

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Singaraja, 14 Nopember 2024

Nomor : 4821/UN48.14.1/KM/2024
Hal : **Mohon Ijin Pengambilan Data**
Yth. Kepala TK Negeri Susut Kaja
di Tempat

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

Nama : Ni Made Ari Sugiartini
NIM : 2229171016
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Prmbelajaran Kooperatif Time Game Tournamen (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Anak-Anak di TK Negeri Susut Kaja.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I,

Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1984202012122004

Pembimbing II,

Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

Mengetahui,
a.n. Direktur,
Wadir I,



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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Singaraja, 14 Nopember 2024

Nomor : 4821/UN48.14.1/KM/2024

Hal
Yth. Kepala TK Negeri Selat
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 : Ni Made Ari Sugiartini
NIM : 2229171016
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Prmbelajaran Kooperatif Time Game Tournamen (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Anak-Anak di TK Negeri Susut Kaja.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I,

Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1984202012122004

Pembimbing II,

Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

Mengetahui,
a.n. Direktur,
Madir I,



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

Lampiran 2. Surat Ijin Uji Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 4193/UN48.14.22/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada

Yth. : **Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si**
Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Made Ari Sugiartini
NIM/Semester : 222971016/V
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis : **Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournaments (TGT)* Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Anak-Anak Di TK Negeri Susut Kaja**

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 14 Oktober 2024
Koordinator Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini

Nice Maylani Astri, M.Psi., Ph.D., Psikolog
NIP. 198705082012122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 4194/UN48.14.22/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada

Yth. : **Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd**

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Made Ari Sugiartini
NIM/Semester : 222971016/V
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournaments (TGT)* Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Anak-Anak Di TK Negeri Susut Kaja

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 14 Oktober 2024
Koordinator Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini

Nice Maylani Astri, M.Psi., Ph.D., Psikolog
NIP. 198705082012122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 4195/UN48.14.22/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada

Yth. : **Prof. Dr. M.G. Rini Kristiantari, M.Pd.**

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Made Ari Sugiartini
NIM/Semester : 222971016/V
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournaments (TGT)* Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Anak-Anak Di TK Negeri Susut Kaja

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 14 Oktober 2024
Koordinator Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini

Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog
NIP. 198705082012122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 4196/UN48.14.22/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada

Yth. : **Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd, M.Pd.**

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

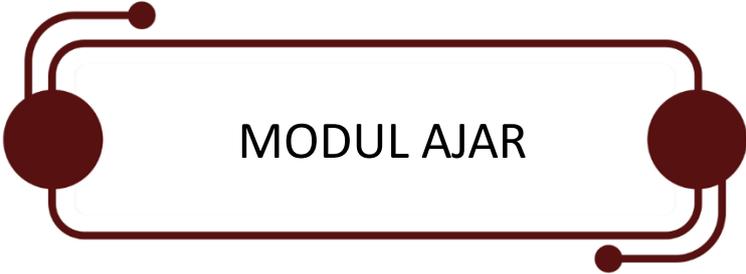
Nama : Ni Made Ari Sugiartini
NIM/Semester : 222971016/V
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournaments (TGT)* Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Anak-Anak Di TK Negeri Susut Kaja

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 14 Oktober 2024
Koordinator Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini

Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog
NIP. 198705082012122001

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran /Modul Ajar



MODUL AJAR

A. Identitas Modul

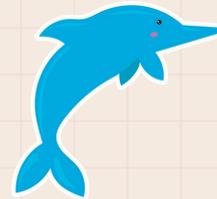
Nama Sekolah : TK Negeri Susut Kaja

Fase/Kelompok : Fondasi/ B

Topik : Binatang

Sub Topik : Binatang di air

Minggu 1



Gambaran Umum Modul Ajar

Modul ajar dengan topik Binatang dan sub topik Binatang di udara untuk tujuan pembelajaran pada elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri dan Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni. Modul ini menyajikan beberapa kegiatan bermain yang dapat dipilih anak sebagai bentuk pembelajaran berdiferensiasi. Modul ini disusun agar anak mengenal macam-macam binatang di air yang diketahui anak. Mengetahui jenis-jenis binatang dan habitatnya, Memahami kegunaan dan manfaat binatang, Mengembangkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian binatang, Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak dengan berbagai macam permainan. Waktu pelaksanaan modul ini dapat

dilaksanakan untuk satu minggu atau lebih dengan menyesuaikan minat peserta didik terhadap kegiatan main.

B. Asesmen Awal

Tujuan Pembelajaran	Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Kegiatan	Hasil Pengamatan	Rekomendasi
Anak dapat mengenal meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi	<p>Peserta didik dapat memahami kemampuan literasi (memahami bahasa, mengenal keaksaraan, mengungkapkan bahasa</p> <p>Peserta didik dapat memahami kemampuan numerasi (membilang dan mengenal konsep bilangan</p>	<p>Menyimak aturan permainan, meniru/menulis dan mengenali huruf</p> <p>Anak dapat menunjukkan kemampuan nya dalam mengenal konsep bilangan</p>	sebagian besar kemampuan literasi dan numerasi anak masih kurang	Peru kegiatan main yang dapat menstimulasi agar dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik

C. Tujuan Pembelajaran

Anak dapat mengenal dan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pembukaan

- Peserta didik mengucapkan salam dan doa.
- Guru melakukan presensi, bernyanyi dan berdiskusi tentang perasaan anak hari ini dan topik hari ini.
- Peserta didik menunjuk gambar emoji sesuai dengan perasaan peserta didik hari ini.
- Peserta didik bernyanyi lagu ikan kesayangan
- Eksplorasi menggunakan video pembelajaran
- <https://youtu.be/fyDdlyEsPCU> Anak melakukan eksplorasi
- menggunakan Video yang sudah di putarkan guru

Pertanyaan pemantik:

- Apa yang anak-anak lihat di video tadi ?
- Apa saja binatang yang ada di air ?
- Di mana tempat hidupnya atau habitatnya ?
- Anak dan guru membuat kesepakatan kelas.
- Anak memilih kegiatan main yang disediakan oleh guru.

Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat diawali dengan eksplorasi video lagu, kemudian menceritakan tentang isi video. Eksplorasi dapat dilakukan dengan beragam cara mulai dari penggunaan video pembelajaran, teknologi atau dapat dari benda-benda yang nyata, kemudian peserta didik dapat mempraktikkan dan membuat karya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

• **Bermain Kartu Huruf**

Deskripsi kegiatan : Guru mengajak anak untuk membagi diri dalam kelompok-kelompok kecil, kemudian menyimak aturan permainan yang di jelaskan guru.

Pertanyaan Pemantik:

Apa saja kesepakatan yang telah disepakati dalam permainan?

Apa permainan yang dilakukan?

Didalam permainan huruf-huruf apa yang dilihat?

Alat dan Bahan: Kartu huruf, kertas, pensil

- **Kreasi dengan Pensil**

Deskripsi kegiatan : Guru menginstruksikan kepada anak kembali pada kelompok-kelompok kecil. Memberikan inspirasi kepada anak dengan melihat bermacam kartu huruf dan tulisan yang sudah di cetak oleh guru. Anak diberikan kebebasan untuk memilih media yang disiapkan oleh guru yang akan diselesaikan dalam kelompoknya.

Pertanyaan Pemantik:

Apa yang bisa kamu gunakan untuk menebalkan tulisan ini?

Huruf apa saja yang kamu pilih dalam menyusun kata?

Kata apa yang dapat kamu susun?

Coba sebutkan kata yang kamu susun?

Alat dan Bahan: Kata dengan garis putus-putus, pensil/spidol

Ayo bermain tebak huruf

Deskripsi kegiatan: Guru menata lingkungan main dengan melibatkan berbagai jenis huruf. Anak mengamati apa yang dijelaskan oleh guru guru mengamati dan mengobservasi saat anak melakukan permainan tebak huruf secara berkelompok

Pertanyaan Pemantik:

Permainan apa yang anak lakukan ?

Huruf apa saja yang anak kenal?

bagaimana perasaan anak setelah bermain tebak huruf?

Apa beda huruf vokal dan konsonan?

Alat dan bahan: Kartu Huruf, pensil

• **Ayo kita Bercerita**

Deskripsi kegiatan: Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita pendek. Peserta didik mengungkapkan pendapatnya tentang cerita yang sudah didengar. Guru mengajak peserta didik untuk menceritakan kembali cerita yang telah didengar dengan kata-katanya sendiri. kemudian anak diajak untuk menyelesaikan sebuah cerita dengan mengurutkan sesuai alur ceritanya

Pertanyaan Pemantik:

Menurut kamu bagaimana caranya menyusun sebuah cerita?

Bagaimana cara kamu menyusun cerita?

Bahan apa saja yang kamu gunakan untuk menyelesaikan cerita?

Alat dan Bahan : Pensil, buku, sepidol, lembar kerja

Penutup

- Guru dan anak merapikan alat bermain.
- Peserta didik duduk melingkar.
- Anak menceritakan dalam kegiatan bermain yang dilakukan dalam berkelompok
- Guru dan Anak berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain.
- Guru menguatkan konsep yang telah dibangun peserta didik tentang kesepakatan/aturan bermain.
- Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
- Guru dan Anak, bernyanyi, tepuk pulang, berdoa, salam.

Refleksi Guru

- Apa kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini? Apa yang perlu ditingkatkan lagi?
- Hal apa yang perlu dikembangkan guru?

Refleksi Peserta Didik

- Bagaimana perasaanmu hari ini?
- Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa?

- Kegiatan apa yang paling tidak disukai? Mengapa?
- Kemampuan literasi apa yang belum kamu pahami?
- Apa yang akan kamu lakukan ketika alat main yang kamu inginkan masih di gunakan oleh temanmu?

D. Media Pembelajaran

- Leptop LCD HP
- Video kegiatan pembelajaran Kartu huruf, Kata bergambar Lembar aktivitas
- Kertas, alat tulis, pensil, penghapus
- Link Video Media Pembelajaran

F. Asesmen Sumatif

Guru menggunakan asesmen awal sebelum pembelajaran dengan melakukan pengamatan pada peserta didik dalam memahami kemampuan literasi (memahami bahasa, mengenal keaksaraan, mengungkapkan bahasa Guru menggunakan asesmen sumatif dengan instrument lembar observasi sepanjang kegiatan berlangsung. Asesmen yang digunakan guru adalah salah satu bentuk instrument yang bisa dipakai ibu/bapak guru. Ibu dan Bapak guru juga bisa menggunakan instrument yang lainnya seperti: cheklis, rubrik, dan foto berseri dan tes.

Lembar Observasi :

Nama Peserta Didik :

Kelompok :

No.	Indikator	BB	MB	BSB	BSH
1	Mengikuti kesepakatan bermain (permainan kartu huruf)				
2	Membagi diri dalam kelompok kecil				
3	Menebalkan menulis kata sederhana menggunakan berbagai alat tulis				
4	Menyusun kata dengan batu atau biji-bijian				
5	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan (misal: a, i, u, m, n, k)				
6	Menyebutkan huruf sesuai instruksi				
7	Mengurutkan cerita dengan memberikan tulisan pada cerita bergambar "Kegiatanku pada pagi hari"				
8	Menyebutkan dan menuliskan namanya sendiri				

Catatan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai harapan



Mengetahui,
A.n. Kepala TK Negeri Susut Kaja

Ni Made Suciati, S.Pd.H
NIP. 196512312007012149

Bangli, 22 Pebruari 2025
Peneliti

Ni Made Ari Sugiartni
NIM. 2229701016

LEMBAR PERAGA DAN AKTIVITAS SISWA



Nama :

Kelas :

MENEBAK NAMA BINATANG

Tebalkan nama binatang di bawah ini,
kemudian pasangkan gambar binatang dengan namanya.



•

•

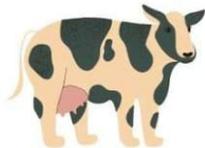
kucing



•

•

burung



•

•

rubah



•

•

sapi



•

•

domba

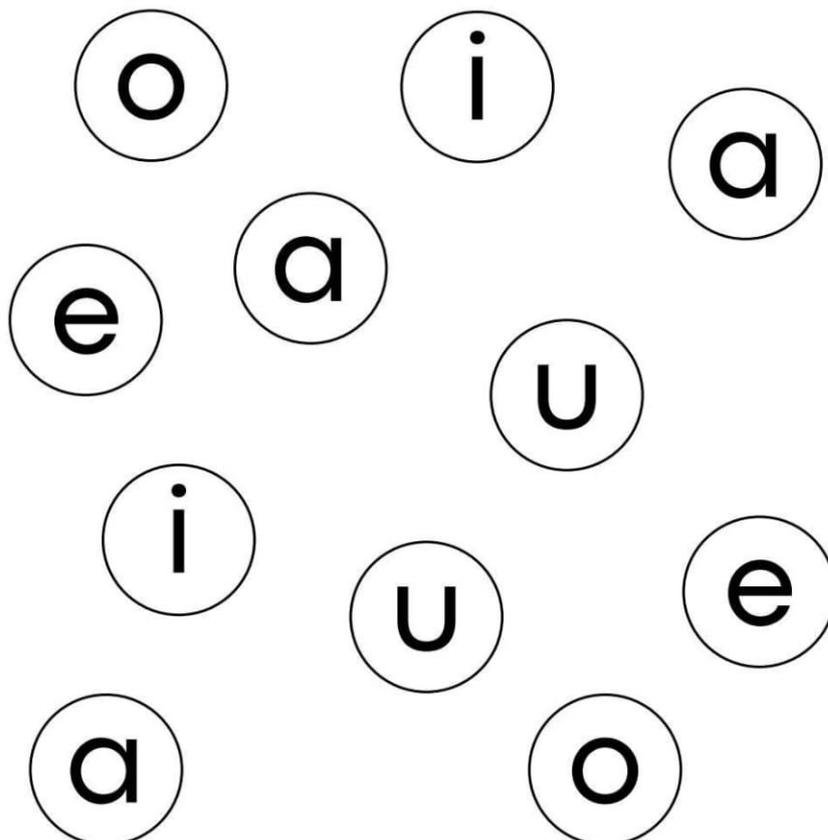
Menyusun kata dengan menggunakan batu

mama kita

Nama: _____

Kelas: _____

Mengenal Huruf Vokal



MODUL AJAR

A. Identitas Modul

Nama Sekolah : TK Negeri Susut Kaja

ase/Kelompok : Fondasi/ B

Topik : Binatang

Sub Topik : Binatang di Udara

Minggu : 1

Alokasi Waktu : 1 Minggu (2-7 Maret 2025)



Gambaran Umum Modul Ajar

Modul ajar dengan topik Binatang dan sub topik Binatang di udara untuk tujuan pembelajaran pada elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri dan Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni. Modul ini menyajikan beberapa kegiatan bermain yang dapat dipilih anak sebagai bentuk pembelajaran berdiferensiasi. Modul ini disusun agar anak mengenal macam-macam binatang di udara yang diketahui anak. Mengetahui jenis-jenis binatang dan habitatnya, Memahami kegunaan dan manfaat binatang, Mengembangkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian binatang, Meningkatkan kemampuan mengobservasi, Membangun kecintaan terhadap binatang dan alam sekitar. dan juga meningkatkan kemampuan Literasi dan Numerasi dengan metode belajar bermain yang menyenangkan. Waktu pelaksanaan modul ini dapat dilaksanakan untuk satu minggu dengan menyesuaikan minat peserta didik terhadap kegiatan main.

B. Asesmen Awal

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Kegiatan	Hasil Pengamatan	Rekomendasi
<p>Anak dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui permainan</p>	<p>Peserta didik dapat membilang dengan menunjukkan lambang bilangan</p> <p>Anak dapat mengenal konsep bilangan</p> <p>Anak dapat membandingkan benda-benda</p>	<p>Anak melakukan pengamatan dan membilang angka 1-20</p> <p>Anak dapat mengenal lambang bilangan dengan media kartu angka</p> <p>Anak dapat mencocokkan lambang bilangan dan mengurutkan benda sesuai jumlahnya</p> <p>Anak dapat menyebutkan perbedaan benda</p>	<p>Dari 30 ada beberapa anak yang kurang dalam penguayaan Literasi dan numerasi</p>	<p>Perlu kegiatan main yang dapat menstimulasi agar dengan mengajak anak untuk belajar bermain berkelompok dan berkompetisi untuk meningkatkan kemampuan belajar anak</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Anak dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui permainan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pembukaan

- Peserta didik mengucapkan salam dan doa.
- Guru melakukan presensi, bernyanyi dan berdiskusi tentang perasaan anak hari ini dan topik hari ini.
- Peserta didik menunjuk gambar emoji sesuai dengan perasaan peserta didik hari ini.
- Peserta didik bernyanyi lagu burung kakak tua
<https://youtu.be/JT3AOK5QhsA?si=xipg-OHdaAyCySgc>
- Eksplorasi menggunakan video pembelajaran <https://youtu.be/Fp-anaFX03M?si=YRvbOaRIYnPEwLWG>
- Anak melakukan eksplorasi menggunakan Video yang sudah di putarkan guru
- **Pertanyaan pemantik:**
 - Apa yang anak-anak lihat di video tadi ?
 - Apa saja binatang yang ada di udara ?
 - Apa saja kemampuan literasi dan numerasi yang dapat diamati?
- Anak dan guru membuat kesepakatan kelas.
- Anak memilih kegiatan main yang disediakan oleh guru.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat diawali dengan eksplorasi video lagu, kemudian menceritakan tentang isi video. Eksplorasi dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dengan metode permainan berkelompok. kemudian peserta didik dapat menentukan kelompok-kelompok yang mereka inginkan untuk melakukan kompetisi dan menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

• Permainan Tebak angka

Deskripsi kegiatan : Guru mengajak anak untuk mengamati angka-angka yang diperlihatkan guru. kemudian anak diminta untuk duduk berkelompok untuk melakukan kegiatan permainan guna menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru

Pertanyaan Pemantik:

Apa anak mampu menyebutkan angka secara berurutan?

Apa anak dapat menyebutkan angka secara acak?

Permainan apa yang anak-anak lakukan?

Apa dengan berkelompok anak kemampuan anak meningkat?

Alat dan Bahan: Kartu angka, pensil, penghapus

• Bermain tebak Jumlah

Deskripsi kegiatan : Guru memeberikan informasi kepada peserta didik tetang kegiatan permainan hari ini. guru memberikan apersesi mengenai permainan yang akan dilakukan. peserta didik diminta duduk berkelompok untuk melakukan permainan, ada berapa jumlah binatang yang ada pada gambar sesuai ukurannya. anak menyelesaikan dikelompoknya bersama setelah selesai mereka mempresentasikannya.

Pertanyaan Pemantik:

Apa yang kamu lakukan untuk menyelesaikan perintah guru?

Apa anak dapat menyelesaikan permainan yang diberikan guru?

Apa kemampuan Numerasi yang anak Kuasai?

Alat dan Bahan: Lks. pesil. penghapus

- **Ayo kita bermain dengan balok**

Deskripsi kegiatan: Guru menata lingkungan main dengan media balok yang tersedia, balok kecil, besar, berwarna dan balok angka. peserta didik diminta untuk berkelompok menyusun balok-balok kayu. dalam kelompok anak diminta mengurutkan balok, dan menyusun balok.

Pertanyaan Pemantik:

Permainan apa yang anak lakukan ?

Apa saja bahan yang anak-anak gunakan untuk bermain?

Apa yang anak-anak lakukan dalam bermain balok?

Bagaimana perasaanmu setelah berhasil mengurutkan balok?

Apa manfaat yang anak dapatkan?

Alat dan bahan: balok besar kecil. balok-balok angka

- **Ayo bandingkan aku**

Deskripsi kegiatan: Guru mengajak duduk bersama guru memberikan informasi kegiatan permainan yang akan dilakukan hari ini. Dalam permainan ini guru memberikan ilustrasi dengan beberapa benda. anak-anak anak membandingkan benda-benda tersebut sesuai dengan perintah guru. kegiatan dilakukan dengan permainan dengan tidak mengurangi tujuan dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pertanyaan Pemantik:

Apa kamu dapat melakukan perintah guru?

Apa anak dapat membandingkan jumlah?

Apa anak dapat membedakan ukuran?

Apa anak dapat membandingkan tinggi rendah?

Alat dan Bahan : benda-benda yang ada disekitar, LKS, pensil, penghapus

3. Penutup

- Guru dan anak merapikan alat bermain.
- Peserta didik duduk melingkar.
- Anak menceritakan permainan yang dilakukan hari ini
- Guru dan Anak berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain.
- Guru menguatkan konsep yang telah dibangun peserta didik tentang kesepakatan/aturan bermain.
- Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Guru dan Anak , bernyanyi, tepuk pulang, berdoa, salam.

Refleksi Guru

Apa kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini?

Apa yang perlu ditingkatkan lagi?

Hal apa yang perlu dikembangkan guru?

Refleksi Peserta Didik

Bagaimana perasaanmu hari ini?

Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?

Kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa?

Kegiatan apa yang paling tidak disukai? Mengapa?

Apa yang akan kamu lakukan ketika alat main yang kamu inginkan masih di gunakan oleh temanmu?

D. Media Pembelajaran

- Leptop
- LCD/HP
- Video kegiatan pembelajaran
- Gambar binatang di udara
- Alat dan bahan dari lingkungan sekitar LKS Kertas, alat tulis, pensil, penghapus
- Link Video Media Pembelajaran

F. Asesmen Sumatif

Guru menggunakan asesmen awal sebelum pembelajaran dengan mengajak peserta didik menonton video mengenal binatang di udara. Guru mengobservasi dan memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui keaktifan anak pada kegiatan topik binatang di udara. Guru menggunakan asesmen sumatif dengan instrument berupa asesmen hasil karya dan catatan anekdot. Asesmen yang digunakan guru adalah salah satu bentuk instrument yang bisa dipakai ibu/bapak guru. Ibu dan Bapak guru juga bisa menggunakan instrument yang lainnya seperti: ceklis, rubrik, dan foto berseri.

Lembar Observasi :

Nama Peserta Didik :

Kelompok :

No.	Indikator	BB	MB	BSB	BSH
1	Anak mampu menyebutkan angka 1-20 secara berurutan				
	Anak mampu menyebutkan angka 1-20 sesuai instruksi				
	Anak mampu mengambil kartu angka 1-20 sesuai instruksi				
	Anak mampu menunjukkan angka sesuai instruksi				
	Anak mampu menghubungkan batu dengan kartu angka di jumlah yang sama				
	Anak mampu menarik garis pada jumlah yang sama				
	Anak mampu mengurutkan balok angka yang diacak dari angka terkecil ke terbesar				
	Anak mampu mengurutkan balok angka yang diacak dari angka terbesar ke terkecil				

	Anak mampu mengurutkan balok sesuai ukuran				
	Anak mampu membandingkan batu yang lebih banyak dan lebih sedikit				
	Anak mampu membandingkan balok lebih besar atau lebih kecil dengan cara mengelompokkan sesuai ukuran				
	Anak mampu membandingkan tinggi dedaunan (tinggi dan rendah)				
	Anak mampu mengumpulkan ukuran balok yang sama bentuknya				

Catatan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSB : Berkembang Sangat Baik
 BSH : Berkembang Sesuai harapan

Mengetahui,
 A.n Kepala TK Negeri Susut Kaja

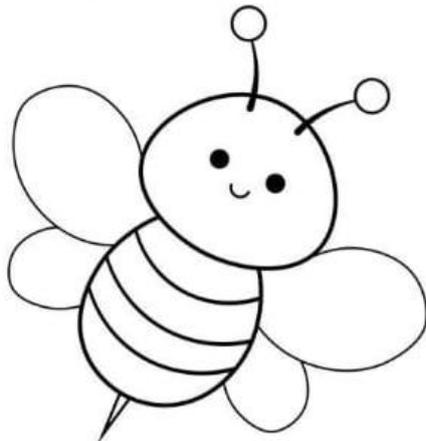
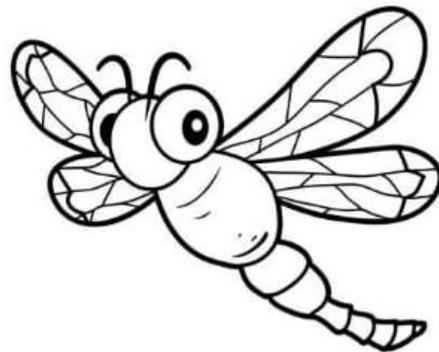
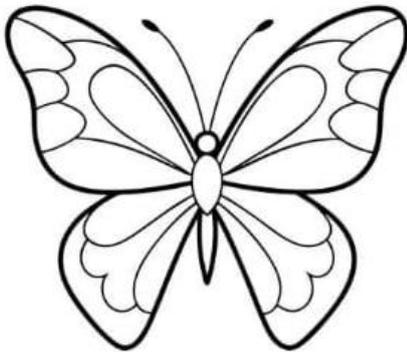
Bangli , 22 Pebruari 2025
 Peneliti



Ni Made Suciati, S.Pd.H
 NIP. 196512312007012149

Ni Made Ari Sugiartni
 NIM. 2229701016

LEMBAR PERAGA DAN AKTIVITAS SISWA





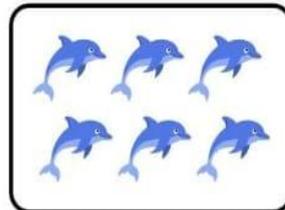
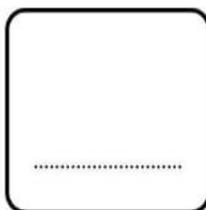
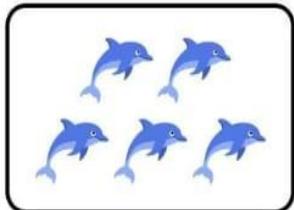
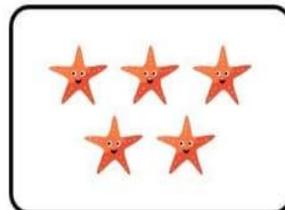
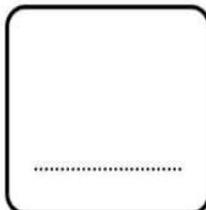
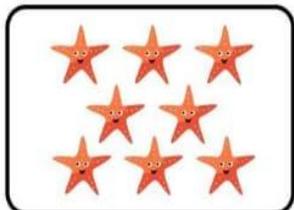
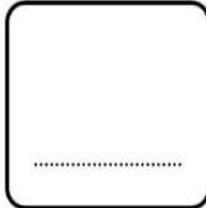
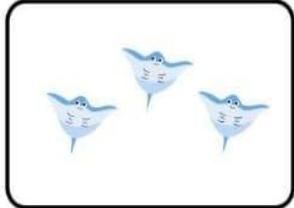
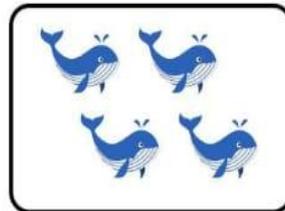
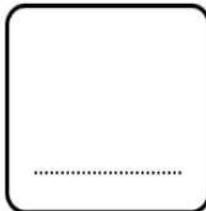
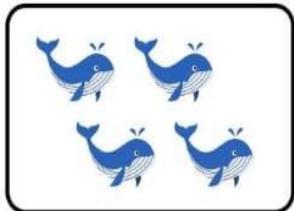
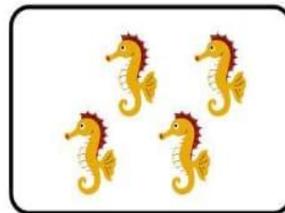
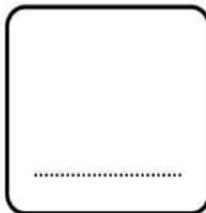
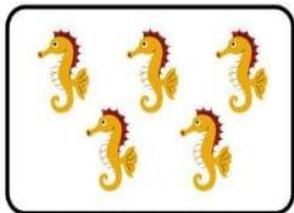


Nama :

Tanggal :

PERBANDINGAN JUMLAH

Bandingkan jumlah hewan laut di bawah ini menggunakan tanda $>$ (lebih dari), $<$ (kurang dari), $=$ (sama dengan)!



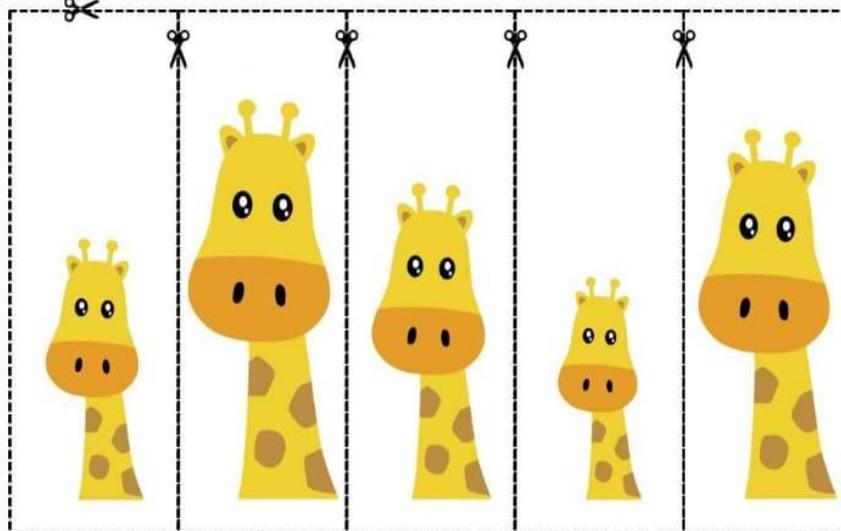
Nama : _____

Kelas : _____

Tinggi dan Rendah

Gunting kepala jerapah ada di bawah ini, urutkan dari jerapah yang paling tinggi sampai paling rendah. Kemudian tempel pada kotak yang tersedia!

①	②	③	④	⑤
---	---	---	---	---



Nama:

Kelas:

Menulis Jumlah

Hitung banyaknya masing-masing gambar dan tulis jumlahnya di dalam Kotak!

 =

 =

 =

 =

 =

 =

Nama :

Kelas :

CERITA KEGIATAN PAGI HARI

 Bangun pagi adalah hal rutin yang kami lakukan.
  kegiatan pertamaku setelah bangun pagi adalah
  setelah itu aku
  , setelah menggosok gigi aku
  pakai
  setelah itu aku
  berangkat sekolah

BERILAH ANGKA SESUAI DENGAN URUTAN CERITA PADA GAMBAR

	•	•	<input type="text"/>
	•	•	<input type="text"/>
	•	•	<input type="text"/>
	•	•	<input type="text"/>
	•	•	<input type="text"/>
	•	•	<input type="text"/>

Lampiran 4. Rincian Perhitungan Validitas Isi

Instrumen Kemampuan Literasi

		Penilai 1	
		Kurang Relevan (skor 1-2)	Sangat Relevan (skor 3-4)
Penilai 2	Kurang Relevan (skor 1-2)	0	0
	Sangat Relevan (skor 3-4)	0	8

Dari hasil Tabel tersebut nantinya dianalisis dengan teknik Gregory (Candiasa, 2011:24)

sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{8}{0 + 0 + 0 + 8}$$

$$V = \frac{8}{8}$$

$$V = 1,00$$

Keterangan:

V = validitas isi

A = jumlah butir yang diperoleh jika kedua pakar menyatakan tidak relevan

B = jumlah butir yang diperoleh jika pakar I menyatakan tidak relevan tetapi pakar II menyatakan relevan

C = jumlah butir yang diperoleh jika pakar I menyatakan relevan tetapi pakar II menyatakan tidak relevan

D = jumlah skor yang diperoleh jika kedua pakar menyatakan relevan

Instrumen Kemampuan Numerasi

		Penilai 1	
		Kurang Relevan (skor 1-2)	Sangat Relevan (skor 3-4)
Penilai 2	Kurang Relevan (skor 1-2)	0	0
	Sangat Relevan (skor 3-4)	0	13

Dari hasil Tabel tersebut nantinya dianalisis dengan teknik Gregory (Candiasa,2011:24) sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{13}{0 + 0 + 0 + 13}$$

$$V = \frac{13}{13}$$

$$V = 1,00$$

Keterangan:

V = validitas isi

A = jumlah butir yang diperoleh jika kedua pakar menyatakan tidak relevan

B = jumlah butir yang diperoleh jika pakar I menyatakan tidak relevan tetapi pakar II menyatakan relevan

C = jumlah butir yang diperoleh jika pakar I menyatakan relevan tetapi pakar II menyatakan tidak relevan

D = jumlah skor yang diperoleh jika kedua pakar menyatakan relevan

Lampiran 5. Rincian Uji Validitas Instrumen

Uji Validitas Instrumen Kemampuan Literasi

uji validitas Non ntes kemampuan literasi									
Nomor	Nomor Butir Soal								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	3	3	3	3	4	2	3	4	25
2	2	3	3	3	4	3	3	3	24
3	3	3	4	4	4	4	4	3	29
4	2	3	3	3	3	4	4	4	26
5	4	4	2	3	2	2	3	3	23
6	3	3	4	2	2	2	4	4	24
7	2	3	3	3	2	3	3	3	22
8	3	3	2	3	4	4	2	3	24
9	3	3	3	3	3	4	4	4	27
10	3	3	2	3	4	3	3	3	24
11	3	2	4	3	2	4	3	2	23
12	2	3	3	3	2	3	3	3	22
13	3	3	3	3	4	4	2	3	25
14	2	3	3	3	3	4	4	4	26
15	3	3	2	3	3	3	3	3	23
16	3	3	4	3	3	4	3	2	25
17	4	3	3	3	2	3	4	3	25

Uji Validitas Instrumen Kemampuan Numerasi

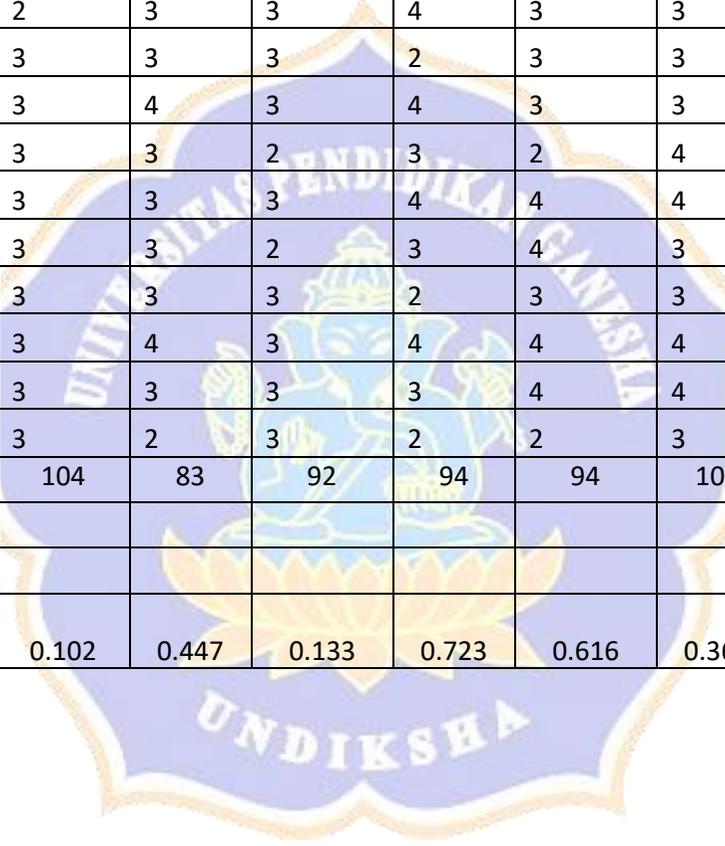
Uji validitas Non tes kemampuan Numerasi														
Nomor	Nomor Butir Soal													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	41
2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	31
4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	43
5	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	40
6	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
7	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	32
8	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	42
9	3	3	4	3	3	3	4	4	1	4	3	3	4	42
10	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	48
11	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	35
12	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	40
13	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	4	3	3	32
14	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	31
15	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	42
16	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	45
17	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
18	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	32

19	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	42
20	1	3	3	2	2	1	3	2	2	3	3	4	2	31
21	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
22	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	31
23	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	41
24	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	40
25	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
26	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	40
27	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	45
28	3	4	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	33
29	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	41
30	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	43
Jumlah	81	88	97	89	81	89	97	97	74	98	97	104	101	1193
r Tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	
ryy	0.544	0.484	0.867	0.447	0.676	0.718	0.867	0.600	0.061	0.865	0.732	0.550	0.500	
	Valid	tidak	Valid	Valid	Valid	Valid								

Lampiran 6. Hasil Uji Reabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Literasi

Nomor	Nomor Butir Soal								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	3	3	3	3	4	2	3	4	25
2	2	3	3	3	4	3	3	3	24
3	3	3	4	4	4	4	4	3	29
4	2	3	3	3	3	4	4	4	26
5	4	4	2	3	2	2	3	3	23
6	3	3	4	2	2	2	4	4	24
7	2	3	3	3	2	3	3	3	22
8	3	3	2	3	4	4	2	3	24
9	3	3	3	3	3	4	4	4	27
10	3	3	2	3	4	3	3	3	24
11	3	2	4	3	2	4	3	2	23
12	2	3	3	3	2	3	3	3	22
13	3	3	3	3	4	4	2	3	25
14	2	3	3	3	3	4	4	4	26
15	3	3	2	3	3	3	3	3	23
16	3	3	4	3	3	4	3	2	25
17	4	3	3	3	2	3	4	3	25
18	3	3	4	3	4	4	4	3	28

19	2	3	3	3	3	4	4	4	26
20	3	3	2	3	2	2	3	3	21
21	3	2	3	3	4	3	3	4	25
22	2	3	3	3	2	3	3	3	22
23	3	3	4	3	4	3	3	3	26
24	2	3	3	2	3	2	4	4	23
25	3	3	3	3	4	4	4	3	27
26	3	3	3	2	3	4	3	4	25
27	2	3	3	3	2	3	3	3	22
28	3	3	4	3	4	4	4	3	28
29	2	3	3	3	3	4	4	4	26
30	3	3	2	3	2	2	3	3	21
jumlah	98	104	83	92	94	94	104	84	753
K	13								
k-1	12								
Varians skor butir ke-i	0.340	0.102	0.447	0.133	0.723	0.616	0.368	0.340	
Jumlah Varians skor butir ke-i	3.070								
Varians skor total	4.461								
r11	0.787								

Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Numerasi

Nomor	Nomor Butir Soal													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	41
2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	32
4	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	42
5	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	40
6	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
7	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	32
8	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	42
9	2	3	4	3	3	3	4	4	1	4	3	3	4	41
10	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	48
11	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	35
12	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	40
13	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	4	3	3	32

14	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	32
15	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	41
16	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	45
17	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
18	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	32
19	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	42
20	1	3	3	2	2	1	3	2	2	3	3	4	2	31
21	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
22	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	32
23	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	41
24	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	40
25	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	46
26	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	40
27	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	45
28	3	4	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	33
29	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	41

30	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	43
Jumlah	81	88	97	89	81	89	97	97	74	98	97	104	101	1193
K	13													
k-1	12													
Varians skor butir ke-i	0.355	0.409	0.668	0.240	0.424	0.654	0.668	0.323	0.395	0.685	0.668	0.326	0.447	
Jumlah Varians skor butir ke-i	6.263													
Varians skor total	29.564													
r11	0.860													



Lampiran 7. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Descriptives

Kelas		Statistic		Std. Error	
Numerasi	Eksperimen	Mean		39.5333	.66908
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	38.1649	
			Upper Bound	40.9017	
		5% Trimmed Mean		39.5926	
		Median		39.0000	
		Variance		13.430	
		Std. Deviation		3.66468	
		Minimum		32.00	
		Maximum		46.00	
		Range		14.00	
		Interquartile Range		7.00	
		Skewness		-.275	.427
		Kurtosis		-.437	.833
		Kontrol	Mean		22.7568
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	21.6695	
			Upper Bound	23.8440	
	5% Trimmed Mean			22.8408	
	Median			23.0000	
	Variance			10.634	
	Std. Deviation			3.26093	
	Minimum			16.00	
	Maximum			28.00	
Range			12.00		
Interquartile Range		4.50			
Skewness		-.263	.388		
Kurtosis		-.472	.759		
Literasi	Eksperimen	Mean		24.5667	.38561
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	23.7780	
			Upper Bound	25.3553	
		5% Trimmed Mean		24.5370	
		Median		25.0000	
		Variance		4.461	
		Std. Deviation		2.11209	
		Minimum		21.00	
		Maximum		29.00	
		Range		8.00	
		Interquartile Range		3.00	
		Skewness		.148	.427
		Kurtosis		-.614	.833
		Kontrol	Mean		17.6216
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	16.5546	
			Upper Bound	18.6886	
	5% Trimmed Mean			17.5796	
	Median			18.0000	
	Variance			10.242	
	Std. Deviation			3.20027	
	Minimum			12.00	
	Maximum			24.00	
Range			12.00		
Interquartile Range		4.00			
Skewness		.079	.388		
Kurtosis		-.538	.759		

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Numerasi	Eksperimen	.142	30	.125	.943	30	.111
	Kontrol	.138	37	.073	.957	37	.164
Literasi	Eksperimen	.115	30	.200 [*]	.966	30	.440
	Kontrol	.126	37	.144	.964	37	.262

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Numerasi	Based on Mean	.717	1	65	.400
	Based on Median	.652	1	65	.422
	Based on Median and with adjusted df	.652	1	64.692	.422
	Based on trimmed mean	.765	1	65	.385
Literasi	Based on Mean	5.641	1	65	.021
	Based on Median	4.975	1	65	.029
	Based on Median and with adjusted df	4.975	1	58.385	.030
	Based on trimmed mean	5.688	1	65	.020

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + A

Uji Manova

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Intercept	Pillai's Trace	.994	5277.439 ^b	2.000	64.000	<.001	10554.878	1.000
	Wilks' Lambda	.006	5277.439 ^b	2.000	64.000	<.001	10554.878	1.000
	Hotelling's Trace	164.920	5277.439 ^b	2.000	64.000	<.001	10554.878	1.000
	Roy's Largest Root	164.920	5277.439 ^b	2.000	64.000	<.001	10554.878	1.000
A	Pillai's Trace	.897	277.269 ^b	2.000	64.000	<.001	554.538	1.000
	Wilks' Lambda	.103	277.269 ^b	2.000	64.000	<.001	554.538	1.000
	Hotelling's Trace	8.665	277.269 ^b	2.000	64.000	<.001	554.538	1.000
	Roy's Largest Root	8.665	277.269 ^b	2.000	64.000	<.001	554.538	1.000

a. Design: Intercept + A

b. Exact statistic

c. Computed using alpha = .05

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Corrected Model	Numerasi	4662.887 ^a	1	4662.887	392.460	<.001	392.460	1.000
	Literasi	799.095 ^b	1	799.095	104.285	<.001	104.285	1.000
Intercept	Numerasi	64281.514	1	64281.514	5410.359	<.001	5410.359	1.000
	Literasi	29487.095	1	29487.095	3848.181	<.001	3848.181	1.000
A	Numerasi	4662.887	1	4662.887	392.460	<.001	392.460	1.000
	Literasi	799.095	1	799.095	104.285	<.001	104.285	1.000
Error	Numerasi	772.277	65	11.881				
	Literasi	498.069	65	7.663				
Total	Numerasi	66820.000	67					
	Literasi	30093.000	67					
Corrected Total	Numerasi	5435.164	66					
	Literasi	1297.164	66					

a. R Squared = .858 (Adjusted R Squared = .856)

b. R Squared = .616 (Adjusted R Squared = .610)

c. Computed using alpha = .05

Uji Multikolinearitas

Correlations

		Numerasi Eksperimen	Literasi Eksperimen
Numerasi Eksperimen	Pearson Correlation	1	-.094
	Sig. (2-tailed)		.622
	N	30	30
Literasi Eksperimen	Pearson Correlation	-.094	1
	Sig. (2-tailed)	.622	
	N	30	30

Correlations

		Numerasi Kontrol	Literasi Kontrol
Numerasi Kontrol	Pearson Correlation	1	-.171
	Sig. (2-tailed)		.310
	N	37	37
Literasi Kontrol	Pearson Correlation	-.171	1
	Sig. (2-tailed)	.310	
	N	37	37

Lampiran 8. Dokumen Kegiatan di Kelas Eksperimen

















Lampiran 8. Dokumentasi kegiatan pembelajaran pada Kelas Kontrol







Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Ni Made Ari Sugiartini lahir di Bangli, tanggal 23 Agustus 1983. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak (Alm) I Wayan Suarjana dan Ibu Ni Wayan Suartini, Sudah menikah dan bersuamikan I Komamng Sudiasa, sudah mempunyai dua orang putri bernama Ni Putu Dinda Pradnya Ishvari dan Ni Kadek Dian Pradnya Jati. Penulis berkembangan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Jalan Merdeka no. 97, Desa Tegal, Kelurahan Bebalang, Kabupeten Bangli. Penulis menyelesaikan Pendidikan Jenjang sekolah dasar di SD Negeri 3 Bebalang dan lulus pada tahun 1996. Kemudian Penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 3 Bangli dan Lulus Pada Tahun 1999. Dan pada tahun 2002 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Bangli. Dari tahun 2002 penulis mengabdikan diri di TK Negeri Pembina Bangli sebagai tenaga kontrak daerah dan diangkat jadi CPNS tahun 2009, sambil melanjutkan Pendidikan di Universitas Terbuka dan lulus tahun 2014. Tahun 2022 penulis melanjutkan Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini. Penulis berharap dapat meningkatkan kompetensi diri dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di masa depan.