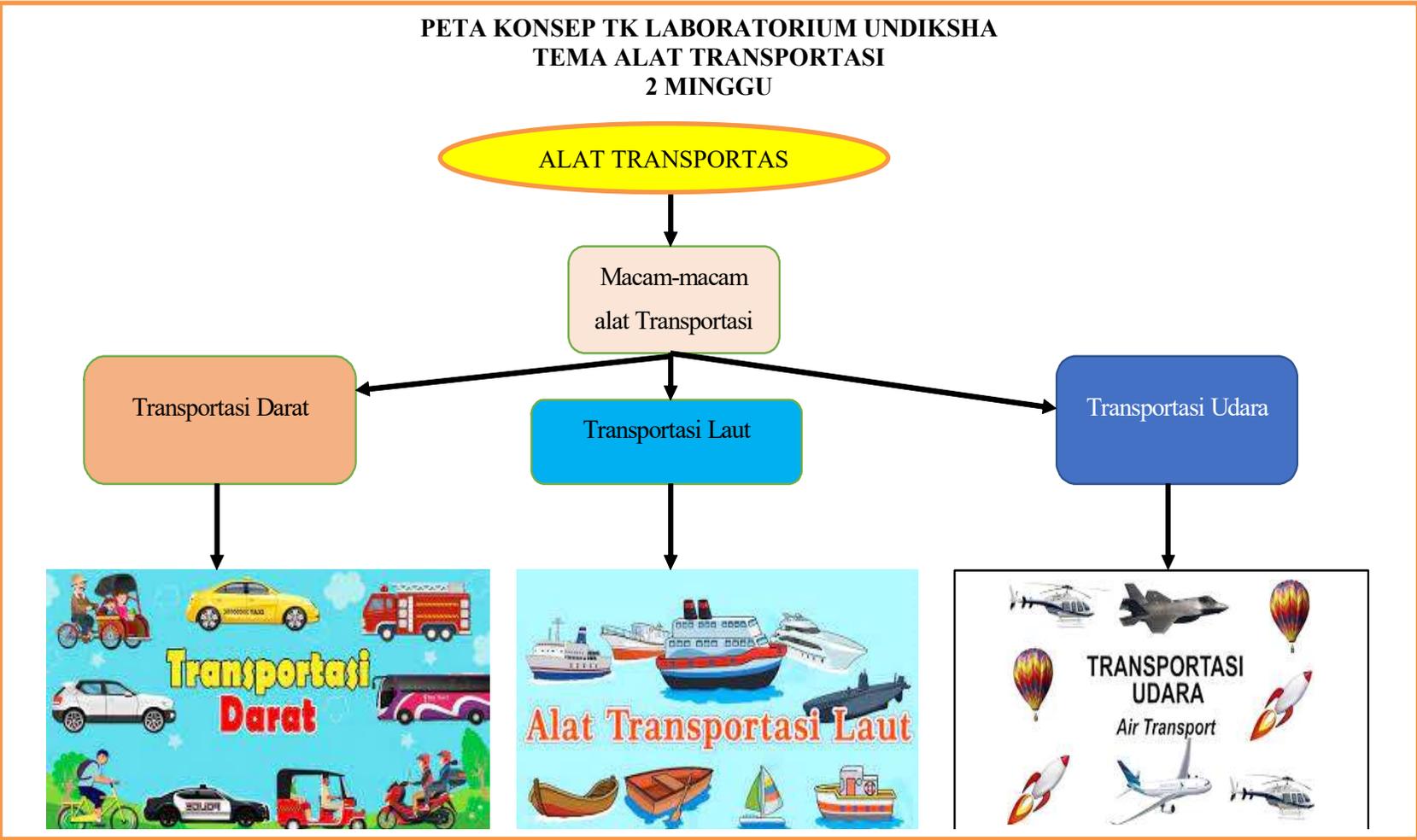
Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 5 Juni 2023
Kepala TK Laboratorium Undiksha



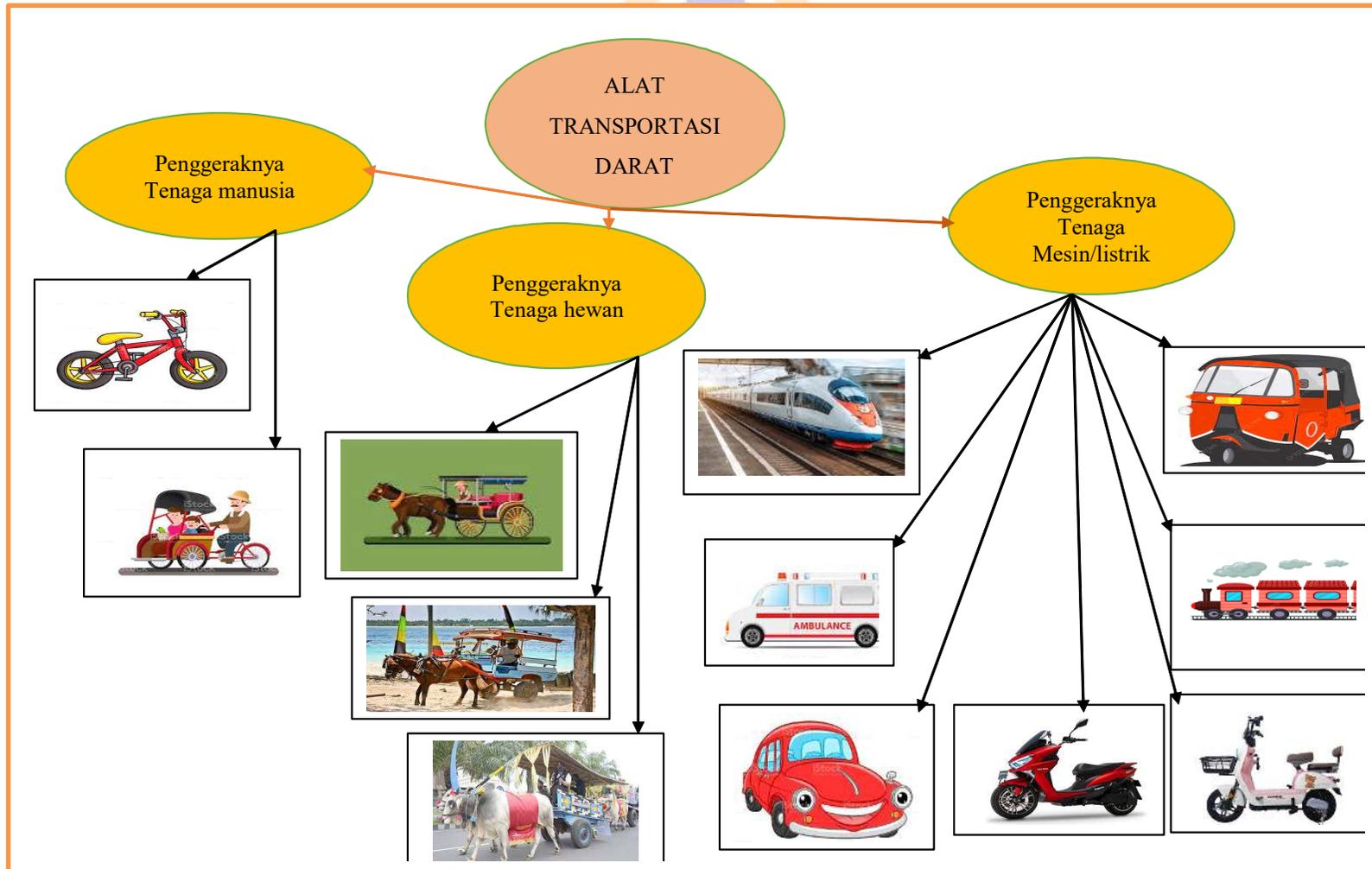
Putu Juli Astiti
NPY. 7071

Lampiran 10. Peta Konsep Tema Alat Transportasi

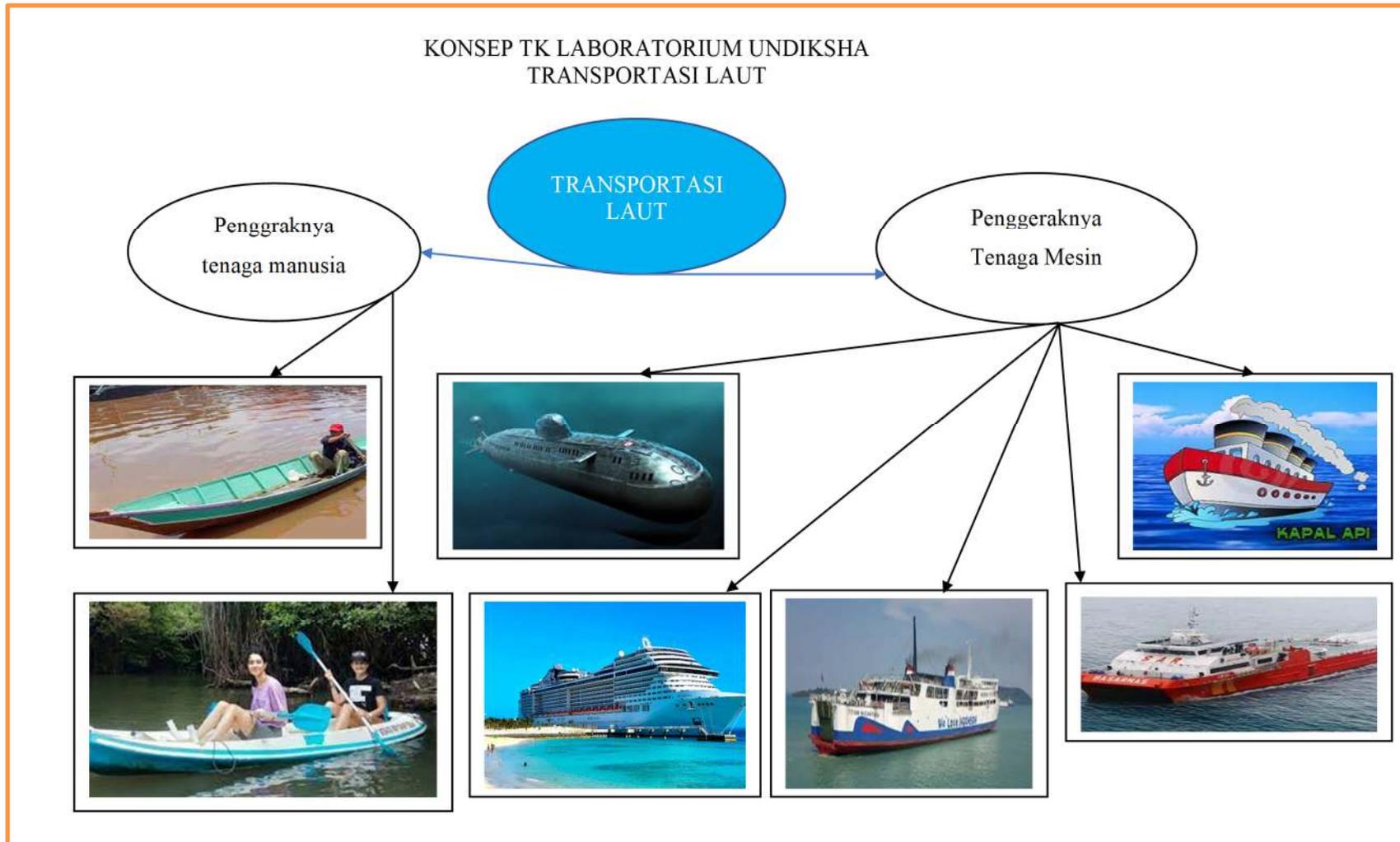


Lampiran 11. Peta Konsep Tema Alat Transportasi Darat dan Penggerakannya

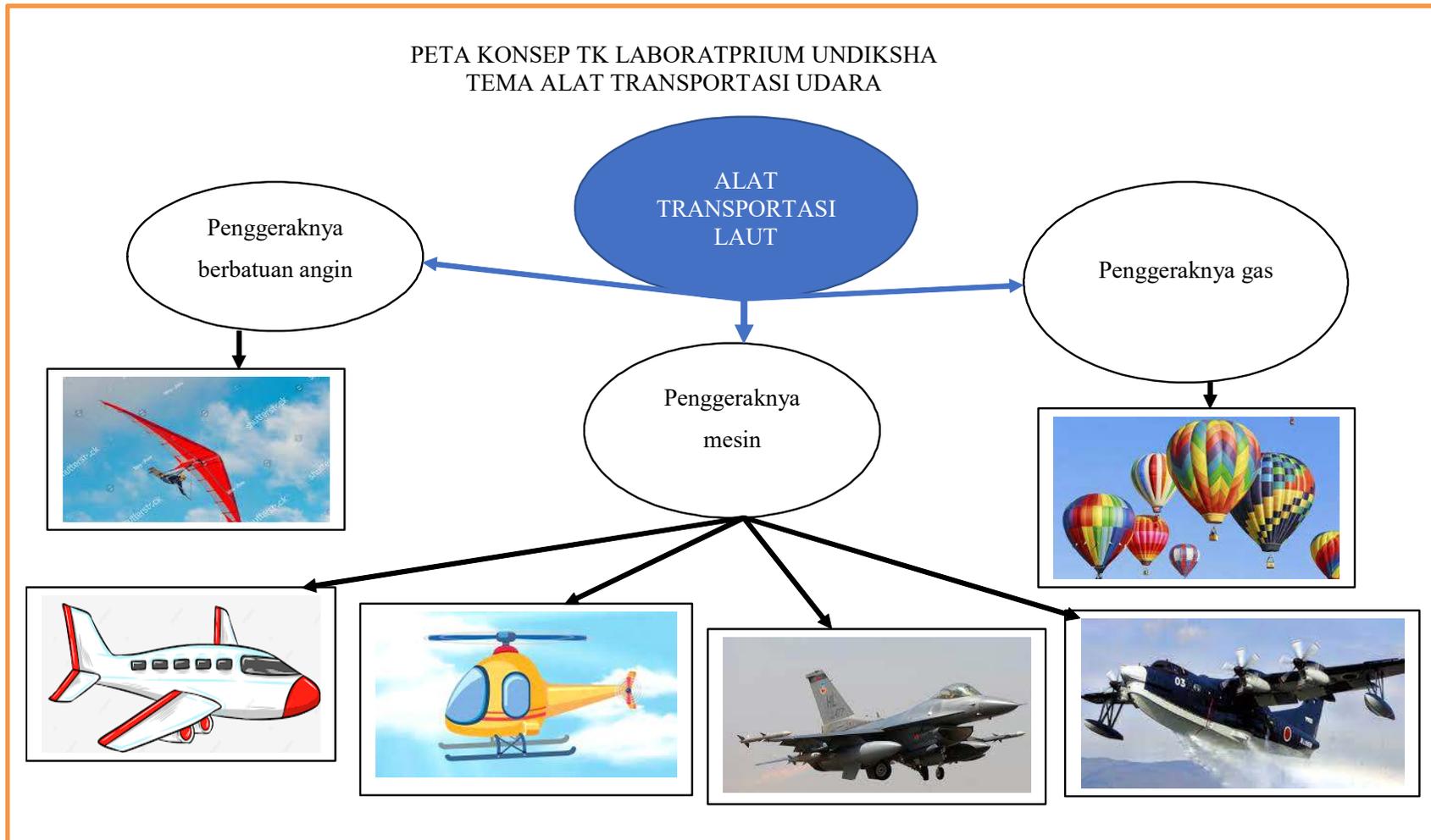
PETA KONSEP TK LABORATORIUM UNDIKSHA
TEMA ALAT TRANSPORTASI DARAT



Lampiran 12. Peta Konsep Alat Transportasi Laut dan Penggerakannya



Lampiran 13. Peta Konsep dengan Tema Alat Transportasi Udara



Lampiran 14. Tema yang digunakan di TK Lab. Undiksha

NO	TEMA	Sub. Tema	Cakupan Tema/Sub Tema
TEMA SEMESTER I			
1	Diri Sendiri	Identitasku	Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap.
		Tubuhku	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri.
		Kesukaanku	Makanan, minuman, mainan dan macam-macam kegiatan
2	Lingkunganku	a. Anggota keluargaku b. Profesi anggota keluargaku	a. Ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi. b. Macam-macam pekerjaan
		Rumahku	a. Fungsi Rumah b. Bagian-bagian rumah c. Jenis peralatan rumah tangga: kursi, meja, tempat tidur, Kasur, peralatan makan (piring, gelas, sendok, garpu), lemari es, radio, televisi, kaset, CD, telepon. d. Fungsi Peralatan Rumah tangga e. Cara menggunakan peralatan rumah tangga
		Sekolahku	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain, dan alat-alat permainan, orang-orang yang ada di sekolah, tata tertib sekolah
3	Kebutuhanku	PHBS, Pakaian, Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan	a. PHBS 1) Makanan yang di sukai dan tidak disukai 2) Minuman yang disukai dan tidak disukai 3) Alat makan dan minum 4) Persyaratan makanan sehat 5) Tata tertib makan dan minum

			<p>b. PAKAIAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Manfaat pakaian 2) Cara memelihara pakaian 3) Jenis pakaian 4) Kegunaan pakaian <p>c. Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Manfaat kebersihan dan kesehatan 2) Cara memelihara kebersihan dan kesehatan 3) Alat-alat kebersihan 4) Penyakit yang timbul akibat tidak menjaga kebersihan 5) Cara mencegah bahaya (misal digigit anjing)
4	Binatang	Binatang Kesayangan	<ol style="list-style-type: none"> a) Jenis Binatang b) Makanan dan tempat hidup binatang c) Kegunaan dan bahaya binatang d) Beranak dan bertelur
5	Tanaman	Kebunku	<ol style="list-style-type: none"> a) Macam dan fungsi tanaman b) Cara menanam tanaman c) Cara memelihara tanaman d) Bagian-bagian tanaman
TEMA SEMESTER II			
6	Rekreasi	Karya Wisata, Kehidupan di Pegunungan dan Kehidupan di pantai	<ol style="list-style-type: none"> a) Karya Wisata <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegunaan karya wisata 2. Tempat karya wisata 3. Perlengkapan dan tata tertib karya wisata b) Kehidupan di Pegunungan <ol style="list-style-type: none"> 1) Keadaan lingkungan di pegunungan 2) Tata cara kehidupan di pegunungan

			<p>3) Macam-macam mata pencaharian di pegunungan</p> <p>c) Kehidupan di pantai</p> <p>1) Keadaan lingkungan di pantai</p> <p>2) Tata cara kehidupan di pantai</p> <p>3) Macam-macam mata pencaharian di pantai</p>
7	Alat Transportasi atau kendaraan	Jenis Alat Transportasi (Alat Transportasi Darat, Alat Transportasi Laut dan Alat Transportasi Udara)	<p>a) Guna alat transportasi atau kendaraan dan nama pengemudinya</p> <p>b) Tempat pemberangkatan dan pemberhentian kendaraan</p> <p>c) Dengan apa kendaraan bergerak</p> <p>d) Bagian-bagian dari kendaraan</p>
8	Pekerjaan	Jenis Pekerjaan	<p>a) Macam-macam pekerjaan dan tempat bekerjanya</p> <p>b) Tugas dari macam-macam pekerjaan</p> <p>c) Alat atau perlengkapan dalam bekerja</p>
9	Air, Udara, Api	Air, Udara, Api	<p>a) Manfaat air, udara, dan api.</p> <p>b) Asal dan sumber air dan api</p> <p>c) Sifat-sifat air dan api</p> <p>d) Mengenal warna api, angin, arang, bara, asapa dan abu</p>
10	Alat Komunikasi	Alat Komunikasi	<p>a) Macam-macam alat komunikasi</p> <p>b) Guna alat komunikasi</p> <p>c) Bentuk fisik alat komunikasi</p> <p>d) Macam-macam benda pos</p>
11	Negaraku	Indonesia Tercinta	<p>a) Nama dan lambang negara</p> <p>b) Bendera, lagu, dan ibu kota negara</p>

			<ul style="list-style-type: none"> c) Presiden dan wakil presiden d) Pahlawan negaraku e) Hari-hari besar nasional f) Warga negara lain yang tinggal di Indonesia
12	Alam Semesta	Matahari, Bulan, Bintang	<ul style="list-style-type: none"> a) Kegunaan matahari, bulan dan bintang b) Yang menciptakan matahari, bulan dan bintang c) Kapan dapat dilihat d) Macam-macam gejala alam e) Pemeliharaan lingkungan supaya tidak terjadi gejala alam yang merugikan



Lampiran 15. Pertemuan 1 RPP Implementasi Pengembangan Multimedia Interaktif berorientasi MI



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2023/2024

Tema : Alat Transportasi
Sub Tema/ Sub-sub Tema : Macam-macam alat transportasi/ alat transportasi darat, alat transportasi laut dan alat transportasi udara
Model Pembelajaran : Tatap Muka/Luring
Semester / Bulan / Minggu ke: I/VIII/III
Kelompok/Usia : A/ 4-5 TAHUN
Hari / Tanggal : Senin, 21 Agustus 2023
Alokasi Waktu : 210 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Kompetensi Inti 1 (KI-1): Menerima ajaran agama yang dianutnya (**sikap spiritual**)
2. Kompetensi Inti 2 (KI-2): Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman (**sikap sosial**)
3. Kompetensi Inti 3 (KI-3): Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan TK dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain (**pengetahuan**).
4. Kompetensi Inti 4 (KI-4): Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencermink (**keterampilan**).

B. Kompetensi Dasar

Kemampuan Sikap Spiritual

- 1.2 Menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. **(Norma, Agama, Moral/NAM)**

Kemampuan Sikap Sosial

- 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. **(Sosem/sosial emosional)**

Kemampuan sikap Pengetahuan dan Sikap Keterampilan

- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. **(Fismot/Fisik motorik)**
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. **(Fismot/Fisik motorik)**
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. **(Kog/Kognitif)**
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. **(Kog/Kognitif)**
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal)
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal). **(Bahasa)**
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. **(Seni)**
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. **(Seni).**

C. Indikator

1. Menunjukkan gambar mentaati aturan dengan memberi tanda ceklis dan memberi tanda silang pada gambar yang melanggar aturan **(KD 1.2/Nam)**
2. Menciptakan berbagai gerakan terkoordinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi. **(KD 3.3-4.3/FM)**
3. Memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital. **(KD 3.5-4.5/Kognitif)**
4. Menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda ceklis. **(KD 2.12/ Sosem)**
5. Menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi. **(KD 3.11-4.11/Bhs)**
6. Menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi. **(KD 3.15-4.15/Seni)**
7. Menunjukkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi "Naik Delman" **(KD 3.15-4.15/Seni)**

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat (*audience*) **menunjukkan** gambar mentaati aturan berlalulintas (*behavior*) dengan memberi tanda checklist (✓) dan memberi tanda silang pada gambar yang melanggar aturan berlalulintas (*condition*) dengan benar (*degree*) **(KD 1.2) (Afektif 3-Kecerdasan Interpersonal)**

2. Peserta didik dapat (*audience*) **menciptakan** berbagai gerakan terkoordinasi secara seimbang dan lincah (*behavior*) melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi (*condition*) dengan kreatif (*degree*). (KD 3.3-4.3) (*Psikomotor 5-Kecerdasan Kinestik-Jasmani*)
3. Peserta didik dapat (*audience*) **memecahkan** masalah sederhana (*behavior*) melalui kegiatan menyusun puzzle digital alat transportasi (*condition*) dengan benar (*degree*). (KD 3.5-4.5) (*Cognitif 4-Kecerdasan Spasial*)
4. Peserta didik dapat (*audience*) **menunjukkan** perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama (*behavior*) dengan memberi tanda tambah (+) (*condition*) dengan benar (*degree*) (KD 2.12) (*Afektif 4-Kecerdasan Intrapersonal*)
5. Peserta didik dapat (*audience*) **menganalisis** kembali apa saja alat transportasi (*behavior*) melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi (*condition*) dengan percaya diri (*degree*). (KD 3.11-4.11) (*Cognitif 6-Kecerdasan Linguistik-verbal*)
6. Peserta didik dapat (*audience*) **menciptakan** hasil karya seni (*behavior*) melalui kegiatan mewarnai gambar 3 alat transportasi (*condition*) dengan kreatif (*degree*). (KD 3.15-4.15) (*Cognitif 6-Kecerdasan Kinestik-Jasmani dan Kecerdasan Logika-Matematika*)
7. Peserta didik dapat (*audience*) menunjukkan hasil karya seni (*behavior*) melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman” (*condition*) dengan percaya diri (*degree*). (KD 3.15-4.15) (*Cognitif 2-Kecerdasan Musikal*)

E. Materi Pembelajaran

- a. Menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- b. Menciptakan berbagai gerakan salah satu alat transportasi, menirukan pesawat terbang.
- c. Memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital.
- d. Menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama
- e. Menceritakan kembali video alat transportasi yang telah ditonton.
- f. Menciptakan kreasi seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi.
- g. Berkreasi menyanyikan lagu “naik delman”

F. Media, Alat, Bahan, Sumber belajar

- Media : Video pembelajaran, Video lagu anak.
- Alat : Pensil warna, pensil, penghapus, laptop, speaker, LCD, layar LCD, kabel roll, *headset*, *HP*
- Bahan : LKPD.

➤ Sumber Belajar:

1. Internet (Google):
<https://docs.google.com/document/d/1iQqIGVxU5gqa0nRfPK4BrehSAisO9CkC/edit?usp=sharing&oid=101136665916872174538&rtpof=true&sd=true>
2. Youtube: <https://youtube.com/watch?v=tmJaRyH5sU0&feature=share>

3. Link multimedia: <https://multimediami.my.canva.site/multimedia-interaktif>
4. Guru

G. Pendekatan dan Strategi, Metode

Pendekatan : Tematik

Strategi : Pembelajaran langsung

Metode : Demontrasi, Penugasan, Bercakap-cakap, Hasil Karya

H. Langkah-langkah Pembelajaran

➤ Kegiatan Penyambutan Kedatang Anak (SOP) (07.00-07.30 wita)

1. Anak disambut oleh ibu guru sambil mengucapkan salam (selamat pagi/om swastiastu)
2. Anak dipersilakan untuk mencuci tangan memakai sabun pada air yang mengalir dan dikeringkan memakai tisu atau menggunakan handsanitizer.
3. Anak diarahkan untuk masuk kelas dan diminta menaruh tas pada tempat duduk yang diingikan (selama tempat duduk belum ada tasnya)
4. Pukul 07.20 wita lonceng berbunyi, anak-anak berbaris.

• Kegiatan Pembukaan (07.30-08.30 wita/ ± 60 menit)

1. Pertama guru menyapa semua peserta didik
2. Peserta didik memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran **(Kecerdasan Eksistensial/Spiritual)**
3. Absensi peserta didik
4. Pelaksanaan Upacara Bendera.
5. Guru membuat kesepakatan kelas atau aturan main bersama peserta didik selama belajar, dengan menunjukkan perilaku bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda tambah (+) **(Kecerdasan Intrapersonal)**
6. Peserta didik diberi arahan terkait penggunaan HP dan menyiapkan alat yang digunakan untuk menjawab *pretest*.
7. Guru memberikan arahan cara mengerjakan *pretest*
8. Peserta didik mengerjakan *pretest* sambil menggunakan *headset*
9. Kegiatan menjawab soal ini dilakukan berkelompok, kelompok yang lain diberi kegiatan bermain (balok atau bombix)
10. Selanjutnya anak diajak bermain melatih motorik kasar melalui Game menirukan gerakan alat transportasi yang telah disiapkan guru, (misal menirukan gerakan pesawat, menirukan naik motor, cano berjalan dan lain-lain). **Kecerdasan Kinestik-Jasmani)**
11. Apersepsi: Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran
 - a. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru sudah menyiapkan LCD lengkap dengan layarnya, speaker, kabel rool, laptop.
 - b. Guru melakukan *ice breaking*, misal mengajak anak untuk tepuk dua jempol dengan tujuan anak-anak memiliki rasa bahagia saat belajar dikelas. (Tepuk dua jempol: plok plok plok jempol kanan, plok plok plok jempol kiru, plok plok plok dua jempol, plok plok plok bagus)

- c. Guru mulai dengan menyampaikan materi dengan diawali menyampaikan tema, subtema dan tujuan belajar.
- d. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menayangkan video pembelajaran 1 dengan topik alat transportasi yang telah disediakan. Dengan diawali pertanyaan anak-anak pernah mendengar alat transportasi? Tahukah anak-anak apa itu alat transportasi? Untuk lebih jelasnya kita tonton video berikut ini. **(Kecerdasan Linguistik-Verbal)**
- e. Anak-anak menonton video yang telah diputar ibu guru.
- f. Ibu Guru memberikan apresiasi kepada anak-anak karena sudah menonton video yang sudah diputar ibu guru.
- g. Ibu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya.

• **Kegiatan Inti (08.30-09.30 wita ± 60 menit)**

1. Guru menjelaskan 4 kegiatan inti yang akan dilakukan di kelas
 - a. **Kegiatan 1:** Menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi yang telah ditonton. **(Kecerdasan Linguistik-Verbal)**
 1. Guru memberikan pertanyaan pemantik:
 - Nah... tadi anak-anak sudah menonton video kan? Ayooo apa judul video yang ditonton?
 - Sebutkan 3 alat transportasi yang anak-anak ketahui?
 - Jika anak-anak mau bepergian ke Jakarta, alat transportasi apa yang akan digunakan? Dan berikan alasannya?
 - Melalui pertanyaan pemantik di atas anak-anak diminta untuk bercerita sesuai dengan bahasa sendiri.
 - b. **Kegiatan 2:** Memberi tanda *checklist* (√) pada gambar yang mentaati aturan berlalu lintas dan memberi tanda silang pada gambar yang melanggar aturan berlalu lintas. **(Kecerdasan intrapersonal)**
 1. Guru memperlihatkan LKPD “mengetahui kegiatan mentaati rambu lalu lintas” kepada peserta didik.
 2. Guru bertanya manakah yang mentaati aturan dalam berkendara? Nah gambar itulah yang akan diberi tanda tambah ya....sekarang gambar manakah yang melanggar lalu lintas dalam berkendara? Nah gambar itu juga yang diberi tanda silang.
- c. **Kegiatan 3:** Menyusun puzzle digital alat transportasi **(Kecerdasan Spasial)**
 1. Guru memberikan arahan cara penggunaan HP untuk menggunakan multimedia yang telah disiapkan guru, pertama hidupkan HP, buka WhatsApp , cari group Tesis  Tesis pengambilan data  Anda mengubah ikon grup ini dan klik link yang sudah bu guru bagikan. <https://multimediami.my.canva.site/multimedia-interaktif>
 2. Pilih gambar puzzle 2 dan susunlah puzzle alat transportasi menjadi bentuk utuh.

3. Guru meminta kepada anak untuk menyusun puzzle alat transportasi secara utuh

d. **Kegiatan 4:** Menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi (**Kecerdasan Kinestik-Jasmani dan Kecerdasan Logika-Matematika**)

1. Guru memperlihatkan LKPD “mewarnai alat transportasi” kepada peserta didik
2. Guru meminta kepada anak untuk mewarnai gambar alat transportasi sesuai dengan kreativitas anak.

• **Aturan main:**

1. Guru meminta anak untuk mencari tempat kegiatan manakah yang disukai terlebih dahulu. (jika satu kelompok sudah penuh akan di arahkan ke tempat kegiatan lain).
2. Peserta didik mengambil alat atau bahan yang digunakan untuk belajar, misal HP, LKPD, pensil warna sesuai dengan kegiatan yang dipilih.
3. Jika sudah waktu anak akan berputar ke tempat kegiatan lain. Anak-anak akan berputar dan melakukan kegiatan sebanyak 4 kali. Setelah keempat kegiatan yang telah disediakan oleh guru.
4. Anak-anak merapikan setiap alat dan bahan yang telah digunakan.
5. Guru memberikan reward dan memberikan umpan balik positif atau penguatan dalam bentuk lisan.

• **Istirahat (09.30-10.30 wita/±60 menit)**

1. Anak bergiliran untuk mencuci tangan sebelum makan (**SOP makan bersama**)
2. Anak anak berdoa sebelum menikmati bekal yang dibawa dari rumah dan melakukan kegiatan makan dan minum Bersama.
3. Selesai makan anak merapikan alat yang telah digunakan pada tempat yang telah disediakan dan dilanjutkan anak bermain diluar kelas. (**Kecerdasan naturalistik**) (**SOP Bermain Bersama**)

• **Penutup (10.30-11.00/±30 menit)**

1. Guru mengajak anak untuk menonton video “lagu naik delman” dan menyanyikannya (**Kecerdasan Musikal**)
<https://youtube.com/watch?v=tmJaRyH5sU0&feature=share>
2. Guru bersama anak-anak menyanyikan lagu naik delman dan beberapa kali melakukan pengulangan.
3. Guru meminta anak anak membuat video menyanyikan lagu “Naik delman” dengan penuh percaya diri, dan video dikirimkan di WA Kelas.
4. Guru bersama Peserta didik mereview pelajaran satu hari ini.
5. Guru menanyakan perasaan anak anak untuk kegiatan hari ini dalam belajar Bersama.
6. Guru mengajak anak untuk berdoa pulang (**SOP Penutup**)

7. Anak-anak duduk dengan rapi dan mengambil tas serta memberikan salam kepada guru serta guru pun membalas salam anak-anak (**SOP Penjemputan**)

I. Rencana Penilaian

1. Indikator Capaian Kompetensi

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	Menunjukkan gambar mentaati aturan berlalu lintas dengan memberi tanda checklist (√) dan memberi tanda silang (x) pada gambar yang melanggar aturan berlalu lintas
Fisik Motorik	3.3-4.3	Menciptakan berbagai gerakan terkoordinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi yang disiapkan ibu guru.
Kognitif	3.5-4.5	Memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital
Sosial Emosional	2.12	Menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda tambah (+).
Bahasa	3.11-4.11	Menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi.
Seni	3.15-4.15	enciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi.
		menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman”

2. Teknik Penilaian

- a. Hasil Karya
- b. Penugasan
- c. Unjuk Kerja
- d. Percakapan

3. Instrumen Penilaian

a. Hasil Karya

Indikator: Menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi (KD 3.15-4.15/Seni-**Kecerdasan Kinestik dan Kecerdasan Logika-Matematika**)

No.	Nama Anak	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4	dst.....				

b. Penugasan

Indikator: Menunjukkan gambar menaati aturan berlalu lintas dengan memberi tanda *checklist* (√) dan memberi tanda silang (x) pada gambar yang melanggar aturan berlalu lintas (KD 1.2-Nam-**Kecerdasan Intrapersonal**)

No.	Nama Anak	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					
5	dst.....				

Indikator: Menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda tambah (+) (KD 2.12/Sosem-**Kecerdasan Interpersonal**)

No.	Nama Anak	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					
5	dst...				

Indikator: Menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman” (KD 3.15-4.15/Seni-**Kecerdasan Musikal**)

No.	Nama Anak	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4	dst.....				

c. Unjuk Kerja

Indikator: Menciptakan berbagai gerakan terkoordinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi yang disiapkan ibu guru (KD 3.3-4.3-Fismot-**Kecerdasan Kinestik**)

No.	Nama Anak	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					
5	dst.....				

Indikator: Memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital (KD 3.5-4.5/Kog-**Kecerdasan Spasial**)

No.	Nama Anak	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					
5	dst.....				

d. Percakapan

Indikator: Menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi (KD 3.11-4.11/Bhs-**Kecerdasan Linguistik-Verbal**)

No.	Nama Anak	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					
5	dst.....				

4. Rubrik Penilaian

No.	Indikator	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menunjukkan gambar mentaati aturan berlalu lintas dengan	Anak belum dapat menunjukkan gambar mentaati aturan berlalu lintas	Anak dapat menunjukkan gambar mentaati aturan berlalu	Anak sudah dapat menunjukkan gambar mentaati aturan berlalu	Anak sudah dapat menunjukkan gambar

	memberi tanda <i>checklist</i> (√) dan memberi tanda silang (x) pada gambar yang melanggar aturan berlalu lintas (KD 1.2/Nam)	dengan memberi tanda <i>checklist</i> (√) dan memberi tanda silang (x) pada gambar yang melanggar aturan berlalu lintas dengan bimbingan guru	lintas dengan memberi tanda <i>checklist</i> (√) dan memberi tanda silang (x) pada gambar yang melanggar aturan berlalu lintas dengan bimbingan guru	lintas dengan memberi tanda <i>checklist</i> (√) dan memberi tanda silang (x) pada gambar yang melanggar aturan berlalu lintas tanpa bimbingan guru	mentaati aturan berlalu lintas dengan memberi tanda <i>checklist</i> (√) dan memberi tanda silang (x) pada gambar yang melanggar aturan berlalu lintas tanpa bimbingan guru dan dapat mencontohkan kepada teman
2	Menciptakan berbagai gerakan terkoodinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi yang disiapkan ibu guru (KD 3.3-4.3/Fismot)	Anak belum dapat menciptakan berbagai gerakan terkoodinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi yang disiapkan ibu guru dengan bimbingan guru	Anak dapat menciptakan berbagai gerakan terkoodinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi yang disiapkan ibu guru dengan bimbingan guru	Anak sudah dapat menciptakan berbagai gerakan terkoodinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi yang disiapkan ibu guru tanpa bimbingan guru	Anak sudah dapat menciptakan berbagai gerakan terkoodinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi yang disiapkan ibu guru tanpa bimbingan guru dan dapat mencontohkan kepada teman
3	Memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital (KD 3.5-4.5/Kog)	Anak belum dapat memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital dengan bimbingan guru	Anak dapat memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital dengan bimbingan guru	Anak sudah dapat memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital tanpa bimbingan guru	Anak sudah dapat memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi

					digital tanpa bimbingan guru dan dapat mencontohkan kepada teman
4	Menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda tambah (+) (KD 2.12/Sosem)	Anak belum dapat menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda tambah (+) dengan bimbingan guru	Anak dapat menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda tambah (+) dengan bimbingan guru	Anak sudah dapat menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda tambah (+) aturan tanpa bimbingan guru	Anak sudah dapat menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda tambah (+) tanpa bimbingan guru dan dapat mencontohkan kepada teman
5	Menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi (KD 3.11-4.11/Bhs)	Anak belum dapat menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi dengan bimbingan guru	Anak dapat menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi dengan bimbingan guru dengan bimbingan guru	Anak sudah dapat menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi dengan bimbingan guru tanpa bimbingan guru	Anak sudah dapat menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi dengan bimbingan guru tanpa bimbingan guru dan dapat mencontohkan kepada teman
6	Menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi (KD 3.15-4.15/Seni)	Anak belum dapat menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi dengan bimbingan guru	Anak dapat menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi dengan bimbingan	Anak sudah dapat menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi tanpa bimbingan guru	Anak sudah dapat menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat

			guru		transportasi tanpa bimbingan guru dan dapat mencontohkan kepada teman
7	Menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman” (KD 3.15-4.15/Seni)	Anak belum dapat menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman” dengan bimbingan guru/orang tua	Anak dapat menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman” dengan bimbingan guru/orang tua	Anak sudah dapat menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman” tanpa bimbingan guru/orang tua	Anak sudah dapat menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman” tanpa bimbingan guru/orang tua dan dapat mencontohkan kepada teman



Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Lab. Undiksha

(Putu Juli Astiti, S.Pd)
NPY. 707184

Singaraja, 18 Agustus 2023
Guru Kelas A,

(I Gusti A. A. Krisna Utami, S.Pd)
NPY. 7071113



KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Menunjukkan gambar mematuhi aturan dengan memberi tanda ceklis dan memberi tanda silang pada gambar yang melanggar aturan (**KD 1.2/Nam**)

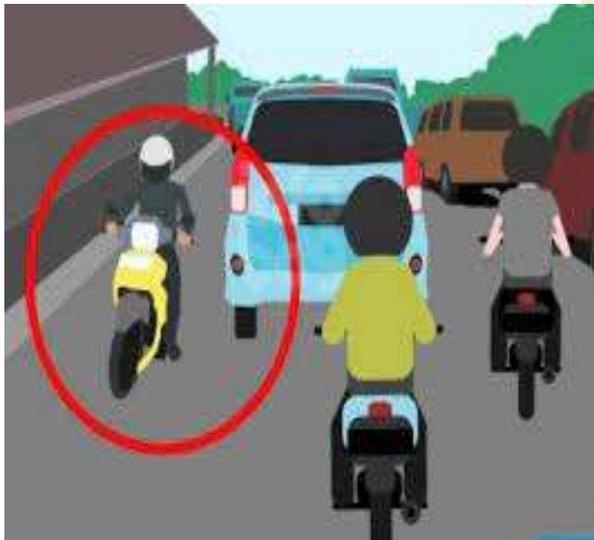
Mengenal kegiatan yang mematuhi lalu lintas

Memberi tanda tambah (+) gambar orang mematuhi lalu lintas dan memberi tanda silang (x) pada anak yang berebut maianan

Nama :

Kelompok : A

Nama TK : TK Laboratorium Undiksha



2. Menciptakan berbagai gerakan terkoordinasi secara seimbang dan lincah melalui kegiatan menirukan gerakan salah satu alat transportasi. (KD 3.3-4.3/FM)
- a. Misal menirukan gerakan pesawat terbang



<https://docs.google.com/document/d/1iQqIGVxU5gga0nRfPK4BrehSAisO9CkC/edit?usp=sharing&ouid=101136665916872174538&rtpof=true&sd=true>

- b. Menirukan gerakan naik sepeda motor



- c. Menirukan gerakan menggunakan cano



- d. Menirukan gerakan mengemudikan mobil



3. Memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle alat transportasi digital. (KD 3.5-4.5/Kognitif)

Caranya:

a. Menyiapkan HP



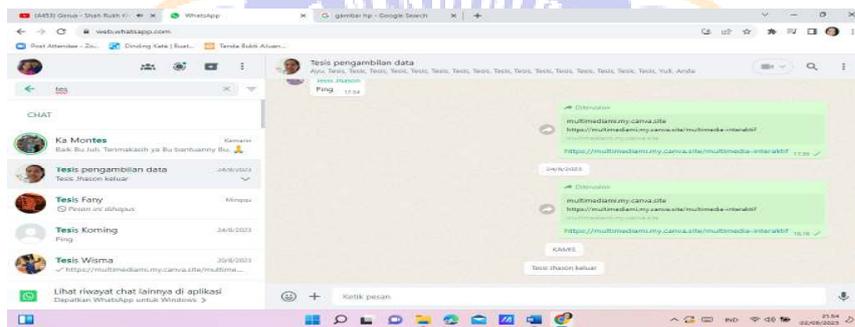
b. Cari gambar WhatsApp



Sumber gambar HP dan WhatsApp:

<https://docs.google.com/document/d/1iQqIGVxU5gqa0nRfPK4BrehSAisO9CkC/edit?usp=sharing&oid=101136665916872174538&rtpof=true&sd=true>

c. Cari gambar foto nya bu putu (tesis pengambilan data)



Kemudian klik link: <https://multimedia.my.canva.site/multimedia-interaktif>

e. klik gambar puzzle 2



f. muncul gambar berikut ini



g. Susun puzzle seperti dibawah ini



1. Menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab pada gambar anak yang bermain bersama dengan memberi tanda ceklis. (KD 2.12/Sosem)

Mengenal perilaku baik saat bermain

Memberi tanda ceklis (+) gambar anak yang akur bermain dan memberi tanda silang (x) pada anak yang berebut mainnan

Nama :

Kelompok :

Nama TK : TK Laboratorium Undiksha



2. Menganalisis kembali apa saja alat transportasi melalui kegiatan menceritakan kembali video alat transportasi. **(KD 3.11-4.11/Bhs)**



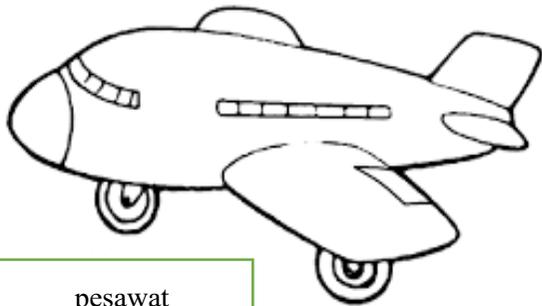
3. Menciptakan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai 3 gambar alat transportasi. **(KD 3.15-4.15/Seni)**

MEWARNAI 3 GAMBAR ALAT TRANSPORTASI

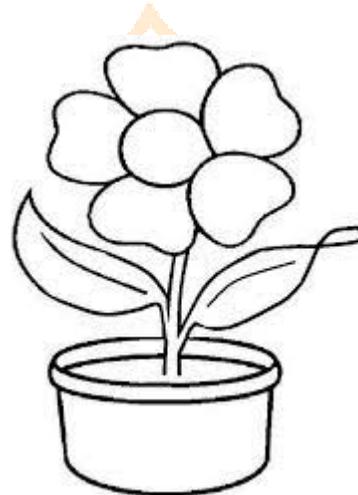
Nama :

Kelompok :

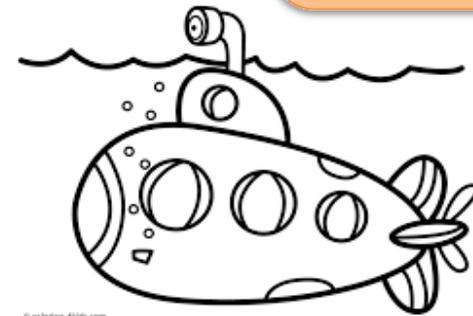
Nama TK : TK Laboratorium Undiksha



pesawat



bunga



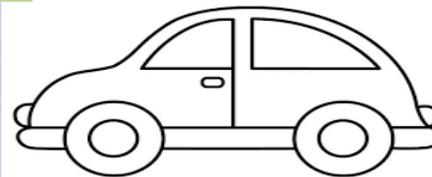
kapal selam



apel



mobil



4. Menunjukkan hasil karya seni melalui kegiatan bernyanyi “Naik Delman”
(KD 3.15-4.15/Seni)



8 Sumber Materi Alat transportasi

<https://www.gramedia.com/best-seller/macam-alat-transportasi/>

Macam-macam Alat Transportasi – Transportasi merupakan sebuah sarana yang diciptakan untuk memudahkan seseorang dalam melakukan aktivitas, baik itu di darat, laut, dan juga udara. Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini sudah ada macam-macam alat transportasi yang dapat memudahkan kita untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Alat transportasi di dunia ini memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing dan semuanya menghubungkan satu sama lain. Namun, semua transportasi berguna untuk meringankan beban manusia dalam melakukan kegiatannya.

Tapi, apakah kamu mengetahui pengertian alat transportasi? Jadi, alat transportasi adalah suatu benda yang dapat bergerak dan mampu mengangkut benda dan manusia dari satu tempat ke tempat lain. Terdapat banyak sekali alat transportasi yang ada di seluruh dunia, mulai dari transportasi darat, laut, dan juga udara.

Agar kita mengenal macam-macam transportasi secara lebih detail. Yuk simak penjelasannya di bawah ini. Penulis akan menjelaskan berbagai macam alat transportasi yang ada di dunia ini. Sebelumnya, jika Grameds ingin mempelajari alat transportasi lebih mendalam dengan penyampaian menarik, kamu bisa membaca buku Why? Transportation – Alat Transportasi dibawah ini.

Macam-macam Alat Transportasi Darat

1. Sepeda
2. Delman
3. Sepeda Motor
4. Becak
5. Bajaj
6. Mobil
7. Bus
8. Truk
9. Kereta Api

Macam-macam Alat Transportasi Laut

1. Kapal Barang
2. Kapal Penumpang
3. Kapal Feri
4. Kapal Penangkap Ikan
5. Kapal Tunda
6. Kapal Penyelamat
7. Kapal Tanker
8. Kapal Perang

Macam Alat Transportasi Udara

1. Pesawat Penumpang Sipil
2. Pesawat Ekperimental
3. Pesawat Militer
4. Pesawat Angkut
5. Pesawat Piston
6. Pesawat Turbofan
7. Pesawat Turboprop
8. **Roket**

Macam-macam Alat Transportasi Darat

Transportasi darat merupakan semua bentuk transportasi atau kendaraan yang digunakan di jalan untuk mengangkut barang dan juga penumpang. Jenis transportasi yang satu ini tergolong yang paling dominan dibandingkan dengan transportasi laut serta udara, khususnya di Indonesia.

Jika menelusuri sejarah singkat tentang transportasi darat di Indonesia, kita akan menemukan bahwa transportasi kita banyak dipengaruhi oleh Belanda ketika menjajah Indonesia. Dahulu, masyarakat Indonesia hanya mengandalkan kuda, pedati, gerobak, serta becak sebagai angkutan barang hingga pribadi.

Perkembangan transportasi darat yang dapat kita rasakan hingga saat ini adalah adanya kereta api serta infrastruktur jalan yang ada di sepanjang Pulau Jawa. Seiring berkembangnya zaman, semua moda transportasi jadul telah tergantikan dengan transportasi modern. Hal tersebut dipengaruhi oleh perubahan zaman, kebijakan politik dan juga kemajuan teknologi.

Selain itu, penemuan roda juga menjadi cikal bakal perkembangan transportasi darat dan memberikan pengaruh cukup besar pada semua moda transportasi, baik itu darat maupun udara. Bahkan sampai saat ini, beberapa transportasi darat dibedakan bergantung dengan jumlah roda dan jenis roda yang digunakan.

Terdapat beberapa jenis transportasi darat yang dapat kamu temui di dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini adalah beberapa jenis transportasi darat yang ada di Indonesia. Simak informasinya di bawah ini:

1. Sepeda



Siapa si yang tidak tahu sepeda? Moda transportasi ini merupakan alat transportasi yang paling sederhana tanpa menggunakan mesin. Hadirnya sepeda telah dikenal sejak zaman dulu kala sampai sekarang.

Fungsi sepeda tidak hanya digunakan sebagai alat transportasi pribadi dan pengangkut barang yang berskala ringan. Namun, sekarang ini sepeda sudah menjadi salah satu gaya hidup yang bisa menentukan strata sosial seseorang.

Dengan banyaknya orang yang menggunakan sepeda, sedringkali berbagai kejadian seperti ban bocor tidak dapat dihindari. Nah, untuk dapat memperbaiki sepeda dalam keadaan darurat, kamu harus memiliki keahlian tersebut. Pelajari caranya pada buku Belajar Memperbaiki Sepeda dibawah ini.

2. Delman



Transportasi yang satu ini merupakan salah satu transportasi tradisional yang sudah ada sejak dulu. Biasanya, delman digunakan untuk mengangkut penumpang. Namun sekarang ini, delman hanya ada di beberapa daerah tertentu saja, misalnya Semarang, Yogyakarta, Solo, Magelang, dan lainnya. Sedangkan di kota lainnya, delman hanya digunakan untuk transportasi hanya dijadikan kendaraan wisata.

Transportasi ini tergolong ke dalam transportasi darat yang menggunakan tenaga kuda untuk menarik kereta. Kapasitas penumpang delman maksimal hanya sampai 4 -6 orang saja.

3. Sepeda Motor



Sekarang ini, sepeda motor telah menjadi moda transportasi yang paling populer di Indonesia. Jika kamu perhatikan, hampir semua orang kini memiliki sepeda motor untuk membantu semua kegiatan mereka. Mayoritas orang kini memanfaatkan sepeda motor untuk mengakomodir mobilitas mereka. Sebab ukuran transportasi ini tergolong sederhana, harganya terjangkau, dan perawatannya mudah.

Sepeda motor menggunakan bahan bakar BBM sebagai penggerak mesin. Namun perlu kamu pahami, bahwa dalam menggunakan transportasi ini ada beberapa hal yang perlu kamu penuhi, yaitu mempunyai SIM C, dokumen yang lengkap, dan juga keahlian berkendara guna mencegah kecelakaan.

Bagi kamu para pemula atau yang ingin memiliki kendaraan ini, harus mengetahui bagaimana cara merawat kendaraan roda dua ini yang terdapat dalam buku Cara Pemeriksaan, Penyetelan dan Perawatan Sepeda Motor.

4. Becak



Transportasi yang satu ini masih eksis hingga sekarang di beberapa daerah di Indonesia. Becak merupakan transportasi tradisional roda tiga. Cara kerja transportasi ini adalah

dengan menggunakan tenaga manusia, yaitu dikayuh oleh supirnya, kemudian penumpang berada di bagian depan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, becak juga semakin inovatif. Dimana sekarang ini, becak sudah tidak lagi menggunakan tenaga manusia. Melainkan digerakkan menggunakan sepeda motor. Tak hanya di Indonesia, becak juga mudah ditemui di negara lain seperti India, Vietnam, dan juga Malaysia.

5. Bajaj



Bajaj adalah transportasi umum yang menggunakan mesin sebagai penggerakannya. Moda transportasi ini memiliki ciri khas yaitu beroda tiga dan memiliki bunyi yang cukup berisik. Di Kota Jakarta, bajaj masih diizinkan beroperasi, namun hanya di beberapa daerah saja.

6. Mobil



Mobil adalah transportasi roda 4 yang mengandalkan mesin sebagai penggerakannya. Kapasitas penumpang di dalam mobil mencapai 4-8 orang, bergantung dengan jenis serta mereknya. Selain dijadikan sebagai moda transportasi pribadi, mobil juga banyak digunakan sebagai angkutan umum. Syarat untuk mengemudi mobil adalah memiliki SIM A.

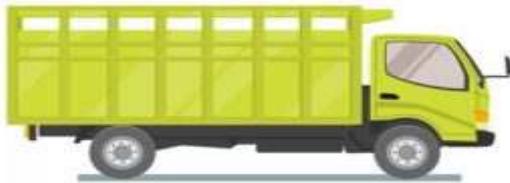
7. Bus



Bus merupakan alat transportasi massa yang memiliki roda berjumlah 8. Transportasi ini bergerak dengan mengandalkan mesin dan berukuran cukup besar. Kapasitas maksimal dalam bus bisa mencapai lebih dari 60 orang, bergantung jenis dan tipe busnya.

Di Indonesia sendiri ada beragam jenis bus yang bisa kamu temukan. Mulai dari bus pariwisata yang mengangkut wisatawan, bus antar kota, bus trans, dan lainnya. Kalau kamu, sudah pernah naik jenis bus yang mana?

8. Truk



Sama seperti bus, truk juga dilengkapi dengan roda yang berjumlah delapan. Hanya saja, transportasi ini digunakan untuk mengangkut barang berat, seperti bahan bangunan, kayu, dan barang berat lain. Untuk dapat mengendarainya, kamu perlu memiliki beberapa syarat seperti SIM B, kartu KIR, hingga izin operasi.

9. Kereta Api



Berbeda dengan alat transportasi darat lainnya, kereta api adalah alat transportasi massa yang menggunakan mesin diesel untuk penggerakannya. Roda kereta api terbuat dari besi baja dan menempel di rel.

Untuk kapasitasnya sendiri, kereta api merupakan moda transportasi darat yang mampu menampung ratusan penumpang dalam sekali jalan. Jenis kereta api dibagi menjadi dua yaitu kereta api untuk mengangkut penumpang dan kereta api untuk mengangkut barang.

Macam-macam Alat Transportasi Laut

Alat transportasi laut merupakan segala jenis moda transportasi yang beroperasi di lautan. Moda transportasi ini dibagi menjadi beberapa jenis, sesuai dengan fungsinya masing-masing. Jika menilik transportasi laut di Indonesia, maka kamu akan menemukan beberapa jenis transportasi laut yang biasanya digunakan untuk kepentingan umum. Namun, ada juga yang digunakan untuk kepentingan khusus saja. Berikut ini adalah macam-macam alat transportasi laut yang ada di Indonesia:

1. Kapal Barang



Sesuai dengan namanya, kapal ini berfungsi sebagai moda transportasi laut pengangkut barang. Namun, barang-barang idangkut di kapal ini umumnya adalah barang impor atau ekspor. Barang tersebut nantinya akan dibawa dari satu pelabuhan ke pelabuhan lainnya di seluruh dunia.

2. Kapal Penumpang



Berbeda dengan kapal barang, kapal yang satu ini merupakan moda transportasi laut yang digunakan untuk mengangkut penumpang. Jika menilik sejarah kapal pada zaman dahulu, alat transportasi ini digunakan sebagai pilihan utama bagi mereka yang hendak berangkat haji dan umroh.

Alat transportasi ini masih digunakan hingga sekarang. Biasanya, kapal jenis ini dijadikan sebagai transportasi alternatif mereka yang ingin mudik dan harus menyeberang pulau. Untuk kapasitasnya kapal penumpang bisa menampung hingga ratusan penumpang.

3. Kapal Feri



Alat transportasi laut yang satu ini memiliki fungsi yang sama dengan kapal penumpang. Namun yang membedakan, kapal feri memiliki kapasitas yang lebih kecil daripada kapal penumpang. Selain bisa mengangkut penumpang, kapal feri juga bisa digunakan untuk mengangkut alat-alat transportasi darat. Misalnya mobil, truk, motor, dan lainnya.

4. Kapal Penangkap Ikan



Moda transportasi ini umumnya digunakan oleh para nelayan penangkap ikan. Terutama jika para nelayan ingin menangkap ikan dalam jumlah yang besar. Kapal ini dilengkapi dengan bilik khusus yang digunakan untuk menyimpan ikan-ikan hasil tangkapan. Dimana bilik tersebut biasanya sudah dilengkapi dengan mesin pendingin. Fungsi mesin pendingin itu adalah untuk membuat ikan bisa tetap segar dan fresh hingga kapa sampai di pelabuhan.

5. Kapal Tunda



Biasanya, jenis kapal ini bisa kamu temukan di pelabuhan yang tergolong sempit. Fungsi dari kapal ini adalah untuk menarik kapal besar ketika ingin berlabuh maupun ingin meninggalkan pelabuhan. Meski tergolong kecil, kapal ini justru memiliki kekuatan yang cukup besar. Dimana satu kapal tunda bisa menarik kapal besar.

6. Kapal Penyelamat



Alat transportasi yang satu ini bisanya digunakan untuk membantu orang-orang yang mengalami musibah di tengah lautan. Misalnya kapal yang mengangkut banyak penumpang dan mengalami tenggelam. Kapal yang satu ini selalu siap membantu meski cuaca di laut masih buruk.

7. Kapal Tanker



Kapal Tanker merupakan alat transportasi laut yang memiliki ukuran yang besar. Fungsi dari kapal ini adalah untuk mengangkut minyak. Dalam proses pengoperasiannya, kapal ini dikendalikan oleh sistem yang berasal dari komputer, serta sistem navigasi yang berbasis satelit.

Kapal yang satu ini dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan ukuran dan kapasitasnya. Terdapat kapal tanker yang berukuran sangat besar dan mampu membawa muatan minyak sebanyak satu juta barel.

8. Kapal Perang



Kapal perang merupakan salah satu jenis kapal yang digunakan untuk kepentingan khusus, yaitu untuk berperang. Terdapat beberapa jenis kapal perang. Salah satunya yaitu kapal induk. Kapal tersebut berguna untuk membawa berbagai alat tempur udara. Kapal induk memerlukan banyak kapal tunda. Khususnya ketika ingin berlabuh dan juga meninggalkan pelabuhan. Hal tersebut tidak terlepas dari ukurannya yang cukup besar dibandingkan kapal pada umumnya.

Macam Alat Transportasi Udara

Jenis transportasi yang satu ini adalah alat transportasi yang beroperasi di udara. Sama halnya seperti transportasi darat dan laut, transportasi udara juga memiliki berbagai fungsi, bergantung dengan jenis transportasi itu sendiri.

Kenali berbagai pesawat terbang lainnya, seperti pesawat penumpang, kargo, militer, dan masih banyak lagi yang secara detail dibahas dalam buku Asyiknya Mengenal Alat Transportasi Pesawat Terbang.

Transportasi udara dibagi menjadi beberapa jenis bergantung dengan fungsinya masing-masing. Di pembahasan kali ini, penulis akan membagikan informasi mengenai macam-macam alat transportasi udara yang perlu kamu ketahui. Berikut adalah penjelasan lengkapnya:

1. Pesawat Penumpang Sipil

Alat transportasi udara pertama yang akan kita bahas adalah pesawat penumpang sipil. Sesuai dengan namanya, pesawat tersebut berguna untuk mengangkut penumpang dari golongan sipil atau non militer. Kapasitas penumpang di pesawat ini mencapai 500 orang.

2. Pesawat Eksperimental

Seperti namanya, pesawat yang satu ini merupakan pesawat yang sedang melakukan uji coba penerbangan. Jenis transportasi udara tersebut memiliki bentuk serta mesin yang berbeda dengan pesawat biasanya. Sebab, pesawat ini hanya digunakan untuk uji coba saja.

3. Pesawat Militer

Sesuai dengan namanya, pesawat militer umumnya digunakan untuk kepentingan dan kebutuhan militer. Alat transportasi yang satu ini dibagi menjadi tiga jenis. Mulai dari pesawat tempur, pesawat tempur latihan, dan juga pesawat intai. Ketiga pesawat tersebut hanya digunakan saat dibutuhkan disituasi genting, yaitu saat perang atau bertempur.

4. Pesawat Angkut

Fungsi dari pesawat jenis ini adalah untuk mengangkut barang melalui udara. Pesawat ini biasanya disebut juga sebagai pesawat kargo, dimana dapat digunakan oleh golongan militer ataupun warga sipil. Khusus untuk golongan militer, pesawat ini umumnya akan digunakan untuk mengangkut kendaraan, senjata, dan juga tentara.

5. Pesawat Piston

Jenis transportasi udara yang satu ini mempunyai kapasitas penumpang hanya 3 sampai 8 orang saja. Sebab, pesawat ini umumnya hanya digunakan untuk penerbangan jarak dekat. Selain itu, pesawat ini juga digunakan untuk kepentingan khusus saja. Misalnya untuk foto udara, latihan penerbangan, atau penyemprotan udara.

6. Pesawat Turbofan

Jenis pesawat yang satu ini merupakan pesawat jet yang menggunakan turbofan sebagai mesin penggerakannya. Pesawat turbofan bekerja dengan cara menghirup udara. Kemudian udara yang sudah dihirup dipadatkan oleh kompresor dan kemudian dibakar. Dari hasil pembakaran tersebut nantinya akan digunakan untuk memutar turbin bertekanan tinggi. Setelah itu dikembangkan lagi dengan turbin yang memiliki tekanan rendah. Kemudian dari situ akan terbentuk gas pembakaran yang keluar melalui noise.

Terdapat dua bentuk pesawat yang menggunakan mesin turbofan, antara lain:

a. Airline

Ini merupakan pesawat jet yang menggunakan mesin turbofan dan digunakan untuk kepentingan komersial. Pesawat ini mempunyai kapasitas 50 hingga 500 penumpang. Selain itu, pesawat ini juga dapat membawa penumpang untuk melakukan penerbangan jarak jauh.

b. Jet Exclusive

Jet ini merupakan pesawat yang menggunakan mesin turbofan dan dipakai untuk golongan tertentu. Misalnya para pelaku bisnis kelas atas. Umumnya mereka akan menggunakan pesawat ini untuk kebutuhan bisnis. Jet ini dapat terbang dalam jarak mengenah hingga jauh. Kemudian, pesawat tersebut juga mampu menampung penumpang dengan jumlah 4 hingga 16 orang saja.

7. Pesawat Turboprop

Jenis pesawat yang satu ini memiliki kapasitas penumpang yaitu 4 hingga 70 orang. Selain itu, pesawat ini hanya digunakan untuk penerbangan selama 2 hingga 4 jam saja.

Pengoperasian pesawat ini hampir mirip dengan pesawat turbofan.

Kemudian, perbedaan antara pesawat turboprop dan pesawat turbofan terletak di bahan bakarnya. Dimana bahan bakar pesawat turboprop adalah alloy nikel. Selain itu, pesawat ini juga bisa menggunakan bahan bakar lain yang bisa tahan terhadap suhu yang tinggi.

8. Roket

Seperti yang sudah kita ketahui bahwa roket merupakan pesawat luar angkasa. Dimana pesawat jenis ini biasanya digunakan untuk perjalanan ke luar angkasa. Untuk bahan bakarnya, roket umumnya menggunakan bahan bakar yang berbentuk padat atau cair. Jika menilik sejarahnya, roket dulu hanya dijadikan sebagai senjata, hingga kemudian berkembang dan bisa digunakan untuk transportasi udara.

Lampiran 16. Sarana dan Prasarana yang digunakan saat dikelas

c. Laptop



<https://docs.google.com/document/d/1iQqIGVxU5gga0nRfPK4BrehSAisO9CkC/edit?usp=sharing&oid=101136665916872174538&rtpof=true&sd=true>



d. Proyektor



Lampiran 17. Standar Operasional Prosedur (SOP)
Penyambutan Kedatangan Anak



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
TK LABORATORIUM UNDIKSHA
PENYAMBUTAN KEDATANGAN ANAK

NAMA LEMBAGA		TK LABORATORIUM UNDIKSHA	KODE DOK	SOP/PROS-001
UNIT PROGRAM		TAMAN KANK-KANAK	STANDAR	PROSES
TANGGAL DISAHKAN		JULI 2023	TGL REVISI	-
1	JUDUL	Penyambutan Kedatangan Anak		
2	TUJUAN	1. Membangun kenyamanan anak dengan guru dan lingkungan (2.1). 2. Membangun kemampuan berkomunikasi (3.11-4.11). 3. Membiasakan berkata dan bersikap sopan dan ramah (2.14)		
3	REFERENSI	1. Permendiknas no. 146 tahun 2014 2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga		
4	PIHAK-PIHAK TEKAIT	Guru Piket, Kepala TK, Pengantar anak dan anak.		
5	DOKUMEN	Jadwal Piket, Buku Absen (kehadiran Guru), Buku Kehadiran Anak dan Catatan Perkembangan anak.		
6	PROSEDUR KERJA	3. 15 menit sebelum anak datang, guru piket sudah siap dan berdiri didepan pintu masuk sekolah. 4. Guru piket menyambut anak-anak dengan senyuman ramah. 5. Guru piket menyapa (mengucapkan salam selamat pagi atau om swastiasstu) dan berkomunikasi dengan anak (menanyakan kabar dan perasaan anak hari ini) dengan posisi tubuh sejajar dengan anak. 6. Guru Piket menanyakan kepada orang tua/pengantar mengenai kondisi fisik dan perasaan anak, jika ada anak yang sekolah kelihatan murung atau sedih. 7. Bila anak tidak diantar, guru piket secara langsung menanyakan dan mengecek keadaan anak, jika anak kelihatan lesu atau diperlukan. Kalau mereka kelihatan ceria cukup mengucapkan salam dan apakah hari ini ananda bahagia? Kalau ia apa yang membuat ananda bahagia?. 8. Informasi yang didapat dari anak atau orang tua/pengantar, guru piket bisa menyampaikan ke wali kelas, sebagai catatan di buku perkembangan anak dikelas. 9. Guru piket mempersilakan untuk mencuci tangan atau memberikan hand sanitizer pada anak yang baru datang. 10. Guru piket mempersilakan anak masuk kelas dan meletakkan tas serta bekal anak ditempat yang telah disediakan.		

Lampiran 18. SOP PENATAAN ALAT BERMAIN



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
TK LABORATORIUM UNDIKSHA
PENATAAN ALAT BERMAIN

NAMA LEMBAGA		TK LABORATORIUM UNDIKSHA	KODE DOK	SOP/PROS-002
UNIT PROGRAM		TAMAN KANK-KANAK	STANDAR	PROSES
TANGGAL DISAHKAN		JULI 2023	TGL REVISI	-
1	JUDUL	Penataan Alat Bermain		
2	TUJUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menumbuhkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari agar bisa menjadi disiplin (2.6). 2. Menumbuhkan perilaku yang mencerminkan kemandirian (2.8) 3. Mengembangkan perilaku yang mengembangkan sikap tanggung jawab (2.12) 4. Menumbuhkan minat anak bermain dan mengembangkan pengalaman dengan alat yang disediakan (3.9-4.9) 5. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan yang tertuang dan RPPH 		
3	REFERENSI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permendiknas no. 146 tahun 2014 2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga 		
4	PIHAK-PIHAK TEKAIT	Guru wali kelas/guru pendamping dan anak		
5	DOKUMEN	RPPH		
6	PROSEDUR KERJA	<ol style="list-style-type: none"> 1. 30 menit sebelum anak datang, pendidik sudah menyiapkan alat main yang akan digunakan. 2. Lingkungan belajar yang akan digunakan di dalam ruangan (<i>indoor</i>) dan diluar (<i>outdoor</i>) harus bersih aman, nyaman dan menyenangkan. 3. RPPH yang dibuat menjadi mengacu untuk penataan alat main. 4. Penataan alat bermain memiliki 3 jenis min yaitu main seensorimotor, main peran dan mai pembangunan untuk memberikan pengalaman bermain yang beragam serta harus mendukung perkembangan bahasa, kognitif dan sosial-emosional anak. 5. Peletakan alat main harus tepat sehingga anak bisa memusatkan perhatian pada kegiatan yang dilakukannya. 6. Pastikan alat main ditata diarea yang aman. 7. Alat main yang disediakan harus bisa digunakan dengan berbagai cara sehingga menumbuhkan kreativitas anak. 8. Alat yang disediakan dalam kondisi baik. 9. Merapikan mainan setelah digunakan pada tempatnya. 		

Lampiran 19. SOP KEGIATAN CUCI TANGAN



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
 Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
TK LABORATORIUM UNDIKSHA
KEGIATAN CUCI TANGAN

NAMA LEMBAGA		TK LABORATORIUM UNDIKSHA	KODE DOK	SOP/PROS-003
UNIT PROGRAM		TAMAN KANK-KANAK	STANDAR	PROSES
TANGGAL DISAHKAN		JULI 2023	TGL REVISI	-
1	JUDUL	Kegiatan Cuci Tangan (7 langkah mencuci tangan)		
2	TUJUAN	1. Membiasakan untuk mencuci tangan (2.1) 2. Membiasakan untuk tertib (2.6) 3. Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan kebersihan diri (2.1) 4. Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap kesehatan tubuh (2.12)		
3	REFERENSI	1. Permendiknas no. 146 tahun 2014 2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga		
4	PIHAK-PIHAK TEKAIT	Guru wali kelas dan anak-anak		
5	DOKUMEN	Catatan Perkembangan anak dikelas		
6	PROSEDUR KERJA	 <p>1. Basahilah kedua telapak tangan Setinggi pertengahan lengan memakai air yang mengalir, ambil sabun kemudian usap dan gosok kedua telapak tangan secara lembut .</p>	 <p>2. Usap dan gosok juga ke dua punggung tangan secara bergantian.</p>	



Jangan lupa jari-jari tangan, gosok sela-sela jari hingga bersih.



4. Bersihkan ujung jari secara bergantian dengan Dengan mengatupkan



5. Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian



6. Letakkan ujung jari ke telapak tangan kemudian Gosok perlahan



Pegang pergelangan tangan kiri dengan tangan kanan & sebaliknya, gerakan memutar

7. Bersihkan kedua pergelangan tangan secara bergantian dengan cara memutar, kemudian diakhiri dengan membilas seluruh bagian tangan dengan air bersih yang mengalir lalu keringkan memakai handuk atau tisu.



Lampiran 20. SOP SIKAT GIGI



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
 Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
TK LABORATORIUM UNDIKSHA
SIKAT GIGI

NAMA LEMBAGA		TK LABORATORIUM UNDIKSHA	KODE DOK	SOP/PROS-004
UNIT PROGRAM		TAMAN KANK-KANAK	STANDAR	PROSES
TANGGAL DISAHKAN		JULI 2023	TGL REVISI	-
1	JUDUL	Menyikat gigi agar gigiku sehat		
2	TUJUAN	1. Membiasakan untuk menyikat gigi (2.1) 2. Membiasakan untuk tertib (2.6) 3. Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan keberhasilan diri (2.1) 4. Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap kesehatan tubuh (2.12)		
3	REFERENSI	1. Permendiknas no. 146 tahun 2014 2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga		
4	PIHAK-PIHAK TEKAIT	Guru wali kelas dan anak-anak		
5	DOKUMEN	Catatan Perkembangan anak dikelas		
6	PROSEDUR KERJA	 <ol style="list-style-type: none"> Siapkan sikat gigi dan pasta gigi ber-fluor Kumur-kumur Sikat semua permukaan gigi, maju mundur, pendek-pendek 8 kali gerakan, rahang atas dan rahang bawah Permukaan sikat gigi menghadap langit-langit dan lidah Sikat permukaan gigi menghadap pipi dan bibir atas dan bibir bawah. Permukaan yang dipakai mengunyah Kumur 1x saja, fluor masih ada Bersihkan sikat gigi, simpan posisi tegak kepala diatas  <p>Sikat Gigi yang Benar</p> <p>1 2 3 4 5 6</p> <p>2 kali sehari pagi setelah makan malam sebelum tidur</p>		

Lampiran 21. SOP PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAN



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAN

NAMA LEMBAGA		TK LABORATORIUM UNDIKSHA	KODE DOK	SOP/PROS-005
UNIT PROGRAM		TAMAN KANK-KANAK	STANDAR	PROSES
TANGGAL DISAHKAN		JULI 2023	TGL REVISI	-
1	JUDUL	Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan di Sekolah		
2	TUJUAN	1. Membiasakan untuk menjaga keamanan diri (2.1) 2. Membiasakan untuk tertib (2.6) 3. Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap kesehatan tubuh (2.12) 4. Mengetahui cara hidup sehat (3.4-4.4)		
3	REFERENSI	1. Permendiknas no. 146 tahun 2014 2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga		
4	PIHAK-PIHAK TEKAIT	Guru wali kelas dan anak-anak		
5	DOKUMEN	Catatan Perkembangan anak dikelas		
6	PROSEDUR KERJA	<p>Memar: merupakan kondisi akibat adanya trauma/benturan dengan benda keras. Bisa berbentuk benjolan pada bagian yang terantuk, kadang disertai warna kebiruan. Cara mengatasinya.</p> 1. Memberikan kompres dingin (revanol) pada bagian yang terbentur untuk mencegah bertambah banyak darah yang merembes ke jaringan dan juga untuk mencegah pembengkakan (udema). 2. Menginfokan kepada orang tua terkait penyebab kenapa peserta didik bisa memar. Dan sampaikan permohonan maaf kepada orang tua. <p>Sakit perut/ Mules</p> 1. Memberikan minyak telon atau minyak kayu putih pada perut peserta didik. 2. Tanyakan kepada peserta didik apakah mau istirahat di ruang UKS. 3. Tanyakan kepada peserta didik apakah Ananda mau buang air besar?. 4. Memberikan pelayanan yang nyaman bagi anak yang mengalami sakit secara tiba-tiba. 5. Menghubungi orang tua dengan persetujuan anak atau anak sudah tak merasa nyaman dengan rasa sakit yang dirasakan. 6. Membawa anak kedokter atau rumah sakit terdekat jika diperlukan agar segera mendapatkan penanganan yang cepat dan tak lupa Ibu Guru memberikan informasi yang cepat kepada orang tua (kejadian ini jika sifatnya <i>urgent</i>)		

Lampiran 22. SOP KEGIATAN MAKAN BERSAMA



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
TK LABORATORIUM UNDIKSHA
KEGIATAN MAKAN BERSAMA

NAMA LEMBAGA		TK LABORATORIUM UNDIKSHA	KODE DOK	SOP/PROS-006
UNIT PROGRAM		TAMAN KANK-KANAK	STANDAR	PROSES
TANGGAL DISAHKAN		JULI 2023	TGL REVISI	-
1	JUDUL	Makan Bersama		
2	TUJUAN	1. Membiasakan anak mencuci tangan (2.1) 2. Mengenal berbagai jenis makanan dan kegunaannya untuk tubuh (2.1) 3. Membiasakan untuk bersyukur pada Tuhan (doa) (1.2) 4. Membiasakan untuk tertib (2.6) 5. Membiasakan untuk berbagi (2.9) 6. Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan makanan (2.1) 7. Membiasakan untuk tertib (2.6) 8. Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan makanan (2.1) 9. Membiasakan untuk bersih lingkungan (2.1, 2.6) 10. Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap alat makanan (2.12)		
3	REFERENSI	3. Permendiknas no. 146 tahun 2014 4. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga		
4	PIHAK-PIHAK TEKAIT	Guru wali kelas dan anak-anak		
5	DOKUMEN	Catatan Perkembangan anak dikelas		
6	PROSEDUR KERJA	1. Pastikan setiap anak dalam kelompok sudah mencuci tangan dengan bersih dan benar 2. Anak mengambil bekal pada tempatnya. 3. Pastikan anak sudah duduk rapi ditempat masing-masing 4. Kenalkan pada anak tata tertib makan dan cara menggunakan alat makan yang benar 5. Berdoa sebelum makan dipimpin oleh anak yang piket pada hari itu. 6. Selesai makan anak-anak merapikan alat makan yang telah digunakan 7. Setelah makan anak-anak mencuci tangan.		

Lampiran 23. SOP KEGIATAN ISTIRAHAT MAIN BERSAMA



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
TK LABORATORIUM UNDIKSHA
KEGIATAN ISTIRAHAT MAIN BERSAMA

NAMA LEMBAGA		TK LABORATORIUM UNDIKSHA	KODE DOK	SOP/PROS-007
UNIT PROGRAM		TAMAN KANK-KANAK	STANDAR	PROSES
TANGGAL DISAHKAN		JULI 2023	TGL REVISI	-
1	JUDUL	Kegiatan saat bermain bersama		
2	TUJUAN	1. Mengembangkan sikap percaya diri (2.5) 2. Membiasakan diri untuk berkata santun (2.14) 3. Membiasakan diri untuk selalu berbagi alat bermain (2.9)		
3	REFERENSI	1. Permendiknas no. 146 tahun 2014 2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga		
4	PIHAK-PIHAK TEKAIT	Guru wali kelas dan anak-anak		
5	DOKUMEN	Catatan Perkembangan anak dikelas		
6	PROSEDUR KERJA	1. Anak-anak keluar kelas secara tertib setelah merapikan kursi yang telah digunakan menuju tempat bermain 2. Anak-anak bermain bersama dengan teman-teman. 3. Pastikan anak agar tak menyendiri dan dibantu untuk mencarikan teman bermain. 4. Memperhatikan aktivitas anak dan yakinkan anak dalam keadaan aman saat bermain. 5. Setelah bermain, anak anak secara bergiri mencuci tangan dan membersihkan sepatu agar tak berisi pasir jika anak bermain diarea pasir. 6. Anak secara bergilir masuk ke kelas secara tertib		

Lampiran 24. SOP KEGIATAN PENUTUP dan PENJEMPUTAN



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
AKTA NOTARIS NOMOR: 19 TANGGAL 9 OKTOBER TAHUN 2015
TK (TAMAN KANAK-KANAK) LABORATORIUM UNDIKSHA
Alamat: Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Telp (0362) 3401015

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)
TK LABORATORIUM UNDIKSHA
KEGIATAN PENUTUP dan PENJEMPUTAN

NAMA LEMBAGA		TK LABORATORIUM UNDIKSHA	KODE DOK	SOP/PROS-008
UNIT PROGRAM		TAMAN KANK-KANAK	STANDAR	PROSES
TANGGAL DISAHKAN		JULI 2023	TGL REVISI	-
1	JUDUL	Kegiatan Penutup dan penjemputan anak		
2	TUJUAN	1. Membiasakan untuk tertib (2.6) 2. Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan keberhasilan diri (2.1) 3. Membiasakan memberi salam dengan bahasa yang santun (2.14) 4. Mengembangkan sikap menghargai orang lain yang berbicara (2.10)		
3	REFERENSI	1. Permendiknas no. 146 tahun 2014 2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga		
4	PIHAK-PIHAK TEKAIT	Guru wali kelas dan anak-anak		
5	DOKUMEN	Catatan Perkembangan anak dikelas		
6	PROSEDUR KERJA	1. Pastikan anak-anak sudah duduk rapi ditempatnya 2. Saat berdoa dipimpin oleh anak yang piket saat itu 3. Anak-anak melakukan doa dengan tertib 4. Pemimpin doa memandu teman memberikan sala kepada ibu guru "salam selamat siang dan om swastiastu" 5. Ibu guru mempersilakan pemimpin untuk duduk di tempatnya. 6. Ibu guru memnadu kelompok manakah yang lebih dahulu pulang (anak yang kelompoknya paling rapi yang diberikan pulang, dengan tertib mengendong tas dan mendorong kursi serta berbaris didepan guru , memberi salam kembali baru pulang) 7. Pastikan anak anak sudah dijemput dan anak yang belum dijemput bisa bermain diaula atau dikelas dengan tujuan lebih mudah mengawasi anak yang belum dijemput.		

Lampiran 25. Foto Kegiatan Penyambutan anak.

KEGIATAN MENYAMBUK ANAK DATANG KE SEKOLAH



1. Menyambut kedatangan anak mengalir



2. Mencuci tangan pada air yang mengalir



3. mencuci tangan dengan memakai bersih



4. Membilas kembali sabun tangan biar



5. Mengeringkan tangan memakai tisu



6. Atau menggunakan hand sanitizer

Lampiran 276. Foto Kegiatan Selama di sekolah

SAAT KEGIATAN ISTIRAHAT



Buang sampah pada tempatnya
tempat makan



merapikan tempat duduk



merapikan



Berbaris didepan kelas



salam masuk kelas



Berdoa



Bermain di dalam ruangan



bermain diluar ruangan

Lampiran 297. Jawaban Respon Peserta didik melalui orang tua

 **YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**
Akta Notaris Nomor: 18 Tanggal 9 Oktober 2015
TK LABORATORIUM UNDIKSHA

Alamat : Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Nomor Telp. (0362) 3401015

Nomor : 307.2/TK/Lab.Undiksha/E.11/VI/2023
Lampiran : -
Perihal : Respon Orang Tua

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Orang Tua Murid
TK Laboratorium Undiksha
di-
Tempat

Dengan Hormat,
Dalam rangka pengambilan data untuk keperluan penyusunan Tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Multiple Intellegences di TK Laboratorium Undiksha". Saya Putu Juli Astiti sebagai mahasiswa Pascasarjana Teknologi Pendidikan ingin mengetahui respon anak-anak melalui orang tua menggunakan multimedia dengan link: <https://multimediami.my.canva.site/multimedia-interaktif>. Untuk memberikan respon/jawaban pada surat terlampir.

Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan pengertiannya saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 1 september 2023
Kepala TK Laboratorium Undiksha


Putu Juli Astiti
NPY. 7071

Lampiran 28 Jawaban Respon Peserta Didik melalui Orang Tua

RESPON ANAK-ANAK MELALUI ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN
MEDIA: "Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Multiple
Intellegences di TK Laboratorium Undiksha"

Nama Orang Tua : I Gede Artha Kesumawijaya
Nama Anak : Ni Kadek Prisha Prabandari

NO	PERTANYAAN	JAWABAN RESPON
1	Bagaimana perasaan anak dalam menggunakan multimedia ini	Anak merasa senang dalam menggunakan multimedia tersebut
2	Bagian mana yang paling disukai dalam penggunaan media? Apakah video pembelajarannya, Quiz, Puzzle digital atau mencocokkan gambar.	Yang paling disukai adalah bagian mencocokkan gambar
3	Apakah kedepannya diperlukan media seperti ini lagi dan berikan alasannya?.	Ya, diperlukan. Karena media ini berbasis IT dan disukai oleh anak-anak.

Lampiran 30. Surat Respon Guru



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
Akta Notaris Nomor: 18 Tanggal 9 Oktober 2015
TK LABORATORIUM UNDIKSHA

Alamat : Jalan Jatayu No. 10 Singaraja Nomor Telp. (0362) 3401015

Nomor : 307.3/TK/Lab.Undiksha/E.11/VI/2023
Lampiran : -
Perihal : Respon Guru

Kepada
Yth. Ibu Guru
TK Laboratorium Undiksha
di-
Tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka pengambilan data untuk keperluan penyusunan Tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Multiple Intellegences di TK Laboratorium Undiksha". Saya Putu Juli Astiti sebagai mahasiswa Pascasarjana Teknologi Pendidikan ingin mengetahui respon ibu guru pengajar di TK Laboratorium Undiksha dalam menggunakan mulrtimedia dengan link: <https://multimediami.my.canva.site/multimedia-interaktif>. Untuk memberikan respon/jawaban pada surat terlampir.

Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan pengertiannya saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 1 september 2023
Kepala TK Laboratorium Undiksha



Putu Juli Astiti
NPY. 7071

Lampiran 30. Respon Guru

RESPON IBU GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA:

“Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Multiple Intellegences
di TK Laboratorium Undiksha”

Nama Guru :

Mengajar Kelompok :

NO	PERTANYAAN	JAWABAN RESPON
1	Bagaimana perasaan guru dalam menggunakan multimedia ini	
2	Bagian mana yang paling disukai dalam penggunaan media? Apakah video pembelajarannya, Quiz, Puzzle digital atau mencocokkan gambar atau semuanya.?	
3	Apakah kedepannya diperlukan media seperti ini lagi dalam mengajar dan berikan alasannya?.	

Lampiran 311. Jawaban Respon Guru

RESPON IBU GURUDALAM PENGGUNAAN MEDIA:

“Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Multiple Intellegences
di TK Laboratorium Undiksha”

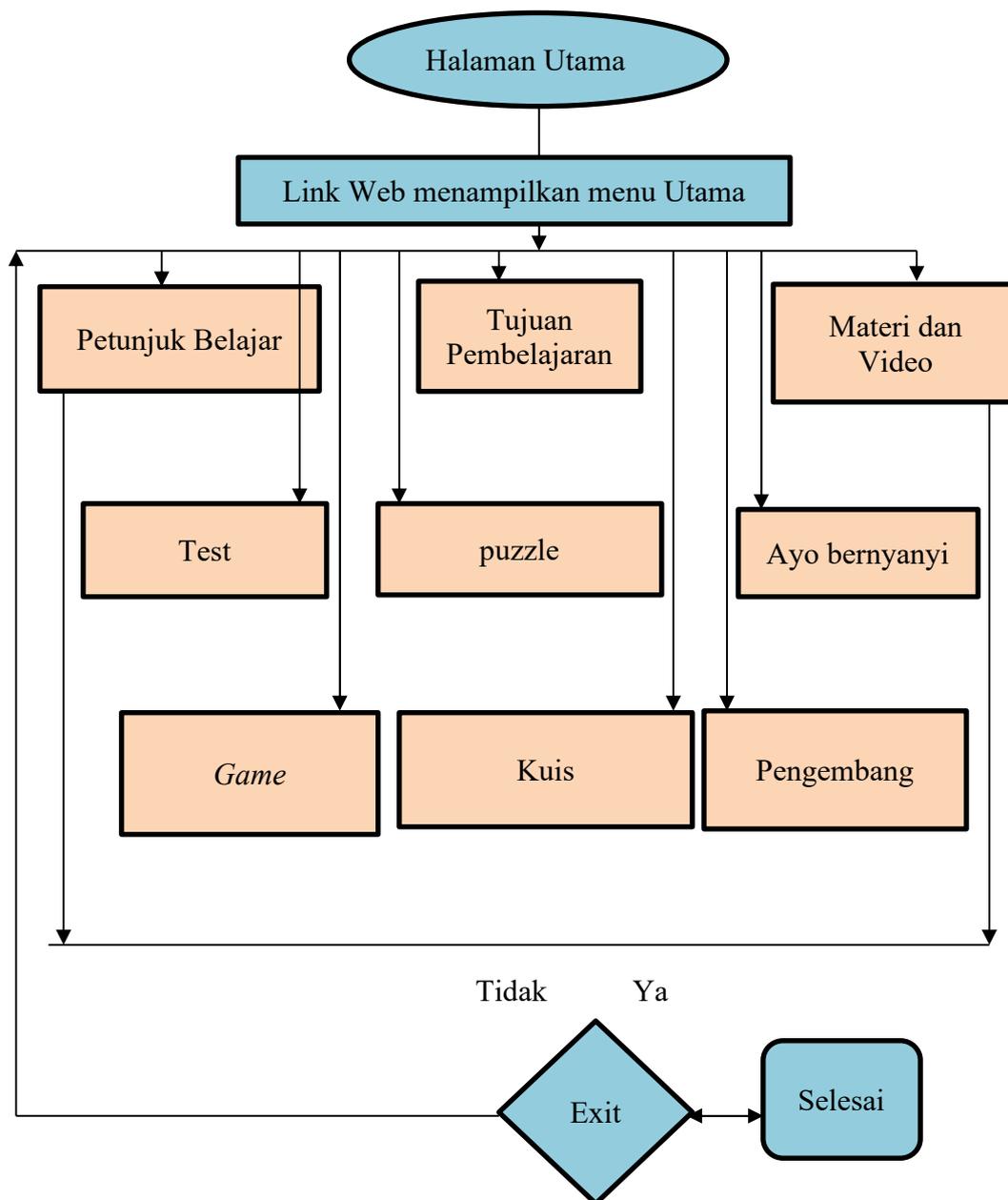
Nama Guru : Luh Pufu Yuli Artaningrih

Mengajar Kelompok : B₂

NO	PERTANYAAN	JAWABAN RESPON
1	Bagaimana perasaan guru dalam menggunakan multimedia ini	Sangat senang, karena dapat membantu selain menggunakan kegiatan dengan LKPD, jadi sementara belajar sam bil bermutu.
2	Bagian mana yang paling disukai dalam penggunaan media? Apakah video pembelajarannya, Quiz, Puzzle digital atau mencocokkan gambar atau semuanya.?	Semuanya, karena semua media yang digunakan sangat menarik (karena sudah era 4.0) jadi harus memperkenalkan ke-anak sejak dini.
3	Apakah kedepannya diperlukan media seperti ini lagi dalam mengajar dan berikan alasannya.?	Iya, agar anak-anak tidak merasa bosan di kelas di-selam melaksanakan - pembelajaran, harus di selingi.

Lampiran 322. *Flowchart* Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi *Multiple Intelligences* Di TK Laboratorium Undiksha

FLOWCHART PENGEMBANGAN MULTIMEDIA NTERAKTIF BERORIENTASI *MULTIPLE INTELLIGENCES* DI TK LABORATORIUM UNDIKSHA



Lampiran 333. *Story Board* Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi *Multiple Intelligences*

STORY BOARD PENGEMBANGAN MULTIMEDIA NTERAKTIF
BERORIENTASI *MULTIPLE INTELLIGENCES*
DI TK LABORATORIUM UNDIKSHA

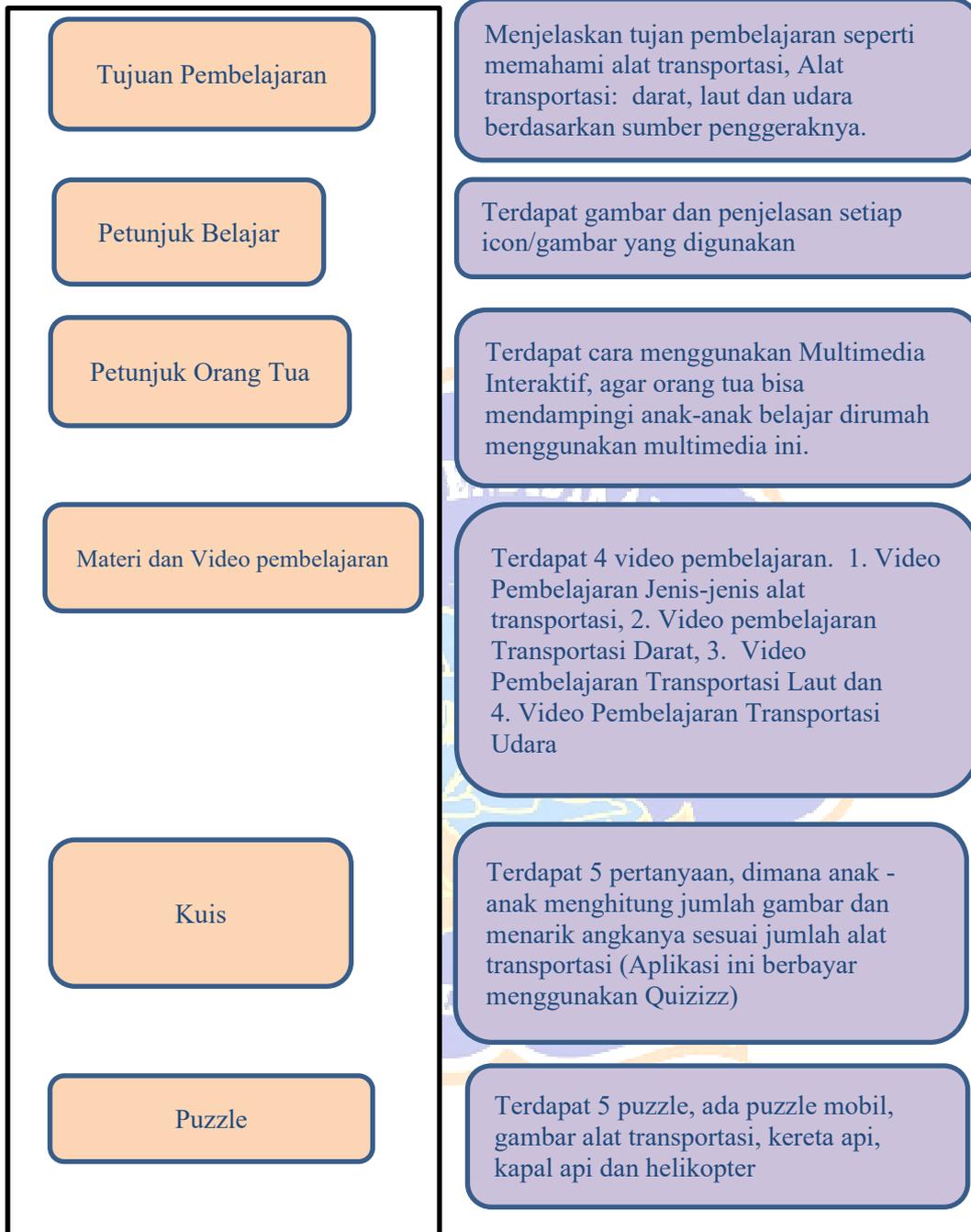
A. Tampilan Awal



B. IMAGE GAMBAR PENDUKUNG MULTIMEDIA



C. PENJELASAN SETIAP IMAGE GAMBAR YANG DIGUNAKAN DALAM MULTIMEDIA INTERAKTIF



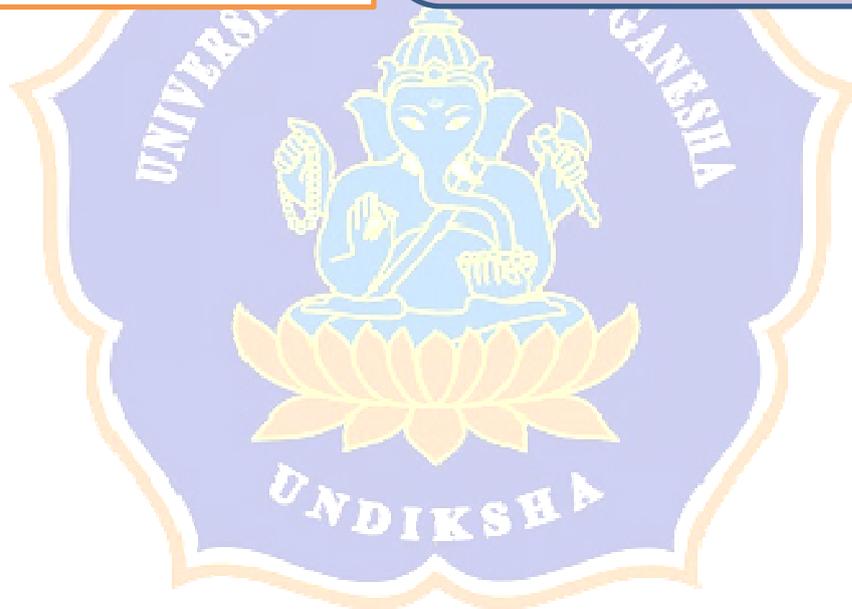
Lanjutan:

Ayo Bernyanyi

Terdapat 4 lagu anak-anak tentang alat transportasi: Naik Delman, Naik Beca, Kapal Api dan Peswat

Game

Ada 4 Game yaitu mencari gambar yang sama, menghitung gambar (menarik gambarnya sesuai jumlahnya), menghitung alat transportasi (menarik angkanya) mencocokkan tempat aktivitasnya . Aplikasi yang digunakan tidak berbayar.



Lampiran 344. Foto Persiapan mengambil Data dilapangan



- 1). Menyiapkan HP dan mengecek apakah HP peserta didik sudah isi kartu dan ada aplikasi Wanya.



- 2). Menyiapkan kartu jika HP peserta didik belum ada kartunya.



- 3). Menyediakan Headset untuk peserta didik, digunakan saat melakukan Pre Test dan Post Test.

Lampiran 355. Dokumentasi Penelitian
(Pengambilan Data dilapangan)







Lampiran 366. Hasil Kegiatan Menyelesaikan LKPD untuk mendukung Pengembangan Multiple Intelligences anak.

Pertemuan Pertama

SENIN 21/8/2023

6. Menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai gambar alat transportasi (KD 3.15-4.15/Seni)

MEWARNAI GAMBAR ALAT TRANSPORTASI

Nama: Dika
 Kelompok: A
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

pesawat bunga kapal selam
 payung mobil apel

😊😊

SENIN 21/8/2023

6. Menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai gambar alat transportasi (KD 3.15-4.15/Seni)

MEWARNAI GAMBAR ALAT TRANSPORTASI

Nama: Kiki
 Kelompok: A
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

33

pesawat bunga kapal selam
 payung mobil apel

SENIN 21/8/2023

8. Menampilkan hasil karya seni melalui kegiatan mewarnai gambar alat transportasi (KD 3.15-4.15/Seni)

MEWARNAI GAMBAR ALAT TRANSPORTASI

Nama: Dika
 Kelompok: A
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

pesawat bunga kapal selam
 payung mobil apel

😊😊

Mengenal kegiatan yang mematuhi lalu lintas

Memberi tanda ceklis (✓) gambar orang mematuhi lalu lintas dan memberi tanda silang (x) pada anak yang berebut mainan

Nama: A
 Kelompok: A
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

☒ ✓ ☒

Mengenal kegiatan yang mematuhi lalu lintas

Memberi tanda ceklis (✓) gambar orang mematuhi lalu lintas dan memberi tanda silang (x) pada anak yang berebut mainan

Nama: Dika
 Kelompok: A
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

☒ ✓ ☒

Mengenal kegiatan yang mematuhi lalu lintas

Memberi tanda ceklis (✓) gambar orang mematuhi lalu lintas dan memberi tanda silang (x) pada anak yang berebut mainan

Nama: A
 Kelompok: A
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

☒ ✓ ☒

Mengenal perilaku baik saat bermain

Memberi tanda ceklis (✓) gambar anak yang baik bermain dan memberi tanda silang (x) pada anak yang berebut mainan

Nama: Dika
 Kelompok: A
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

✓ ☒

😊😊😊😊

Mengenal perilaku baik saat bermain

Memberi tanda ceklis (✓) gambar anak yang baik bermain dan memberi tanda silang (x) pada anak yang berebut mainan

Nama: Ayu Putri
 Kelompok: B
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

✓ ☒

😊😊😊😊

SENIN 21/8/2023

Mengenal perilaku baik saat bermain

Memberi tanda ceklis (✓) gambar anak yang baik bermain dan memberi tanda silang (x) pada anak yang berebut mainan

Nama: Dika
 Kelompok: A
 Nama TK: TK. Laboratorium Undiksha

☐ ☒

😊😊😊😊

Pertemuan Kedua



MENGENAL PERILAKU BAIK UNTUK DIRI

Berilah tanda checklist (✓) pada gambar perilaku yang ditiru dan beri tanda silang (X) pada perilaku yang tak boleh ditiru. Serta hitung jumlah gambar perilaku yang ditiru pada kotak berwarna coklat muda.

4

Nama Anak: Etaudya
Hari/Tgl: 27/6/2023

MENGENAL PERILAKU BAIK UNTUK DIRI

Berilah tanda checklist (✓) pada gambar perilaku yang ditiru dan beri tanda silang (X) pada perilaku yang tak boleh ditiru. Serta hitung jumlah gambar perilaku yang ditiru pada kotak berwarna coklat muda.

4

Nama Anak: Kevante
Hari/Tgl: 27/6/2023

MENGENAL PERILAKU BAIK UNTUK DIRI

Berilah tanda checklist (✓) pada gambar perilaku yang ditiru dan beri tanda silang (X) pada perilaku yang tak boleh ditiru. Serta hitung jumlah gambar perilaku yang ditiru pada kotak berwarna coklat muda.

4

Nama Anak: Wahidya
Hari/Tgl: 27/6/2023

MENGENAL PERILAKU BAIK UNTUK DIRI

Berilah tanda checklist (✓) pada gambar perilaku yang ditiru dan beri tanda silang (X) pada perilaku yang tak boleh ditiru. Serta hitung jumlah gambar perilaku yang ditiru pada kotak berwarna coklat muda.

4

Nama Anak: Selma
Hari/Tgl: 27/6/2023

KESEPAKATAN KELAS

Membaca tanda tambah (+) pada anak yang mengikuti aturan kelas dan beri tanda silang (X) pada anak yang tak mengikuti aturan kelas.

Nama: Quany
Kelas: 1
Tanggal: 27/6/2023

Pertemuan Ketiga

Mencari Bayangan
Transportasi Darat

Apakah kalian tahu nama alat transportasi di bawah ini? Ayo kita pasang dengan bayangannya!

LembarKerja.com
©2022 LembarKerja.com
For more worksheets, please visit: <https://lembarkerja.com/>

Mencari Bayangan
Transportasi Darat

Apakah kalian tahu nama alat transportasi di bawah ini? Ayo kita pasang dengan bayangannya!

LembarKerja.com
©2022 LembarKerja.com
For more worksheets, please visit: <https://lembarkerja.com/>

Mencari Bayangan
Transportasi Darat

Apakah kalian tahu nama alat transportasi di bawah ini? Ayo kita pasang dengan bayangannya!

LembarKerja.com
©2022 LembarKerja.com
For more worksheets, please visit: <https://lembarkerja.com/>

Mencari Bayangan
Transportasi Darat

Apakah kalian tahu nama alat transportasi di bawah ini? Ayo kita pasang dengan bayangannya!

LembarKerja.com
©2022 LembarKerja.com
For more worksheets, please visit: <https://lembarkerja.com/>

Mengenal perilaku BAIK

Beri tanda silang pada anak yang tak berbuat baik dan tanda tambah pada anak yang mau membantu.

Nama: Yogan

23/8/2023
Yogan

Mengenal perilaku BAIK

Beri tanda silang pada anak yang tak berbuat baik dan tanda tambah pada anak yang mau membantu.

Nama: Ayuk

23/8/2023
Ayuk

Mengenal perilaku BAIK

Beri tanda silang pada anak yang tak berbuat baik dan tanda tambah pada anak yang mau membantu

Nama: Pradipta

Mengenal perilaku buruk dengan memberi tanda tambah (+) pada perilaku baik dan tanda silang (x) pada perilaku kurang baik

Nama: Jasya

Mengenal perilaku buruk dengan memberi tanda tambah (+) perilaku baik dan tanda silang (x) pada perilaku kurang baik

Nama: Ayuk

Mengenal perilaku buruk dengan memberi tanda tambah (+) perilaku baik dan tanda silang (x) pada perilaku kurang baik

Nama: Icy8

Mengenal perilaku buruk dengan memberi tanda tambah (+) perilaku baik dan tanda silang (x) pada perilaku kurang baik

Nama: Kenzi

Mengenal perilaku buruk dengan memberi tanda tambah (+) perilaku baik dan tanda silang (x) pada perilaku kurang baik

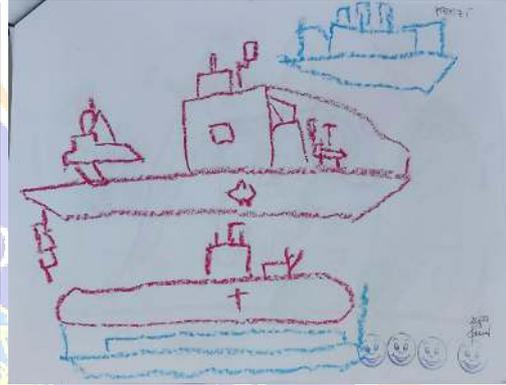
Nama: Yarel

Mengenal perilaku buruk dengan memberi tanda tambah (+) perilaku baik dan tanda silang (x) pada perilaku kurang baik

Nama: Danesh

Mengenal perilaku buruk dengan memberi tanda tambah (+) perilaku baik dan tanda silang (x) pada perilaku kurang baik

Nama: Dipta



UNDIKSHA

Pertemuan ke empat

MENCARI BAYANGAN: TRANSPORTASI
Apakah kalian tahu nama alat transportasi di bawah ini? Ayo kita pasang dengan bayangannya!

MENCARI BAYANGAN: TRANSPORTASI
Apakah kalian tahu nama alat transportasi di bawah ini? Ayo kita pasang dengan bayangannya!

MENCARI BAYANGAN: TRANSPORTASI
Apakah kalian tahu nama alat transportasi di bawah ini? Ayo kita pasang dengan bayangannya!

MENIRU TULISAN pesawat

p	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t

MENIRU TULISAN pesawat

p	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t

hati-hati MENIRU TULISAN pesawat

p	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t
P	e	s	a	w	a	t

MENIRU TULISAN pesawat

Kainara



p	e	s	a	w	a	t
p	e	s	a	w	a	t
p	e	s	a	w	a	t
p	e	s	a	w	a	t
p	e	s	a	w	a	t
p	e	s	a	w	a	t

MENIRU TULISAN pesawat

Dika 25/8 2023

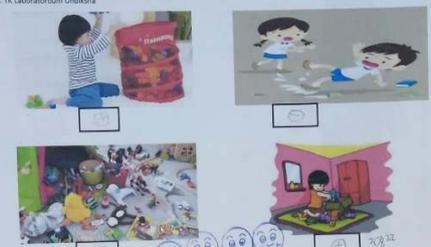


p	e	s	a	w	a	t
p	e	s	a	w	a	t
b	e	s	a	w	a	t
d	e	s	a	w	a	t
b	e	s	a	w	a	t
d	e	s	a	w	a	t

Merapikan mainan dan akibatnya!

Beri tanda tambah (+) pada anak yang merapikan mainan dan beri tanda silang (-) pada gambar akibat anak tak mau merapikan mainan

Nama : Ayu (A.L.)
Kelas : a
Sekolah : TK Laboratorium Undiksha



25/8 2023
Ayu

Merapikan mainan dan akibatnya!

Beri tanda tambah (+) pada anak yang merapikan mainan dan beri tanda silang (-) pada gambar akibat anak tak mau merapikan mainan

Nama : Dika
Kelas : a
Sekolah : TK Laboratorium Undiksha



25/8 2023
Dika

MENGENAL PERILAKU BAIK DAN TIDAK BAIK

Beri tanda tambah (+) pada anak yang berperilaku baik dan beri tanda silang (-) pada anak yang berperilaku tidak baik. tulis jumlah gambar yang berperilaku baik pada kotak yang berwarna biru muda.

Nama Anak : Gage
Hari/tgl :



MENGENAL PERILAKU BAIK DAN TIDAK BAIK

Beri tanda tambah (+) pada anak yang berperilaku baik dan beri tanda silang (-) pada anak yang berperilaku tidak baik. tulis jumlah gambar yang berperilaku baik pada kotak yang berwarna biru muda.

Nama Anak : Mard
Hari/tgl :



MENGENAL PERILAKU BAIK DAN TIDAK BAIK

Beri tanda tambah (+) pada anak yang berperilaku baik dan beri tanda silang (-) pada anak yang berperilaku tidak baik. tulis jumlah gambar yang berperilaku baik pada kotak yang berwarna biru muda.

Nama Anak : Priska
Hari/tgl :



25/8 2023

Lampiran 377. Instrumen Evaluasi Untuk Ahli Isi Pertama

**INSTRUMEN EVALUASI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERORIENTASI *MULTIPLE INTELLIGENCES* UNTUK AHLI ISI**

Judul Media : Multimedia Interaktif berorientasi *Multiple Intelligences*
 Tema : Transportasi
 Sasaran : Peserta Didik Kelompok A TK Laboratorium Undiksha
 Pengembang : Putu Juli Astiti

NO	Aspek	Indikator	Sesuai	Tidak Sesuai
A	Materi	1. Ketepatan tujuan pembelajaran	✓	
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan	✓	
		3. Kelengkapan materi	✓	
		4. Ketersediaan contoh yang mendukung materi	✓	
		5. Keleluasaan materi	✓	
B	Kebahasaan	6. Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓	
		7. Ketepatan ejaan pada materi	✓	
C	Evaluasi	8. Evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
		9. Evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
		10. Evaluasi mudah dipahami peserta didik	✓	

E. Komentar/saran

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

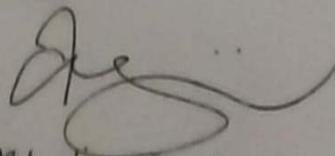
- Evaluasi cara & waktu yg permainan / kuis / puzzle
- Menyiapkan instrument penilaian / rebrtik penilaian

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi *Multiple Intelligences* ini:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran (dilingkari pada salah satu pilihan *option* kelayakan produk)

Abdi Isi



Md. Vira Anje Paramita
NIP 199206042013032014

Lampiran 388. Instrumen Evaluasi Untuk Ahli Isi yang Ke dua

**INSTRUMEN EVALUASI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERORIENTASI *MULTIPLE INTELLIGENCES* UNTUK AHLI ISI**

Judul Media : Multimedia Interaktif berorientasi *Multiple Intelligences*
 Tema : Transportasi
 Sasaran : Peserta Didik Kelompok A TK Laboratorium Undiksha
 Pengembang : Putu Juli Astiti

NO	Aspek	Indikator	Sesuai	Tidak Sesuai
A	Materi	1. Ketepatan tujuan pembelajaran	✓	
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan	✓	
		3. Kelengkapan materi	✓	
		4. Ketersediaan contoh yang mendukung materi	✓	
		5. Keleluasaan materi	✓	
B	Kebahasaan	6. Ketepatan bahasa yang digunakan	✓	
		7. Ketepatan ejaan pada materi	✓	
C	Evaluasi	8. Evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
		9. Evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
		10. Evaluasi mudah dipahami peserta didik		✓

E. Komentar/saran

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini diucapkan terima kasih.

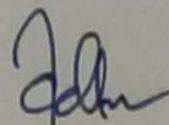
Sudah Baik,
Direvisi, agar ditambahkan respon langsung
pada Media

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi *Multiple Intelligences* ini:

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran (dilingkari pada salah satu pilihan *option* kelayakan produk)

Ahli Isi



Pr. Pelen Aditya Andana, M.Pd.
NIP 198303022006091001