

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## Lampiran 01. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman [www.pasca.updiksha.ac.id](http://www.pasca.updiksha.ac.id)

Nomor : 982/UN48.14.1/PT.02.05/2026  
 Lamp : -  
 Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

Yth. Ketua Gugus GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING  
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Wayan Sukerni  
 NIM : 2429171008  
 Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)  
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING

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

Singaraja, 18 Februari 2026  
 a.n Direktur,  
 Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana  
 NIP. 195812311986011005

Tembusan :  
 1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana  
 2. Mahasiswa yang bersangkutan



**Balai Besar  
 Sertifikasi  
 Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

**Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**



PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR  
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GIANYAR  
KORWIL PENDIDIKAN KECAMATAN TAMPAKSIRING  
TK NEGERI HINDU KUMARA WIYATA



Alamat : Jalan Melati, Desa Manakaya, Tampaksiring, Gianyar Bali 82572

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR : 041/TK.NH/KW/HI/2026**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Nyoman Puri, S.Pd AUD  
NIP : 1969080520070102030  
Golongan : IV/a  
Jabatan : Kepala TK Negeri Hindu Kumara Wiyata  
Alamat : Jln. Melati, Desa Manakaya Tampaksiring

Dengan ini menerangkan bawah memang benar nama yang ada dibawah ini telah melaksanakan penelitian di TK Negeri Hindu Kumara Wiyata

Nama : Ni Wayan Sukemi, S.Pd  
NIP : 198209142023212017  
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB  
GENIALLY BERBASIS KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK  
MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI DAN MEMBACA  
AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN  
TAMPAKSIRING

Demikian surat keterangan ini saya sampaikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tampaksiring, 7 Maret 2026

Kepala TK Negeri Hindu Kumara Wiyata



Ni Nyoman Puri, S.Pd AUD  
Nip. 1969080520070102030

### *Lampiran 03. Instrumen Penelitian*

#### **INSTRUMEN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

##### **A. Definisi Konseptual**

Instrumen ahli media adalah alat penilaian yang digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Genially* yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh ahli media untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi prinsip desain pembelajaran anak usia dini, prinsip interaktivitas, kemudahan navigasi, kesesuaian teknologi, serta kreativitas dan estetika yang mencerminkan kearifan lokal Bali (Ningsih et al., 2024).

Media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan fitur interaktif dengan mengangkat nilai-nilai budaya Bali. Media ini dirancang untuk menstimulasi kesadaran emosi dan kemampuan membaca awal anak usia kelompok B (5–6 tahun) di taman kanak-kanak melalui tampilan yang menarik, interaksi yang bermakna, dan penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (N. I. Nisa et al., 2024).

##### **B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen ahli media digunakan untuk menilai media interaktif *Web Genially* berdasarkan beberapa aspek utama, yaitu tampilan dan desain, interaktivitas, navigasi dan keterpaduan, kesesuaian teknologi, serta kreativitas dan estetika (Iskandar & Mayarni, 2022). Penilaian dilakukan dengan

menggunakan skala 4 terhadap pernyataan-pernyataan yang disusun sesuai indikator pada setiap aspek.

Aspek tampilan dan desain diukur melalui kesesuaian warna, layout, gambar, serta keterbacaan teks yang meliputi ukuran huruf, jenis huruf, dan kontras warna agar sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Aspek interaktivitas diukur melalui keberadaan fitur interaktif seperti klik, drag, animasi, serta adanya respon atau umpan balik berupa suara dan animasi yang membantu anak memahami aktivitas belajar (Kasmiati, 2023).

Aspek navigasi dan keterpaduan diukur melalui kemudahan anak dalam berpindah antar halaman serta keterpaduan elemen media berupa teks, gambar, suara, dan animasi agar saling mendukung dan tidak berlebihan. Aspek kesesuaian teknologi diukur dari kompatibilitas media pada berbagai perangkat (HP dan laptop), kemudahan akses, serta kecepatan pemuatan media. Selanjutnya, aspek kreativitas dan estetika diukur melalui keunikan media dalam menampilkan unsur kearifan lokal Bali serta nilai estetika tampilan yang meliputi komposisi warna, tata letak, ilustrasi, animasi, dan suara yang menarik namun tetap mendukung fokus belajar anak (Muchtar et al., 2021).

### **C. Instrumen**

Pedoman pengisian Instrumen

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.

2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.

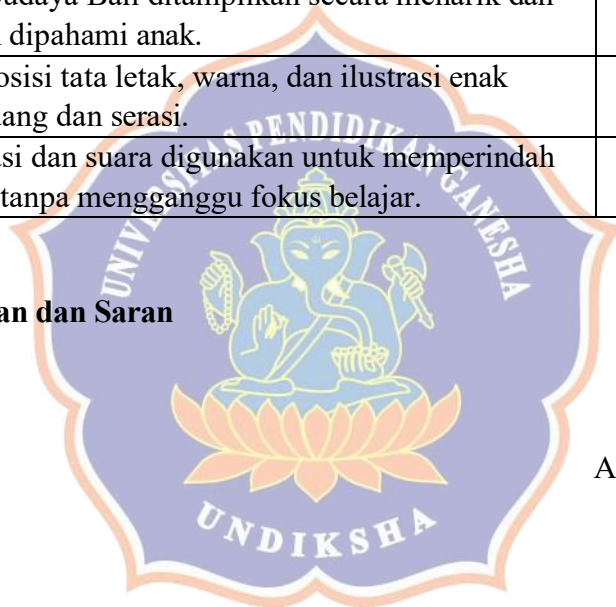
- Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
- Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
- Skor 3 = Setuju (S)
- Skor 4 = Sangat Setuju (SS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Tampilan dan Desain</b>					
1	Warna, layout, dan gambar dalam media menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun.				
2	Ilustrasi visual membantu anak fokus dan mudah memahami isi media.				
3	Teks mudah dibaca (ukuran huruf cukup besar dan jelas).				
4	Kontras warna teks dan latar belakang mendukung keterbacaan.				
<b>Interaktivitas</b>					
5	Media memiliki fitur klik/drag/animasi yang menarik minat anak.				
6	Interaktivitas dalam media mendorong anak terlibat secara aktif dalam belajar.				
7	Media memberikan respon berupa suara/animasi ketika anak melakukan suatu tindakan.				
8	Umpan balik yang diberikan membantu anak memahami benar atau salahnya aktivitas.				
<b>Navigasi dan Keterpaduan</b>					
9	Tombol navigasi mudah ditemukan dan digunakan anak.				
10	Perpindahan antar halaman berlangsung lancar tanpa membingungkan anak.				
11	Teks, gambar, dan suara saling mendukung materi yang disajikan.				

12	Penyajian elemen media tidak berlebihan dan tetap nyaman dilihat.				
<b>Kesesuaian Teknologi</b>					
13	Media dapat diakses melalui HP dan laptop tanpa kendala berarti.				
14	Ukuran tampilan media sesuai di berbagai perangkat.				
15	Media dapat diakses tanpa memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi.				
16	Waktu pemuatan halaman media relatif cepat dan stabil.				
<b>Kreativitas dan Estetika</b>					
17	Media menampilkan unsur kearifan lokal Bali seperti tokoh, simbol, atau cerita.				
18	Nilai budaya Bali ditampilkan secara menarik dan mudah dipahami anak.				
19	Komposisi tata letak, warna, dan ilustrasi enak dipandang dan serasi.				
20	Animasi dan suara digunakan untuk memperindah media tanpa mengganggu fokus belajar.				

#### D. Masukan dan Saran



Ahli 1/2

Nama Ahli

NIP

**INSTRUMEN AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS**  
**KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN**  
**EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA**  
**TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen ahli materi merupakan alat evaluasi yang digunakan untuk menilai kelayakan isi atau konten pembelajaran pada media interaktif *Web Genially* yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh ahli materi untuk memastikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran anak usia kelompok B, memiliki kebenaran dan kedalaman konsep, serta mampu menstimulasi perkembangan kesadaran emosi dan kemampuan membaca awal anak (Daulay & Nurmalina, 2021).

Materi dalam media interaktif ini mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali sebagai konteks pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini. Materi disusun dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun, nilai edukatif dan afektif, keterpaduan antara materi dan aktivitas, serta penggunaan bahasa yang komunikatif, kontekstual, dan mudah dipahami oleh anak.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen ahli materi digunakan untuk menilai kualitas materi dalam media interaktif *Web Genially* berdasarkan beberapa aspek, yaitu kesesuaian materi, kebenaran dan kedalaman materi, nilai edukatif dan afektif, keterpaduan materi dan media, serta bahasa. Penilaian dilakukan menggunakan skala 4 terhadap pernyataan-pernyataan yang disusun sesuai indikator pada masing-masing aspek (Rangko, 2022).

Aspek kesesuaian materi diukur melalui keselarasan isi materi dengan perkembangan anak usia 5–6 tahun serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kelompok B. Selain itu, kesesuaian tema kearifan lokal Bali dinilai dari sejauh mana konten media menggambarkan budaya Bali secara positif dan mudah dipahami oleh anak (N. Sari, 2020).

Aspek kebenaran dan kedalaman materi diukur melalui ketepatan penyajian konsep emosi serta konsep membaca awal. Konsep emosi dinilai berdasarkan kesesuaian dengan kondisi nyata dan perkembangan anak, sedangkan konsep membaca awal dinilai dari ketepatan pengenalan huruf, bunyi, kata, dan kalimat sederhana sesuai tahap perkembangan membaca awal anak.

Aspek nilai edukatif dan afektif diukur dari kemampuan materi dalam menstimulasi kesadaran emosi anak, seperti mengenali dan mengungkapkan perasaan, serta kemampuan media dalam menstimulasi keterampilan membaca awal melalui pengenalan huruf, bunyi, dan pemahaman makna kata sederhana.

Aspek keterpaduan materi dan media diukur melalui kesesuaian aktivitas interaktif dengan materi yang disajikan serta keterpaduan visual dengan isi pembelajaran. Penilaian difokuskan pada sejauh mana aktivitas dan ilustrasi mendukung pemahaman konsep dan mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.

Aspek bahasa diukur melalui penggunaan bahasa yang komunikatif, sederhana, jelas, tidak bermakna ganda, serta bersifat dialogis dan kontekstual sesuai dengan latar sosial budaya anak usia dini.

### C. Instrumen

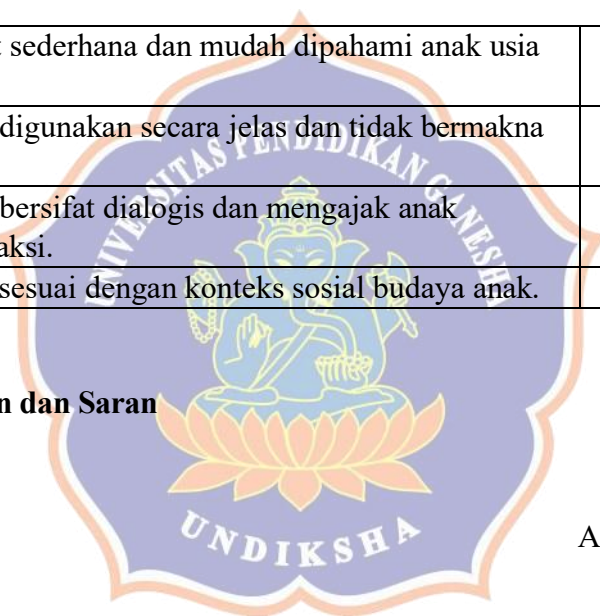
#### Pedoman pengisian Instrumen

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
  - Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
  - Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
  - Skor 3 = Setuju (S)
  - Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kesesuaian Materi</b>					
1	Isi media sesuai dengan perkembangan anak usia 5–6 tahun.				
2	Materi mendukung kompetensi anak sesuai CP/TP kelompok B.				
3	Konten media menggambarkan budaya Bali secara positif.				
4	Konten kearifan lokal Bali mudah dipahami anak.				
<b>Kebenaran dan Kedalaman Materi</b>					
5	Penggambaran emosi sesuai dengan kondisi nyata dan perkembangan anak.				
6	Contoh emosi diberikan secara tepat dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.				
7	Pengenalan huruf dan bunyi disajikan secara tepat.				
8	Kata dan kalimat sederhana sesuai tahap membaca awal anak.				
<b>Nilai Edukatif dan Afektif</b>					
9	Media mendorong anak mengenali perasaan diri sendiri.				

10	Media mendorong anak mengungkapkan perasaan dengan baik.				
11	Media membantu anak mengenal huruf dan bunyinya.				
12	Media membantu anak memahami makna kata sederhana.				
<b>Keterpaduan Materi dan Media</b>					
13	Aktivitas dalam media mendukung pemahaman materi.				
14	Aktivitas interaktif mendorong anak terlibat dalam pembelajaran.				
15	Ilustrasi mendukung penyampaian isi pembelajaran.				
16	Tampilan visual memperkuat pemahaman konsep.				
<b>Bahasa</b>					
17	Kalimat sederhana dan mudah dipahami anak usia dini.				
18	Bahasa digunakan secara jelas dan tidak bermakna ganda.				
19	Bahasa bersifat dialogis dan mengajak anak berinteraksi.				
20	Bahasa sesuai dengan konteks sosial budaya anak.				

**D. Masukan dan Saran**



Ahli 1/2

Nama Ahli

NIP

**INSTRUMEN KESADARAN EMOSI  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN  
EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA  
TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

**A. Definisi Konseptual**

Kesadaran emosi merupakan kemampuan individu untuk mengenali, memahami, dan menyadari emosi yang dirasakan oleh diri sendiri maupun orang lain serta mampu mengekspresikan emosi tersebut secara tepat sesuai dengan situasi yang dihadapi (K. Nisa, 2022). Pada anak usia dini, kesadaran emosi mencakup kemampuan mengenali berbagai jenis emosi dasar, memahami penyebab munculnya emosi, serta menunjukkan respons emosi yang sesuai dalam kegiatan belajar dan interaksi sosial. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Bali, kesadaran emosi anak dapat distimulasi secara kontekstual melalui cerita, visual, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak (Suwarti et al., 2020).

**B. Definisi Operasional**

Kesadaran emosi dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan anak usia Kelompok B Taman Kanak-Kanak dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi dasar yang muncul selama kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali. Kesadaran emosi diukur melalui observasi terhadap perilaku anak yang tampak saat berinteraksi dengan media, meliputi kemampuan anak mengenali ekspresi emosi pada tokoh atau situasi dalam media, mengungkapkan perasaan yang dialami, menunjukkan empati terhadap tokoh atau teman, serta merespons situasi emosional secara positif

dan terkendali (A. R. Nisa et al., 2021). Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen observasi dengan skala penilaian 1–4.

### C. Instrumen

#### Pedoman Pengisian Instrumen

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
  - Skor 1 = Belum Berkembang (BB)
  - Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)
  - Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
  - Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Aspek Pengenalan Emosi (Emotion Recognition)	1. Anak mampu menyebutkan emosi dasar seperti senang, sedih, marah, takut, dan terkejut.	1. Anak menyebutkan jenis emosi yang ditunjukkan pada gambar atau kartu emosi dengan benar.				
		2. Anak menyebutkan emosi yang sedang ia rasakan saat guru bertanya tentang perasaannya.				
		3. Anak mampu memperagakan berbagai ragam emosi.				
	2. Anak mampu mengenali emosi orang lain melalui ekspresi wajah	4. Anak mampu menunjukkan emosi orang lain melalui ekspresi wajah pada gambar atau video.				

	pada gambar, video, atau situasi nyata.	5. Anak mampu menyebutkan perasaan teman berdasarkan situasi yang diamati ( seperti mimik wajah, bahasa tubuh)				
		6. Anak mampu mencocokkan ekspresi wajah dengan nama emosi yang tepat				
	3. Anak dapat mengidentifikasi perasaan dirinya sendiri dengan mengungkapkan pernyataan sederhana (misalnya, <Saya sedih=, <Saya senang=).	7. Anak mampu menyebutkan perasaan yang sedang dialaminya secara lisan.				
		8. Anak mampu menunjuk gambar emosi yang sesuai dengan perasaannya saat itu				
		9. Anak mampu menunjukkan kemampuan mengenali perasaan dirinya dengan menyatakan emosi yang sesuai dengan situasi yang dialami.				
	4. Anak mampu menyebutkan emosi yang dirasakan oleh teman atau tokoh dalam cerita yang disampaikan guru.	10. Anak mampu menyebutkan perasaan tokoh utama dalam cerita.				
		11. Anak mampu menunjuk gambar emosi yang sesuai dengan perasaan tokoh cerita.				
		12. Anak mampu menjawab pertanyaan guru tentang perasaan tokoh atau teman dalam cerita dengan menyebutkan jenis emosi yang tepat.				
Aspek Pemahaman Emosi (Emotion Understanding)	1. Anak memahami penyebab sederhana dari emosi tertentu (misalnya, merasa sedih karena kehilangan mainan).	13. Anak mampu menjelaskan penyebab sederhana munculnya perasaan tertentu.				
		14. Anak mampu menyebutkan alasan mengapa seseorang merasa senang atau sedih.				

		15. Anak mampu memahami hubungan antara kejadian dan perasaan dengan mengatakan alasan emosinya.				
	2. Anak mampu menjelaskan hubungan antara tindakan dan konsekuensi emosional (misalnya, perilaku yang menyakiti teman dapat membuat teman merasa marah).	16. Anak mampu menjelaskan perasaan yang muncul akibat suatu tindakan.				
		17. Anak mampu menyebutkan perasaan teman setelah menerima perlakuan tertentu. 18. Anak mampu menghubungkan perilaku baik atau buruk dengan perasaan yang ditimbulkan.				
	3. Anak dapat memprediksi emosi tokoh dalam cerita berdasarkan situasi atau pengalaman yang dialami tokoh tersebut.	19. Anak mampu menebak perasaan tokoh sebelum dan sesudah suatu peristiwa.				
		20. Anak mampu menyebutkan kemungkinan perasaan tokoh berdasarkan pengalaman cerita.				
	4. Anak memahami bahwa setiap individu dapat merasakan emosi yang berbeda dalam situasi yang sama, tergantung pada pengalaman atau keinginannya.	21. anak mampu menunjukkan pemahaman cerita dengan menyebutkan perasaan tokoh setelah mendengar dari guru				
		22. Anak memahami bahwa teman dapat memiliki perasaan yang berbeda dalam situasi yang sama. 23. Anak mampu menerima perbedaan ekspresi teman tanpa memaksakan pendapatnya.				
		24. Anak mampu menyebutkan bahwa perasaan setiap orang bisa berbeda sesuai dengan keinginan atau pengalamannya.				

Aspek Ekspresi Emosi (Emotion Expression)	1. Anak mampu mengekspresikan emosi secara verbal melalui kata-kata sederhana (<Aku marah=, <Aku takut=).	25. Anak mampu mengungkapkan perasaan senang, sedih, marah, atau takut dengan kata-kata sederhana					
		26. Anak mampu mengatakan perasaannya saat ditanya oleh guru.					
		27. Anak mampu menggunakan kata perasaan saat berinteraksi dengan guru atau teman.					
	2. Anak menunjukkan ekspresi emosi melalui wajah, gerak tubuh, atau perilaku yang sesuai dengan perasaan yang dialaminya.	28. Anak menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan perasaan yang dialami.					
		29. Anak menampilkan gerak tubuh yang mencerminkan emosi tertentu					
		30. Anak mampu menunjukkan perilaku (mendekat, menjauh, diam, atau mencari bantuan) yang mencerminkan perasaan senang, sedih, marah, atau takut.					
	3. Anak mampu menenangkan diri setelah mengalami emosi negatif dengan bantuan strategi sederhana, baik secara mandiri maupun dibantu oleh orang dewasa.	31. Anak mampu menenangkan diri setelah merasa marah atau kecewa dengan bantuan sederhana.					
		32. Anak mampu mengikuti arahan guru untuk mengelola emosi negatif.					
		33. Anak menunjukkan usaha menenangkan diri secara mandiri setelah dibimbing					
	4. Anak mengekspresikan kebutuhannya dengan cara yang tepat dan tidak agresif (misalnya, meminta bergiliran tanpa menangis atau	34. Anak mampu meminta bantuan dengan cara yang sopan.					
		35. Anak mampu meminta keinginannya/ gilirannya tanpa menangis atau menyakiti teman					

	mendorong teman).				
		36. Anak mampu menyampaikan ketidaknyamanan atau keinginannya dengan cara yang tenang dan dapat diterima			
	5. Anak dapat menyampaikan perasaannya kepada guru atau teman dengan bahasa sederhana dan sopan.	37. Anak mampu menyampaikan perasaan kepada guru dengan bahasa sederhana. misalnya <aku senang=, <aku sedih=).			
		38. Anak mampu mengungkapkan perasaannya kepada guru dan teman secara sopan (tanpa berteriak atau berkata kasar.)			
		39. Anak menyampaikan perasaannya saat berinteraksi dengan guru atau teman dengan cara yang tenang dan dapat diterima.			

#### D. Masukan dan Saran



Ahli 1/2

Nama Ahli

NIP

**INSTRUMEN MEMBACA AWAL  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN  
EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA  
TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

**A. Definisi Konseptual**

Membaca awal merupakan kemampuan dasar literasi yang berkaitan dengan kesiapan anak dalam mengenali dan memahami simbol-simbol bahasa tulis sebagai tahap awal sebelum membaca secara lancar (Satriana et al., 2022). Pada anak usia dini, membaca awal mencakup kemampuan mengenal huruf, bunyi huruf, suku kata, kata sederhana, serta memahami makna kata melalui gambar, cerita, dan konteks yang dekat dengan kehidupan anak. Stimulasi membaca awal yang tepat dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan kesiapan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal Bali memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, dan bermakna sehingga mendukung perkembangan membaca awal anak secara optimal (Handayani et al., 2023).

**B. Definisi Operasional**

Membaca awal dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan anak usia Kelompok B Taman Kanak-Kanak dalam mengenali dan memahami simbol bahasa tulis melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali. Kemampuan membaca awal diukur melalui observasi terhadap perilaku anak saat menggunakan media, yang meliputi kemampuan mengenal huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, membaca suku kata atau kata sederhana, serta memahami makna kata melalui gambar dan cerita dalam

media (Maharani et al., 2023). Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen observasi dengan skala penilaian 1–4.

### C. Instrumen

#### Pedoman Pengisian Instrumen

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
  - Skor 1 = Belum Berkembang (BB)
  - Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)
  - Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
  - Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Aspek	Indikator	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Mengenal Huruf	1. Anak dapat mengenali bentuk huruf yang ditunjukkan dengan benar	1. Anak mampu menunjuk huruf vokal (a, i, u, e, o) dengan tepat ketika guru menyebutkannya.				
		2. Anak mampu menunjuk huruf konsonan tertentu (misal: b, d, k, m, s) yang diminta oleh guru.				
		3. Anak mampu membedakan bentuk huruf yang mirip (misalnya				

		membedakan huruf 'b' dengan 'd' atau 'p' dengan 'q').				
	2. Anak dapat menyebutkan nama huruf dengan tepat	4. Anak mampu menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan guru secara ajak				
		5. Anak mampu menyebutkan nama huruf dari kartu huruf yang diambil				
		6. Anak dapat menyebutkan deretan huruf abjad secara urut (misal: a-b-c-d-e) sambil menunjuk hurufnya.				
Mengenal Bunyi Awal Kata	1. Anak dapat menyebutkan bunyi awal dari kata yang ditunjukkan gambar	7. Anak mampu menjawab pertanyaan bunyi huruf, seperti "Hewan apa yang diawali dengan bunyi 'rrrr'?" "sssss?"				
		8. Anak mampu menyebutkan bunyi awal pada nama gambar yang ditunjukkan				
		9. Anak mampu menunjuk gambar dengan bunyi awal yang sama misal ( sapi, sate)				
	2. Anak dapat membedakan bunyi awal yang berbeda pada dua gambar	10. Anak mampu menyatakan sama atau beda dari bunyi awal dua kata yang ditunjukkan melalui gambar. (				

		misal sapi, susu, buku baju)				
		11. Anak mampu memilih gambar yang berawalan bunyi berbeda dari sekumpulan gambar ( misal apel, anggur, bola).				
		12. Anak mampu mengucapkan bunyi awal kata dari masing-masing gambar yang berbeda dengan benar				
Mengenal Huruf dalam Kata Sederhana	1. Anak dapat menunjukkan huruf yang terdapat pada kata sederhana	13. Anak mampu menunjuk posisi huruf tertentu dalam sebuah kata (misal: "Mana huruf 'a' dalam kata 'MATA'?").				
		14. Anak dapat menghitung jumlah huruf vokal dan konsonan dalam satu kata sederhana				
		15. Anak dapat menunjukkan mana huruf pertama (awal) dan mana huruf terakhir (akhir) pada sebuah kata.				
	2. Anak dapat mencocokkan huruf dengan kata yang sesuai	16. Anak mampu mencocokkan huruf dengan awal kata sederhana yang diawali huruf tersebut				
		17. Anak mampu memasang				

		kartu huruf dengan kartu kata yang benar.				
		18. Anak mampu menunjuk atau menyebutkan kata yang sesuai dengan huruf yang ditunjukkan guru				
Pemahaman Makna	1. Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar yang tepat	19. Anak mampu menghubungkan kata sederhana dengan gambar yang sesuai. (misal: kartu bertuliskan "Bola" diletakkan di bawah gambar bola)				
		20. Anak mampu memilih gambar yang tepat setelah guru menyebutkan sebuah kata/ menunjukkan kartu kata				
		21. Anak menyebutkan kecocokan kata dan gambar yang dipilih				
	2. Anak dapat mengungkapkan makna sederhana dari kata yang dibaca	22. Anak mampu menjelaskan fungsi/ ciri dari kartu gambar/ kata sederhana dengan bahasa sendiri. (misal: kata APEL dengan "Apel warnanya merah").				
23. Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana terkait						

		kata yang baru saja dieja/dibacanya.				
		24. Anak menggunakan kata yang dibaca dalam kalimat sangat sederhana (misalnya <Ini bola=>).				
Minat Membaca	1. Anak menunjukkan rasa senang dan fokus saat membaca	25. Anak terlihat antusias saat mengikuti kegiatan membaca.				
		26. Anak memusatkan perhatian pada buku/media bacaan tanpa mudah teralihkan selama kegiatan berlangsung.				
		27. Anak merespons kegiatan membaca dengan aktif, misalnya mengajukan pertanyaan sederhana atau menanggapi isi bacaan yang ditunjukkan guru.				
	2. Anak berinisiatif mencoba membaca secara mandiri	28. Anak mencoba membaca buku bergambar atau kartu kata dengan bahasanya sendiri				
		29. Anak membuka dan melihat buku secara mandiri				
		30. Anak mampu berinisiatif memilih buku atau bahan bacaan sendiri dan mencoba				

		membacanya dengan caranya sendiri tanpa arahan guru.				
--	--	--	--	--	--	--

**D. Masukan dan Saran**

Ahli 1/2



Nama Ahli

NIP

**INSTRUMEN KETERLIBATAN MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN  
EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA  
TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

**A. Definisi Konseptual**

Keterlibatan media merupakan tingkat keaktifan, perhatian, dan partisipasi anak dalam proses pembelajaran saat berinteraksi dengan media pembelajaran (Muchtar et al., 2021). Pada anak usia dini, keterlibatan media ditunjukkan melalui respons aktif terhadap stimulus visual, audio, dan aktivitas yang disajikan dalam media, serta kesediaan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan fokus (Fitrianingtyas et al., 2023). Media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan mengintegrasikan kearifan lokal Bali dapat meningkatkan keterlibatan anak secara optimal karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

**B. Definisi Operasional**

Keterlibatan media dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat keaktifan dan partisipasi anak usia Kelompok B Taman Kanak-Kanak selama kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali. Keterlibatan media diukur melalui observasi terhadap perilaku anak yang tampak saat menggunakan media, meliputi keaktifan anak dalam berinteraksi dengan fitur media, antusiasme dan fokus selama kegiatan berlangsung, kemandirian dalam mengikuti aktivitas, serta respons positif terhadap tampilan visual dan audio dalam media (Muchtar et al., 2021). Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen observasi dengan skala penilaian 1–4.

### C. Instrumen

#### Petunjuk Pengisian

1. Observer memberikan tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan perilaku anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif *Web Genially*.
2. Skala skor
  - 4 = Sangat Baik
  - 3 = Baik
  - 2 = Cukup
  - 1 = Kurang

No	Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
<b>Aspek Keterlibatan dalam Media</b>					
1	Anak mengikuti instruksi untuk menekan atau menggeser objek pada media.				
2	Anak berpartisipasi dalam setiap aktivitas di dalam media tanpa banyak diarahkan guru.				
3	Anak mencoba kembali aktivitas dalam media tanpa diminta oleh guru.				
4	Anak merespons stimulus visual yang muncul pada media.				
5	Anak menunjukkan inisiatif menjelajahi konten media berbasis kearifan lokal Bali.				
<b>Aspek Antusiasme dan Fokus Anak</b>					
6	Anak terlihat bersemangat saat menggunakan media interaktif.				
7	Anak tetap fokus menyelesaikan kegiatan hingga akhir.				
8	Anak fokus menyelesaikan setiap aktivitas yang terdapat dalam media.				
9	Anak tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar saat menggunakan media.				
10	Anak menunjukkan ekspresi senang dan tertarik selama kegiatan berlangsung.				

### D. Masukan dan Saran

Ahli 1/2

Nama Ahli

NIP

**INSTRUMEN KUESIONER GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN  
EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA  
TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen kuesioner guru merupakan alat pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh tanggapan dan penilaian guru terhadap penggunaan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian, kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta nilai budaya yang terkandung dalam media pembelajaran yang dikembangkan (Muchtar et al., 2021).

Penilaian guru mencerminkan pengalaman langsung dalam menggunakan media pada kegiatan pembelajaran anak usia kelompok B. Melalui kuesioner ini, guru memberikan penilaian terhadap sejauh mana media mendukung pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum PAUD, karakteristik perkembangan anak usia dini, pencapaian tujuan pembelajaran, serta penguatan nilai-nilai budaya lokal Bali dalam konteks pembelajaran yang bermakna (Putu et al., 2021).

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen kuesioner guru digunakan untuk mengukur persepsi dan penilaian guru terhadap media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali yang digunakan dalam pembelajaran anak usia kelompok B. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 4 terhadap pernyataan-pernyataan yang disusun berdasarkan aspek dan indikator yang telah ditentukan (Muchtar et al., 2021).

Aspek kesesuaian media dengan pembelajaran diukur melalui keselarasan isi dan aktivitas media dengan kurikulum PAUD, capaian perkembangan anak, serta kesesuaian materi dengan tema pembelajaran yang digunakan di kelas. Penilaian difokuskan pada kemampuan media dalam mendukung keterampilan belajar anak dan memperkuat pemahaman tema pembelajaran (H. A. Ningtyas & Rahmawati, 2023).

Aspek kemudahan penggunaan diukur melalui kemudahan media dalam dioperasikan oleh guru dan anak, kejelasan navigasi, serta kemudahan akses media menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tanpa memerlukan perangkat atau koneksi tambahan yang menyulitkan (H. A. Ningtyas & Rahmawati, 2023).

Aspek daya tarik media diukur melalui tampilan visual media yang meliputi warna, gambar, ilustrasi, serta kesesuaian desain dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, daya tarik media juga dinilai dari kemampuannya dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan motivasi belajar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung (H. A. Ningtyas & Rahmawati, 2023).

Aspek kebermanfaatan diukur melalui kontribusi media dalam mendukung peningkatan kemampuan kognitif dan bahasa anak, serta efektivitas media dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan mempercepat pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari (H. A. Ningtyas & Rahmawati, 2023).

Aspek nilai budaya diukur melalui keberadaan dan penyajian unsur kearifan lokal Bali dalam media secara positif, kontekstual, dan sesuai dengan usia anak. Penilaian juga mencakup kemampuan media dalam menumbuhkan sikap apresiatif,

rasa bangga, dan rasa ingin tahu anak terhadap budaya Bali sebagai bagian dari identitas budaya lokal (H. A. Ningtyas & Rahmawati, 2023).

### C. Instrumen

#### Pedoman pengisian Instrumen

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
  - Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
  - Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
  - Skor 3 = Setuju (S)
  - Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kesesuaian Media dengan Pembelajaran</b>					
1	Konten dalam media sesuai dengan perkembangan anak usia dini.				
2	Aktivitas dalam media mendukung keterampilan belajar anak sesuai tahap usia taman kanak-kanak.				
3	Materi dalam media selaras dengan tema pembelajaran di kelas.				
4	Media membantu memperkuat pemahaman anak terhadap tema yang sedang dipelajari.				
<b>Kemudahan Penggunaan</b>					
5	Anak dapat menggunakan media dengan arahan minimal dari guru.				
6	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.				

7	Media dapat dijalankan dengan perangkat yang tersedia di sekolah.				
8	Media tidak memerlukan koneksi atau perangkat tambahan yang menyulitkan pengguna.				
<b>Daya Tarik Media</b>					
9	Warna, gambar, dan ilustrasi dalam media menarik perhatian anak.				
10	Desain visual disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.				
11	Media membuat anak antusias dalam mengikuti pembelajaran.				
12	Anak tampak termotivasi untuk mengeksplorasi lebih banyak konten dalam media.				
<b>Kebermanfaatan</b>					
13	Media membantu anak memahami konsep yang dipelajari.				
14	Media meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi anak.				
15	Tujuan pembelajaran tercapai setelah penggunaan media.				
16	Media mempercepat pemahaman anak terhadap materi.				
<b>Nilai Budaya</b>					
17	Konten budaya Bali ditampilkan dengan cara yang sesuai dengan usia anak (usia taman kanak-kanak).				
18	Unsur budaya ditampilkan secara positif dan mudah dipahami anak.				
19	Media mendorong anak bangga terhadap budaya Bali.				
20	Media menumbuhkan rasa ingin tahu anak tentang budaya lokal.				

#### D. Masukan dan Saran

Guru 1/2

Nama Guru

NIP

**INSTRUMEN TES MEMBACA AWAL  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN  
EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA  
TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen tes membaca awal merupakan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan dasar membaca anak usia kelompok B dalam konteks pembelajaran anak usia dini (Bara, 2023). Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan membaca awal anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali.

Kemampuan membaca awal dalam penelitian ini mencakup kemampuan anak dalam mengenali huruf, mengenali bunyi awal kata, mengenal huruf dalam kata sederhana, memahami makna kata, serta menunjukkan minat terhadap aktivitas membaca (Bara, 2023). Tes membaca awal disusun dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun, prinsip pembelajaran yang menyenangkan, serta penggunaan konteks budaya lokal Bali agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dekat dengan pengalaman anak.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen tes membaca awal digunakan untuk menilai kemampuan membaca awal anak usia kelompok B melalui serangkaian tugas atau aktivitas yang diberikan secara lisan dan visual. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 4 berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan (Daulay & Nurmalina, 2021).

Aspek mengenal huruf diukur melalui kemampuan anak mengenali bentuk huruf yang ditunjukkan serta menyebutkan nama huruf dengan tepat. Aspek mengenal bunyi awal kata diukur melalui kemampuan anak menyebutkan bunyi awal dari kata yang ditunjukkan melalui gambar serta membedakan bunyi awal yang berbeda pada dua gambar (Kusumodestoni & Wahono, 2022).

Aspek mengenal huruf dalam kata sederhana diukur melalui kemampuan anak menunjukkan huruf yang terdapat pada kata sederhana serta mencocokkan huruf dengan kata yang sesuai. Aspek pemahaman makna diukur melalui kemampuan anak menghubungkan kata dengan gambar yang tepat serta mengungkapkan makna sederhana dari kata yang dibaca (Kusumodestoni & Wahono, 2022).

Aspek minat membaca diukur melalui pengamatan terhadap sikap anak saat membaca, meliputi rasa senang dan fokus selama kegiatan membaca, serta inisiatif anak untuk mencoba membaca secara mandiri tanpa paksaan. Setiap indikator diberi skor sesuai tingkat pencapaian kemampuan anak berdasarkan skala penilaian yang digunakan (Kusumodestoni & Wahono, 2022).

### C. Instrumen

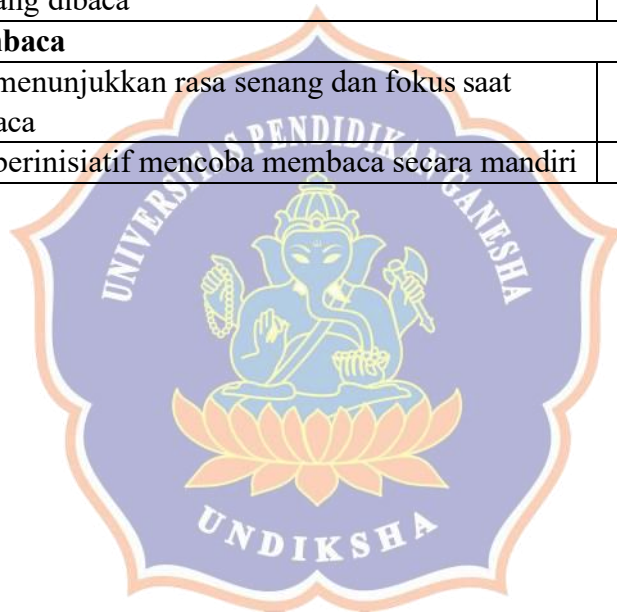
#### Lembar Penilaian Guru

Nama Siswa :

Nomor :

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Mengenal Huruf</b>					
1	Anak dapat mengenali bentuk huruf yang ditunjukkan dengan benar				
2	Anak dapat menyebutkan nama huruf dengan tepat				

<b>Mengenal Bunyi Awal Kata</b>					
3	Anak dapat menyebutkan bunyi awal dari kata yang ditunjukkan gambar				
4	Anak dapat membedakan bunyi awal yang berbeda pada dua gambar				
<b>Mengenal Huruf dalam Kata Sederhana</b>					
5	Anak dapat menunjukkan huruf yang terdapat pada kata sederhana				
6	Anak dapat mencocokkan huruf dengan kata yang sesuai				
<b>Pemahaman Makna</b>					
7	Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar yang tepat				
8	Anak dapat mengungkapkan makna sederhana dari kata yang dibaca				
<b>Minat Membaca</b>					
9	Anak menunjukkan rasa senang dan fokus saat membaca				
10	Anak berinisiatif mencoba membaca secara mandiri				



*Lampiran 04. Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kontrol*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK RATNA KUMARA**

**TAHUN AJARAN 2025/2026**

<b>Kelompok/Usia</b>	<b>: B/ 5-6 Tahun</b>
<b>Topik/Sub Topik</b>	<b>: Binatang/Binatang Yang Hidup Di Darat</b>
<b>Semester</b>	<b>: 2/12</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Senin, 23 Pebruari 2026</b>

**Tujuan Kegiatan:**

- Anak menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- Anak mengenal macam-macam binatang
- Anak mengenal keaksaraan
- Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan
- Anak menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain

**Pembukaan:**

- Rutinitas pembukaan berbaris, salam, doa, menyanyi, senam
- Absen kehadiran anak
- Menyanyi
- Guru bercerita tentang macam-macam binatang yang ada di darat dan jenis-jenis binatang
- Anak berdiskusi tentang binatang

**Kegiatan Inti:**

- Menempel gambar sapi dalam kertas origami
- Meniru tulisan nama binatang
- Menebalkan angka
- Bermain balok-balok

**Recalling:**

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya

- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**Istirahat:**

Cuci tangan, makan bersama, bermain

**Penutup:**

- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan pada saat kegiatan?
- Apa yang anak-anak sukai dari kegiatan tadi?
- Menyanyi
- Doa
- Pulang

**Asesmen:**

Cekklis, catatan anekdot, observasi



Mengetahui

Kepala TK Ratna Kumara

Guru Kelas

Kelompok B

(Desak Ketut Metriwati, S.Pd AUD)

(Ni Ketut Santini, S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK RATNA KUMARA

TAHUN AJARAN 2025/2026

<b>Kelompok/Usia</b>	<b>: B/ 5-6 Tahun</b>
<b>Topik/Sub Topik</b>	<b>: Binatang/Binatang Yang Hidup Di Darat</b>
<b>Semester</b>	<b>: 2/12</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Selasa, 24 Pebruari 2026</b>

### Tujuan Kegiatan:

- Anak menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- Anak mengenal macam-macam binatang
- Anak mengenal keaksaraan
- Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan
- Anak menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain

### Pembukaan:

- Rutinitas pembukaan berbaris, salam, doa, menyanyi, senam
- Absen kehadiran anak
- Menyanyi
- Guru bercerita tentang macam-macam binatang yang ada di darat dan jenis-jenis binatang
- Anak berdiskusi tentang binatang

### Kegiatan Inti:

- Melukis gambar kucing
- Meniru tulisan <kucing=
- Melipat kepala kucing
- Meronce

### Recalling:

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya

- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**Istirahat:**

Cuci tangan, makan bersama, bermain

**Penutup:**

- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan pada saat kegiatan?
- Apa yang anak-anak sukai dari kegiatan tadi?
- Menyanyi
- Doa
- Pulang

**Asesmen:**

Cekklis, catatan anekdot, observasi



Mengetahui

Kepala TK Ratna Kumara

Guru Kelas

Kelompok B

(Desak Ketut Metriwati, S.Pd AUD)

(Ni Ketut Santini, S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK RATNA KUMARA

TAHUN AJARAN 2025/2026

<b>Kelompok/Usia</b>	<b>: B/ 5-6 Tahun</b>
<b>Topik/Sub Topik</b>	<b>: Binatang/Binatang Yang Hidup Di Darat</b>
<b>Semester</b>	<b>: 2/13</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Rabu, 25 Pebruari 2026</b>

### Tujuan Kegiatan:

- Anak menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- Anak mengenal macam-macam binatang
- Anak mengenal keaksaraan
- Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan
- Anak menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain

### Pembukaan:

- Rutinitas pembukaan berbaris, salam, doa, menyanyi, senam
- Absen kehadiran anak
- Menyanyi
- Guru bercerita tentang macam-macam binatang yang ada di darat dan jenis-jenis binatang
- Anak berdiskusi tentang binatang

### Kegiatan Inti:

- Mewarnai gambar anjing
- Meniru tulisan <anjing= dengan batu kerikil dan di buku
- Menggambar
- Meronce

### Recalling:

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya

- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**Istirahat:**

Cuci tangan, makan bersama, bermain

**Penutup:**

- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan pada saat kegiatan?
- Apa yang anak-anak sukai dari kegiatan tadi?
- Menyanyi
- Doa
- Pulang

**Asesmen:**

Cekklis, catatan anekdot, observasi



Mengetahui

Kepala TK Ratna Kumara

Guru Kelas

Kelompok B

(Desak Ketut Metriwati, S.Pd AUD)

(Ni Ketut Santini, S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK RATNA KUMARA

TAHUN AJARAN 2025/2026

<b>Kelompok/Usia</b>	<b>: B/ 5-6 Tahun</b>
<b>Topik/Sub Topik</b>	<b>: Binatang/Binatang Yang Hidup Di Darat</b>
<b>Semester</b>	<b>: 1/3</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Kamis, 26 Pebruari 2026</b>

### Tujuan Kegiatan:

- Anak menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- Anak mengenal macam-macam binatang
- Anak mengenal keaksaraan
- Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan
- Anak menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain

### Pembukaan:

- Rutinitas pembukaan berbaris, salam, doa, menyanyi, senam
- Absen kehadiran anak
- Menyanyi
- Guru bercerita tentang macam-macam binatang yang ada di darat dan jenis-jenis binatang
- Anak berdiskusi tentang binatang

### Kegiatan Inti:

- Kolase gambar kelinci
- Meniru tulisan <kelinci= dan menirukan angka jumlah kelinci
- Menggunting kepala kelinci
- Bermain masak-masakan

### Recalling:

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya

- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**Istirahat:**

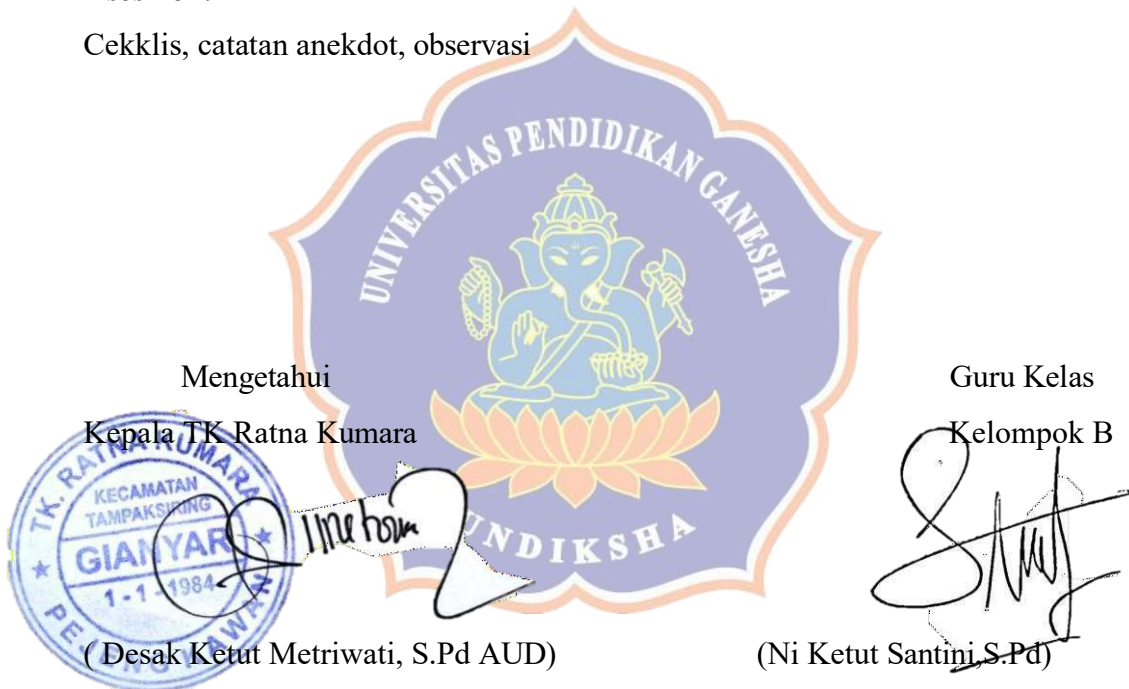
Cuci tangan, makan bersama, bermain

**Penutup:**

- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan pada saat kegiatan?
- Apa yang anak-anak sukai dari kegiatan tadi?
- Menyanyi
- Doa
- Pulang

**Asesmen:**

Cekklis, catatan anekdot, observasi



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK RATNA KUMARA**  
**TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Kelompok/Usia** : B/ 5-6 Tahun  
**Topik/Sub Topik** : Binatang/Binatang Yang Hidup Di Darat  
**Semester** : 2/12  
**Hari/Tanggal** : Jumat, 27 Pebruari 2026

**Tujuan Kegiatan:**

- Anak menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- Anak mengenal macam-macam binatang
- Anak mengenal keaksaraan
- Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan
- Anak menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain

**Pembukaan:**

- Rutinitas pembukaan berbaris, salam, doa, menyanyi, senam
- Absen kehadiran anak
- Menyanyi
- Guru bercerita tentang macam-macam binatang yang ada di darat dan jenis-jenis binatang
- Anak berdiskusi tentang binatang

**Kegiatan Inti:**

- Menempel gambar gajah dengan kertas origami
- Menulis jumlah gajah sesuai gambar
- Bermain balok-balok
- Bercerita macam-macam binatang

**Recalling:**

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**Istirahat:**

Cuci tangan, makan bersama, bermain

**Penutup:**

- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan pada saat kegiatan?
- Apa yang anak-anak sukai dari kegiatan tadi?
- Menyanyi
- Doa
- Pulang

**Asesmen:**

Cekklis, catatan anekdot, observasi



Mengetahui

Kepala TK Ratna Kumara

(Desak Ketut metriwati, S.Pd AUD)

Guru Kelas

Kelompok B

(Ni Ketut santini, S.Pd)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK RATNA KUMARA

TAHUN AJARAN 2025/2026

<b>Kelompok/Usia</b>	<b>: B/ 5-6 Tahun</b>
<b>Topik/Sub Topik</b>	<b>: Binatang/Binatang Yang Hidup Di Darat</b>
<b>Semester</b>	<b>: 2/12</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Sabtu, 28 Pebruari 2026</b>

### Tujuan Kegiatan:

- Anak menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- Anak mengenal macam-macam binatang
- Anak mengenal keaksaraan
- Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan
- Anak menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain

### Pembukaan:

- Rutinitas pembukaan berbaris, salam, doa, menyanyi, senam
- Absen kehadiran anak
- Menyanyi
- Guru bercerita tentang macam-macam binatang yang ada di darat dan jenis-jenis binatang
- Anak berdiskusi tentang binatang

### Kegiatan Inti:

- Mewarnai gambar kuda
- Megambel
- Bermain balok-balok
- Meniru tulisan <kuda= dengan biji-bijian

### Recalling:

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya

- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**Istirahat:**


Cuci tangan, makan bersama, bermain

**Penutup:**

- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan pada saat kegiatan?
- Apa yang anak-anak sukai dari kegiatan tadi?
- Menyanyi
- Doa
- Pulang


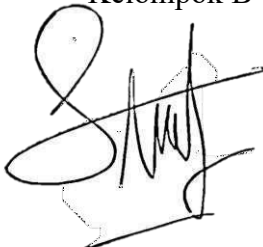
**Asesmen:**

Cekklis, catatan anekdot, observasi



Mengetahui  
Kepala TK Ratna Kumara

Guru Kelas  
Kelompok B

(Desak Ketut metriwati, S.Pd AUD) (Ni Ketut santini, S.Pd)

TK. RATNA KUMARA  
KECAMATAN  
TAMPAKSIRING  
GIAN YAR  
1-1-1984  
PEJENG KAWAN



**PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR**  
**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GIANYAR**  
**KORWIL PENDIDIKAN KECAMATAN TAMPAKSIRING**  
**TK NEGERI HINDU KUMARA WIYATA**



Alamat : Jalan Melati, Desa Manukaya, Tampaksiring, Gianyar Bali 82572

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**IDENTITAS**

<b>Nama Guru</b>	Ni Wayan Sukerni,S.Pd	Kelompok/ Usia	B2 / 5-6
<b>Asal Sekolah</b>	TK Negeri Hindu Kumara Wiyata	Jumlah Siswa	20
<b>Fase</b>	Fondasi		
<b>Semester</b>	II		
<b>Minggu</b>	12		
<b>Tanggal/ Bulan</b>	23 – 28 Februari 2026		
<b>Topik</b>	Binatang kesayanganku		
<b>Subtopik</b>	ayam		
<b>Alokasi Waktu</b>	1080 menit / minggu		

**KERANGKA PEBELAJARAN :**

**A. Identifikasi**

<b>Kesiapan Siswa</b>	<p><b>Pengetahuan awal</b> : Anak telah mengenal hewan di sekitar lingkungan rumah dan sekolah, khususnya ayam, melalui pengalaman sehari-hari. Anak mengetahui ayam sebagai hewan yang dapat dilihat, didengar suaranya, dan menghasilkan telur. Anak memiliki pengalaman awal menyimak cerita sederhana dan melihat gambar/video hewan. Anak telah memiliki pengalaman awal mengenal angka 1–5 dan beberapa huruf, meskipun belum konsisten.</p> <p><b>Minat</b> : Anak menunjukkan ketertarikan terhadap hewan, terutama hewan yang sering ditemui seperti ayam. Anak tertarik pada kegiatan bermain peran, bernyanyi, menggambar, dan menggunakan media digital interaktif. Anak senang mendengarkan cerita bali, bergambar.</p> <p><b>Kebutuhan Belajar</b> : Anak membutuhkan stimulus pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif untuk membantu pemahaman</p>
-----------------------	---

	<p>konsep. Anak memerlukan pendampingan dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi selama kegiatan bermain. Anak membutuhkan kesempatan untuk berlatih membaca awal melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.</p>								
<b>Karakteristik Materi</b>	<p><b>Keterampilan</b> : Keterampilan yang dikembangkan meliputi kemampuan mengamati, menyimak cerita, dan memahami informasi sederhana melalui media visual dan digital interaktif. Anak dilatih untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman secara lisan, mengenali huruf awal serta kosakata sederhana, materi ini mendorong anak mengekspresikan ide dan emosi</p> <p><b>Sikap</b>: Materi ini juga menekankan pembentukan sikap positif, seperti rasa ingin tahu, kepedulian terhadap hewan, kepercayaan diri, kesabaran, dan kemampuan menghargai teman. Anak dibiasakan mengenali dan mengungkapkan emosi secara sederhana dalam suasana belajar yang aman dan menyenangkan.</p> <p><b>Tingkat kesulitan</b>: Tingkat kesulitan materi berada pada kategori rendah hingga sedang, disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 5 tahun. Materi disajikan secara konkret, bertahap, dan berulang dengan pendampingan guru, sehingga mudah dipahami dan tidak menimbulkan tekanan belajar.</p>								
<b>Dimensi Profil Lulusan :</b>	<table border="0"> <tr> <td><b>7 DPL 1</b> Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan YME</td> <td><b>7 DPL 3</b> Penalaran Kritis</td> <td><b>7 DPL 5</b> Kolaborasi</td> <td><b>6 DPL 4</b> Keselamatan</td> </tr> <tr> <td><b>6 DPL 2</b> Kewargaan</td> <td><b>7 DPL 4</b> Kreatifitas</td> <td><b>7 DPL 6</b> Kemandirian</td> <td><b>7 DPL 7</b> Korona</td> </tr> </table>	<b>7 DPL 1</b> Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan YME	<b>7 DPL 3</b> Penalaran Kritis	<b>7 DPL 5</b> Kolaborasi	<b>6 DPL 4</b> Keselamatan	<b>6 DPL 2</b> Kewargaan	<b>7 DPL 4</b> Kreatifitas	<b>7 DPL 6</b> Kemandirian	<b>7 DPL 7</b> Korona
<b>7 DPL 1</b> Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan YME	<b>7 DPL 3</b> Penalaran Kritis	<b>7 DPL 5</b> Kolaborasi	<b>6 DPL 4</b> Keselamatan						
<b>6 DPL 2</b> Kewargaan	<b>7 DPL 4</b> Kreatifitas	<b>7 DPL 6</b> Kemandirian	<b>7 DPL 7</b> Korona						

## B. Desain Pembelajaran

<p>Capaian Pembelajaran (opsional, bisa di tulis bisa tidak)</p>	<p><b>Nilai Agama dan Budi Pekerti :</b> Anak mengenal dan mensyukuri ciptaan Tuhan melalui pengenalan satwa khas Bali (<i>Siap Selem</i>) sebagai makhluk hidup yang perlu disayangi dan dilindungi. Anak membiasakan perilaku baik seperti berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, bersikap sopan, peduli, serta menunjukkan tanggung jawab dan empati terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya.</p> <p><b>Jati Diri</b> Anak mengenali dan memahami perasaan dirinya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Anak mampu mengenali, mengekspresikan, serta mulai mengelola emosi</p>
--	--

	<p>dasar (senang, sedih, takut, marah, bangga) yang muncul saat berinteraksi dengan cerita, permainan, dan kuis interaktif pada media <i>Genially</i>. Anak menunjukkan kepercayaan diri, kemandirian, serta kemampuan berinteraksi sosial melalui kegiatan bekerja sama, menunggu giliran, menerima hasil, dan mencoba kembali.</p> <p><b>Dasar-Dasar Literasi Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni</b></p> <p>Anak menunjukkan minat pada kegiatan membaca awal dengan menyimak cerita digital tentang <i>Siap Selem</i>, mengenali huruf awal, kata sederhana, dan simbol yang bermakna, serta mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasa lisan sederhana. Anak mengembangkan kemampuan numerasi awal melalui kegiatan membilang, mencocokkan, dan menjawab pertanyaan sederhana pada kuis interaktif yang disajikan dalam konteks cerita dan permainan. Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap satwa <i>Siap Selem</i> melalui kegiatan mengamati ciri-ciri, perilaku sederhana, dan kebutuhan hidup hewan melalui media interaktif. Anak menggunakan media digital interaktif secara terbimbing untuk mengeksplorasi cerita, menjawab kuis, dan berinteraksi dengan konten pembelajaran secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengekspresikan ide, perasaan, dan pengalaman belajar melalui berbagai bentuk karya seni dan aktivitas kreatif yang terinspirasi dari satwa Bali <i>Siap Selem</i>.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>: Melalui pemanfaatan media interaktif <i>Genially</i> bermuatan satwa Bali <i>Siap Selem</i> dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek, anak usia 5 tahun diharapkan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal dan menghargai satwa khas Bali (<i>Siap Selem</i>) serta mensyukuri ciptaan Tuhan dengan menunjukkan sikap peduli dan sayang terhadap makhluk hidup.</li> <li>2. Mengenali dan mengekspresikan emosi dasar (senang, sedih, takut, marah, bangga) secara lisan maupun melalui respon perilaku saat berinteraksi dengan cerita dan aktivitas pada media interaktif.</li> <li>3. Menunjukkan kemampuan regulasi emosi sederhana, seperti menunggu giliran, menerima hasil kuis, dan mencoba kembali saat jawaban belum tepat.</li> <li>4. Menyimak cerita dan informasi sederhana tentang <i>Siap Selem</i> yang disajikan melalui media digital interaktif, serta mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasa sederhana.</li> <li>5. Mengenali huruf awal, kata sederhana, dan simbol yang berkaitan dengan <i>Siap Selem</i> melalui kegiatan membaca awal pada media <i>Genially</i>.</li> <li>6. Menjawab pertanyaan kuis interaktif secara sederhana sesuai dengan kemampuan anak sebagai bentuk pemahaman awal terhadap materi yang disajikan.</li> <li>7. Menunjukkan rasa percaya diri dan keberanian dalam menyampaikan jawaban, pendapat, dan perasaan selama mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> </ol>

		8. Mengekspresikan ide, perasaan, dan pengalaman belajar melalui kegiatan proyek dan karya kreatif yang terinspirasi dari satwa Bali <i>Siap Selem</i> .
Praktik Pedagogis	:	<p><b>Pendekatan</b> : pendekatan bermain bermakna (meaningful play) dan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning)</p> <p><b>Metode:</b>            Bercerita interaktif <i>melalui media Genially bermuatan satwa Bali Siap Selem</i>.            Tanya jawab dan diskusi sederhana <i>untuk menstimulasi pemahaman dan kesadaran emosi anak</i>.            Demonstrasi dan eksplorasi terbimbing <i>dalam menggunakan media digital dan menyelesaikan kuis interaktif</i>.            Bermain peran untuk <i>mengekspresikan emosi dan memahami situasi sosial</i>.            Proyek kreatif (menggambar, kolase, karya seni) <i>sebagai bentuk ekspresi ide dan perasaan anak</i>.            Observasi dan refleksi sederhana <i>untuk membantu anak mengenali pengalaman dan emosinya selama kegiatan belajar</i>.</p>
Kemitraan Pembelajaran (Opsional)	:	
Lingkungan Pembelajaran	:	<p>Lingkungan fisik: Lingkungan pembelajaran ditata secara aman, nyaman, dan ramah anak untuk mendukung kegiatan bermain dan belajar berbasis proyek. Ruang kelas dilengkapi dengan area duduk melingkar untuk kegiatan diskusi dan refleksi emosi, pojok literasi dengan buku dan kartu kata sederhana, serta area numerasi dan seni dengan bahan konkret dan alat kreasi. Media digital (laptop/tablet/proyektor) disiapkan untuk mengakses <i>Genially</i> secara terbimbing. Penataan ruang memungkinkan anak bergerak bebas, bekerja secara individu maupun kelompok kecil, serta mudah mengamati dan berinteraksi dengan media pembelajaran.</p> <p>Budaya Belajar: membiasakan nilai saling menghargai, bekerja sama, menunggu giliran, dan menerima perbedaan kemampuan.</p>
Pemanfaatan Digital (Opsional)	:	<a href="https://view.Genially.com/68d63617bef190c25603bd1f/interactive-content-genibali">https://view.Genially.com/68d63617bef190c25603bd1f/interactive-content-genibali</a>

### C. Pengalaman Belajar

Senin, 23 pebruari 2026 Mengenal ayam dan emosinya	Pembiasaan Pagi 30 Menit	<input type="checkbox"/> Memberi dan membalas salam, <input type="checkbox"/> Menaruh tas di tempatnya, <input type="checkbox"/> Cuci tangan <input type="checkbox"/> Sembahyang <input type="checkbox"/> bermain bebas
---	-----------------------------	---

	<p>Kegiatan Awal ( 30 menit)</p> <p><i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyambut anak dengan hangat dan mengajak anak duduk melingkar.</li> <li>- Anak dan guru berdoa bersama sebelum kegiatan dimulai.</li> <li>- Guru mengajak anak melakukan check-in emosi sederhana dengan bertanya,</li> <li>- &lt;Bagaimana perasaanmu hari ini?</li> <li>- Anak menunjuk kartu emosi atau menyebutkan perasaannya.</li> <li>- Guru menanyakan tentang topik yang akan dipelajari hari ini</li> <li>- Guru menyajak anak bergerak menyanyikan kotek kotek</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan kegiatan dengan bahasa sederhana dan menggembirakan.</li> </ul>
	<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p><i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i></p> <p><i>Memuat aktivitas</i></p>	<p><b>Tahap Memahami</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak menyimak cerita interaktif tentang <i>Siap Selem</i> melalui media <i>Genially</i>.</li> <li>- Guru membacakan teks sederhana dan menekankan kosakata kunci serta huruf awal.</li> <li>- Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk membantu anak memahami isi cerita dan emosi tokoh, seperti: &lt;Apa yang dirasakan Siap Selem?=&gt;</li> <li>- Anak mengenali gambar, simbol, dan kata sederhana yang muncul pada media.</li> </ul> <p><b>Tahap Mengaplikasikan</b></p> <p><b>Mendengarkan Cerita Digital &lt;Ayam Kesayanganku=&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengondisikan anak duduk melingkar dengan suasana tenang dan nyaman.</li> <li>2. Guru membuka kegiatan dengan pertanyaan pemantik ("Siapa yang pernah melihat ayam? Bagaimana perasaanmu melihat ayam?").</li> <li>3. Guru menayangkan media <i>Genially</i> dan membacakan cerita dengan intonasi ekspresif.</li> </ol>

		<p>4. Guru menghentikan cerita di beberapa bagian untuk menanyakan perasaan tokoh ayam.</p> <p>5. Guru menegaskan kosakata emosi (senang, sedih, takut).</p> <p><b>Kartu Emosi Ayam</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjukkan kartu bergambar ayam dengan berbagai ekspresi emosi.</li> <li>2. Guru menjelaskan aturan permainan mencocokkan gambar dan emosi.</li> <li>3. Guru mengajak anak menyebutkan emosi pada setiap kartu.</li> <li>4. Guru memberi penguatan verbal saat anak mampu menyebutkan emosi dengan tepat.</li> </ol> <p><b>Menggambar Ayam Sesuai Perasaanku</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan alat gambar dan membagikannya kepada anak.</li> <li>2. Guru memberi contoh sederhana tanpa membatasi kreativitas anak.</li> <li>3. Guru mengajak anak menggambar ayam sesuai perasaan yang dipilih.</li> <li>4. Guru berkeliling memberikan dukungan dan pertanyaan reflektif.</li> <li>5. Guru mengajak beberapa anak menceritakan hasil gambarnya.</li> </ol> <p><b>Tahap Merefleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak duduk melingkar dengan suasana tenang dan nyaman.</li> <li>- Guru mengajak anak mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukan, seperti mendengarkan cerita, bermain kartu emosi, dan menggambar ayam.</li> <li>- Guru mengajukan pertanyaan reflektif sederhana, antara lain:</li> <li>- &lt;Apa yang paling kamu sukai dari cerita Siap Selem hari ini?=&gt;</li> <li>- &lt;Bagaimana perasaanmu saat menggambar ayam?=&gt;</li> <li>- &lt;Emosi apa yang kamu rasakan sekarang?=&gt;</li> </ul>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menyampaikan perasaan dan pengalaman secara lisan atau dengan menunjuk kartu emosi.</li> <li>- Guru membantu anak memberi nama pada perasaan yang muncul dan menegaskan bahwa semua perasaan boleh dirasakan.</li> <li>- Guru memberikan penguatan positif terhadap usaha anak, baik dalam menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, maupun menyelesaikan karya. Guru menegaskan kembali pemahaman anak tentang emosi tokoh ayam dan mengaitkannya dengan pengalaman anak sehari-hari.</li> </ul>
	Istirahat ( 30 menit)	Cuci tangan, berdoa, makan bersama, membersihkan lingkungan, bermain bebas
	Kegiatan Akhir (30 menit) <i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutup</li> <li>- Guru mengajak anak duduk melingkar dalam suasana tenang dan hangat.</li> <li>- Guru mengajak anak melakukan refleksi emosi singkat dengan bertanya, &lt;Bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?= Anak menyebutkan atau menunjuk kartu emosi sesuai perasaannya.</li> <li>- Guru memberikan apresiasi dan penguatan positif terhadap usaha anak selama kegiatan, baik saat menyimak cerita, menjawab kuis, maupun berkarya.</li> <li>- Guru menegaskan kembali makna pembelajaran hari itu dengan bahasa sederhana, seperti mengenali perasaan, menyayangi ayam sebagai makhluk hidup, dan berani mencoba.</li> <li>- Guru mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari anak, misalnya saat melihat ayam di rumah atau lingkungan sekitar.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak merapikan alat dan bahan bersama-sama sebagai bentuk tanggung jawab.</li> </ul> <p>Kegiatan ditutup dengan doa bersama dan pesan positif agar anak tetap gembira dan bersemangat untuk kegiatan berikutnya.</p>
Pertemuan 2 Selasa, 24 Pebruari 2026 (tubuh ayam)	Pembiasaan Pagi 30 Menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi dan membalas salam,</li> <li>- Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Sembahyang</li> <li>- bermain bebas</li> </ul>
	Kegiatan Awal ( 30 menit) <i>Berkesadaran,            Bermakna            Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyambut anak dengan senyum dan sapaan hangat serta mengajak anak berdoa bersama.</li> <li>- Guru melakukan <i>check-in emosi</i> dengan menanyakan perasaan anak hari ini sambil menunjukkan kartu emosi bergambar ayam.</li> <li>- Guru mengaitkan pengalaman anak dengan topik melalui pertanyaan pemantik, misalnya:  <i>&lt;Siapa yang pernah melihat ayam? Bagian tubuh ayam apa yang kamu tahu?=&gt;</i></li> <li>- Guru menyampaikan tujuan kegiatan hari ini dengan bahasa sederhana, yaitu mengenal bagian tubuh ayam sambil berhitung dan berkreasi.</li> <li>- Guru menumbuhkan antusiasme anak dengan menampilkan gambar ayam secara singkat melalui media <i>Genially</i>.</li> </ul>
	Kegiatan Inti (60 menit) <i>Berkesadaran,            Bermakna            Menggembirakan</i>  <i>Memuat aktivitas</i>	<b>Tahap Memahami</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menampilkan gambar ayam pada media <i>Genially</i>.</li> <li>- Guru menunjuk dan menyebutkan bagian tubuh ayam (kepala, sayap, kaki, ekor) secara perlahan dan jelas.</li> <li>- Guru mengajak anak menirukan penyebutan nama bagian tubuh ayam secara bersama-sama.</li> <li>- Guru mengajukan pertanyaan sederhana untuk mengecek pemahaman anak, seperti:  <i>&lt;Ini bagian apa?=&gt;</i> dan <i>&lt;Ayam punya berapa kaki?=&gt;</i></li> </ul>

		<p>- Guru memberi penguatan verbal ketika anak berani menjawab</p> <p><b>Tahap Mengaplikasikan</b></p> <p><b>Mengenal Bagian Tubuh Ayam</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menampilkan gambar ayam pada media <i>Genially</i>.</li> <li>2. Guru menunjuk dan menyebutkan bagian tubuh ayam satu per satu.</li> <li>3. Guru mengajak anak menirukan penyebutan bagian tubuh ayam.</li> <li>4. Guru mengajukan pertanyaan sederhana untuk mengecek pemahaman.</li> </ol> <p><b>Menghitung Bagian Tubuh Ayam</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan gambar ayam dan benda konkret sebagai alat hitung.</li> <li>2. Guru memberi contoh membilang kaki dan sayap ayam.</li> <li>3. Guru mengajak anak menghitung bersama.</li> <li>4. Guru memberikan kesempatan anak menghitung secara mandiri.</li> <li>5. Guru memberi penguatan dan koreksi secara positif.</li> </ol> <p><b>Kolase Ayam</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan langkah membuat kolase ayam.</li> <li>2. Guru membagikan bahan kolase.</li> <li>3. Guru mendampingi anak saat menempel bagian tubuh ayam.</li> <li>4. Guru mengajak anak menyebutkan nama bagian yang ditempel</li> <li>5. Guru mendokumentasikan hasil karya anak.</li> </ol> <p><b>Tahap Merefleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak melihat kembali hasil kolase yang telah dibuat.</li> <li>- Guru menanyakan pengalaman anak selama kegiatan, misalnya: <i>&lt;Bagian ayam mana yang paling kamu suka?=&gt;</i></li> </ul>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak menyebutkan kembali bagian tubuh ayam yang telah dipelajari.</li> <li>- Guru menanyakan perasaan anak setelah menyelesaikan kegiatan.</li> <li>- Guru memberikan apresiasi atas usaha dan keterlibatan anak.</li> </ul>
	Istirahat ( 30 menit)	Cuci tangan, berdoa, makan bersama, membersihkan lingkungan, bermain bebas
	Kegiatan Akhir (30 menit) <i>Berkesadaran,</i> <i>Bermakna</i> <i>Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutup</li> <li>- Guru dan anak duduk melingkar untuk menenangkan suasana.</li> <li>- Guru bersama anak menyimpulkan kegiatan hari ini secara sederhana.</li> <li>- Guru memberi penguatan nilai positif seperti percaya diri, kerja sama, dan keberanian mencoba.</li> <li>- Guru memberikan pujian dan motivasi kepada seluruh anak.</li> <li>- Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.</li> </ul>
Pertemuan 3 Rabu, 25 Pebruari 2026 Ayam dan Huruf vocal / konsonan	Pembiasaan Pagi 30 Menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi dan membalas salam,</li> <li>- Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Sembahyang</li> <li>- bermain bebas</li> </ul>
	Kegiatan Awal ( 30 menit) <i>Berkesadaran,</i> <i>Bermakna</i> <i>Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyambut anak dengan sapaan hangat dan mengajak berdoa bersama.</li> <li>- Guru melakukan <i>check-in</i> emosi dengan menanyakan perasaan anak hari ini sambil menunjukkan kartu emosi.</li> <li>- Guru mengajak anak bernyanyi atau bermain tepuk sederhana bertema ayam untuk menciptakan suasana gembira.</li> <li>- Guru mengaitkan pengalaman anak dengan topik melalui pertanyaan pemantik, misalnya: &lt;Huruf apa yang ada di kata ayam?=&gt;</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan kegiatan hari ini dengan bahasa sederhana, yaitu mengenal huruf vokal sambil bermain.</li> </ul>

	<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p><i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i></p> <p><i>Memuat aktivitas</i></p>	<p><b>Tahap Memahami</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menampilkan media <i>Genially</i> yang memuat huruf vokal.</li> <li>- Guru mengenalkan huruf vokal satu per satu dengan pengucapan bunyi yang jelas.</li> <li>- Guru mengajak anak menirukan bunyi huruf vokal secara bersama-sama.</li> <li>- Guru mengaitkan huruf vokal dengan kata dan gambar yang dekat dengan kehidupan anak (misalnya: <i>A–Ayam</i>).</li> <li>- Guru mengajukan pertanyaan sederhana untuk mengecek pemahaman anak.</li> </ul> <p><b>Tahap Mengaplikasikan</b></p> <p><b>Mengenal Huruf A (Ayam)/ vokal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menampilkan huruf A melalui media digital.</li> <li>2. Guru mengucapkan bunyi huruf A dengan jelas.</li> <li>3. Guru mengajak anak menirukan bunyi huruf A.</li> <li>4. Guru mengaitkan huruf A dengan kata &lt;Ayam=, dan berganti dengan huruf vocal lainnya</li> </ol> <p><b>Mencari Huruf vocal misal A</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyebar kartu huruf di area bermain.</li> <li>2. Guru menjelaskan aturan mencari huruf A.</li> <li>3. Guru mendampingi anak saat mencari huruf.</li> <li>4. Guru mengajak anak menyebutkan huruf yang ditemukan.</li> </ol> <p><b>Membentuk Huruf vocal misal A</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan plastisin/kertas.</li> <li>2. Guru memberi contoh membentuk huruf A.</li> <li>3. Guru membimbing anak membentuk huruf A.</li> <li>4. Guru memberikan apresiasi terhadap usaha anak.</li> </ol>
--	--	---

		<p><b>Tahap Merefleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak duduk melingkar dengan suasana tenang.</li> <li>- Guru menanyakan pengalaman anak selama kegiatan, misalnya: <i>&lt;Huruf apa yang paling kamu ingat hari ini?=&gt;</i></li> <li>- Guru memberi kesempatan anak menyebutkan kembali huruf vokal yang telah dipelajari.</li> <li>- Guru menanyakan perasaan anak setelah bermain dan belajar huruf vokal.</li> <li>- Guru memberikan penguatan dan apresiasi terhadap usaha anak.</li> </ul>
	Istirahat ( 30 menit)	Cuci tangan, berdoa, makan bersama, membersihkan lingkungan, bermain bebas
	Kegiatan Akhir (30 menit) <i>Berkesadaran,</i> <i>Bermakna</i> <i>Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutup</li> <li>- Guru bersama anak menyimpulkan kegiatan hari ini secara sederhana.</li> <li>- Guru menguatkan makna pembelajaran, bahwa mengenal huruf membantu anak belajar membaca.</li> <li>- Guru memberikan pujian dan motivasi kepada seluruh anak.</li> <li>- Guru mengajak anak merapikan alat dan bahan bersama-sama.</li> <li>- Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.</li> </ul>
Pertemuan 4 Kamis, 26 Pebruari 2026 Huruf Konsonan	Pembiasaan Pagi 30 Menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi dan membalas salam,</li> <li>- Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Sembahyang</li> <li>- bermain bebas</li> </ul>
	Kegiatan Awal ( 30 menit) <i>Berkesadaran,</i> <i>Bermakna</i> <i>Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyambut anak dengan sapaan hangat dan mengajak berdoa bersama.</li> <li>- Guru melakukan <i>check-in</i> emosi dengan menanyakan perasaan anak hari ini menggunakan kartu emosi.</li> <li>- Guru mengajak anak bernyanyi atau bermain tepuk berirama sederhana untuk menciptakan suasana gembira.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan pengalaman anak dengan topik melalui pertanyaan pemantik, misalnya: &lt;Huruf apa yang kamu dengar di kata bola?=&gt;</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan kegiatan hari ini dengan bahasa sederhana, yaitu mengenal huruf konsonan sambil bermain.</li> </ul>
	<p>Kegiatan Inti (60 menit) <i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i></p>	<p><b>Tahap Memahami</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menampilkan media <i>Genially</i> atau kartu huruf konsonan.</li> <li>- Guru mengenalkan huruf konsonan satu per satu dengan pengucapan bunyi yang jelas.</li> <li>- Guru mengajak anak menirukan bunyi huruf konsonan secara bersama-sama.</li> <li>- Guru mengaitkan huruf konsonan dengan kata dan gambar sederhana yang dekat dengan kehidupan anak (misalnya: <b>b</b>–bola, <b>m</b>–mata).</li> <li>- Guru mengajukan pertanyaan sederhana untuk mengecek pemahaman anak.</li> </ul> <p><b>Tahap Mengaplikasikan</b> <b>1: Mengenal Huruf Konsonan</b> (contoh huruf: <i>b, m, s, t</i> – dikaitkan dengan kata sederhana)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menampilkan huruf konsonan melalui media <i>Genially</i> atau kartu huruf.</li> <li>2. Guru menyebutkan bunyi huruf konsonan secara jelas dan perlahan (misalnya: /b/, /m/).</li> <li>3. Guru mengajak anak menirukan bunyi huruf konsonan secara bersama-sama.</li> <li>4. Guru menunjuk huruf sambil mengucapkan bunyinya dan mengaitkannya dengan kata</li> </ol>

		<p>sederhana (misalnya: <b>b</b> untuk <i>bola</i>).</p> <p>5. Guru memberi kesempatan anak menyebutkan kembali bunyi huruf konsonan secara mandiri.</p> <p><b>Mengelompokkan Huruf Konsonan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan bahwa kata terdiri dari huruf, termasuk huruf konsonan.</li> <li>2. Guru memberi contoh mengelompokkan kartu huruf konsonan yang sama.</li> <li>3. Guru membimbing anak mengelompokkan dan mencocokkan huruf konsonan dengan gambar yang sesuai.</li> <li>4. Guru menanyakan alasan anak dalam mengelompokkan huruf (misalnya: &lt;Kenapa ini huruf <i>b</i>?=&gt;).</li> </ol> <p><b>Bermain Peran Membaca Kata Sederhana</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan peran anak sebagai &lt;pembaca kecil=&gt;.</li> <li>2. Guru memberikan instruksi kepada anak untuk menyebutkan huruf konsonan yang terdapat pada kata sederhana (misalnya: <i>b</i> pada <i>bola</i>).</li> <li>3. Guru mengamati kemampuan anak dalam mengenali dan menyebutkan huruf konsonan.</li> <li>4. Guru memberi umpan balik positif dan penguatan verbal terhadap usaha anak, bukan hanya hasilnya.</li> </ol> <p><b>Tahap Merefleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak duduk melingkar dengan suasana tenang.</li> <li>- Guru menanyakan pengalaman anak selama kegiatan, misalnya: &lt;Huruf apa yang paling kamu ingat hari ini?=&gt;</li> </ul>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberi kesempatan anak menyebutkan kembali huruf konsonan yang telah dipelajari.</li> <li>- Guru menanyakan perasaan anak setelah mengikuti kegiatan belajar.</li> <li>- Guru memberikan penguatan dan apresiasi terhadap usaha anak.</li> </ul>
	Istirahat ( 30 menit)	Cuci tangan, berdoa, makan bersama, membersihkan lingkungan, bermain bebas
	Kegiatan Akhir (30 menit) <i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutup</li> <li>- Guru bersama anak menyimpulkan kegiatan hari ini secara sederhana.</li> <li>- Guru menegaskan makna pembelajaran bahwa mengenal huruf membantu anak belajar membaca.</li> <li>- Guru memberikan pujian dan motivasi kepada seluruh anak.</li> <li>- Guru mengajak anak merapikan alat dan bahan bersama-sama.</li> <li>- Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.</li> </ul>
Pertemuan 5 Jumat, 25 Pebruari 2026 Ayam dan suku katanya	Pembiasaan Pagi 30 Menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi dan membalas salam,</li> <li>- Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Sembahyang</li> <li>- bermain bebas</li> </ul>
	Kegiatan Awal ( 30 menit) <i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyambut anak dengan sapaan hangat dan mengajak berdoa bersama.</li> <li>- Guru melakukan <i>check-in</i> emosi dengan menanyakan perasaan anak hari ini secara sederhana.</li> <li>- Guru mengajak anak bernyanyi atau bermain tepuk berirama singkat untuk menciptakan suasana gembira.</li> <li>- Guru mengaitkan pengalaman anak dengan topik melalui pertanyaan pemantik, misalnya: &lt;Siapa yang tahu kata ayam? Kalau kita ucap pelan-pelan, terdengar apa saja?=&gt;</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan kegiatan hari ini dengan bahasa sederhana, yaitu</li> </ul>

	<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p><i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i></p> <p><i>Memuat aktivitas</i></p>	<p>mengenal suku kata melalui permainan membaca.</p> <p><b>Tahap Memahami</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menampilkan kata pendek melalui media <i>Genially</i> atau kartu kata.</li> <li>- Guru membacakan kata secara perlahan sambil memisahkan suku kata (misalnya: <i>a-yam, i-bu, bo-la</i>).</li> <li>- Guru mengajak anak menirukan pengucapan suku kata secara bersama-sama.</li> <li>- Guru menunjuk setiap suku kata sambil mengucapkannya untuk membantu fokus anak.</li> <li>- Guru mengajukan pertanyaan sederhana untuk mengecek pemahaman anak.</li> </ul> <p><b>Tahap Mengaplikasikan</b></p> <p><b>Mengenal Suku Kata dari Kata Pendek</b> (contoh kata: <i>a-yam, i-bu, bo-la</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menampilkan kata pendek melalui media <i>Genially</i> atau kartu kata.</li> <li>2. Guru membacakan kata secara perlahan sambil memisahkan suku kata (misalnya: <i>a-yam</i>).</li> <li>3. Guru mengajak anak menirukan pengucapan suku kata secara bersama-sama.</li> <li>4. Guru menunjuk setiap suku kata sambil mengucapkannya.</li> <li>5. Guru memberi kesempatan anak menyebutkan kembali suku kata secara mandiri.</li> </ol> <p><b>Mengelompokkan Suku Kata</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan bahwa satu kata terdiri dari beberapa suku kata.</li> <li>2. Guru memberi contoh mengelompokkan kartu suku kata menjadi satu kata utuh.</li> <li>3. Guru membimbing anak menyusun dan mengelompokkan suku kata yang sesuai.</li> </ol> <p><b>Bermain Peran Membaca Kata</b></p>
--	--	---

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan peran anak sebagai &lt;pembaca kecil&gt;.</li> <li>2. Guru memberikan instruksi kepada anak untuk menyusun dan membaca kata pendek dari suku kata yang tersedia.</li> <li>3. Guru mengamati kemampuan anak dalam mengenali dan menggabungkan suku kata</li> </ol> <p><b>Tahap Merefleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak duduk melingkar dengan suasana tenang.</li> <li>- Guru menanyakan pengalaman anak selama kegiatan, misalnya: &lt;Kata apa yang paling kamu suka hari ini?&gt;=</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak menyebutkan kembali suku kata dari kata yang telah dipelajari.</li> <li>- Guru menanyakan perasaan anak setelah mencoba membaca suku kata.</li> <li>- Guru memberikan apresiasi terhadap usaha dan keberanian anak.</li> </ul>
	Istirahat ( 30 menit)	Cuci tangan, berdoa, makan bersama, membersihkan lingkungan, bermain bebas
	Kegiatan Akhir (30 menit) <i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutup</li> <li>- Guru bersama anak menyimpulkan kegiatan hari ini secara sederhana.</li> <li>- Guru menguatkan makna pembelajaran bahwa mengenal suku kata membantu anak belajar membaca.</li> <li>- Guru memberikan pujian dan motivasi kepada seluruh anak.</li> <li>- Guru mengajak anak merapikan alat dan bahan secara bersama-sama.</li> <li>- Kegiatan ditutup dengan doa dan salam</li> </ul>
Pertemuan 6 Sabtu, 28 Pebruari 2026 Kreasi anak ayam	Pembiasaan Pagi 30 Menit	<input type="checkbox"/> Memberi dan membalas salam, <input type="checkbox"/> Menaruh tas di tempatnya, <input type="checkbox"/> Cuci tangan <input type="checkbox"/> Sembahyang <input type="checkbox"/> bermain bebas

	<p>Kegiatan Awal ( 30 menit)</p> <p><i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyambut anak dengan sapaan hangat dan mengajak berdoa bersama.</li> <li>- Guru melakukan <i>check-in</i> emosi dengan menanyakan perasaan anak hari ini sambil menunjukkan kartu emosi.</li> <li>- Guru mengajak anak bernyanyi atau bermain gerak sederhana untuk menciptakan suasana gembira.</li> <li>- Guru mengaitkan kegiatan dengan pengalaman anak melalui pertanyaan pemantik, misalnya: <i>&lt;Kalau ayam sedang senang, gerakanya bagaimana ya?=&gt;</i></li> <li>- Guru menyampaikan tujuan kegiatan hari ini dengan bahasa sederhana, yaitu mengekspresikan perasaan melalui lagu, gerak, dan bermain peran.</li> </ul>
	<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p><i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i></p> <p><i>Memuat aktivitas</i></p>	<p><b>Tahap Memahami</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menampilkan gambar atau video singkat tentang ayam.</li> <li>- Guru mengajak anak mengamati gerak dan ekspresi ayam.</li> <li>- Guru menanyakan perasaan yang mungkin dirasakan ayam (senang, takut, lapar).</li> <li>- Guru menjelaskan bahwa perasaan dapat diekspresikan melalui gerak, suara, dan karya seni.</li> <li>- Guru memberi contoh ekspresi sederhana.</li> </ul> <p><b>Tahap Mengaplikasikan</b></p> <p><b>Proyek 1: Menyanyi Lagu &lt;Anak Ayam=&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak pemanasan ringan.</li> <li>2. Guru menyanyikan lagu dan mengajak anak mengikuti.</li> <li>3. Guru mengajak anak bergerak sesuai irama.</li> <li>4. Guru mengamati ekspresi dan keterlibatan anak.</li> </ol> <p><b>Topeng ayam</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjukkan contoh topeng ayam.</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menjelaskan langkah pembuatan.</li> <li>3. Guru mendampingi anak menggunting dan menempel.</li> <li>4. Guru memberi apresiasi pada setiap karya.</li> </ol> <p><b>Bermain Peran Ayam</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak memakai topeng.</li> <li>2. Guru memberi contoh gerak dan suara ayam.</li> <li>3. Guru membimbing anak mengekspresikan perasaan.</li> <li>4. Guru mengamati kesadaran emosi anak</li> </ol> <p><b>Tahap Merefleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak duduk melingkar setelah bermain peran.</li> <li>- Guru menanyakan pengalaman anak, misalnya: &lt;Bagaimana perasaanmu saat menjadi ayam? =</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak menyebutkan perasaan yang dirasakan selama kegiatan.</li> <li>- Guru membantu anak memberi nama pada emosinya (senang, bangga, berani).</li> <li>- Guru memberikan apresiasi terhadap keberanian dan ekspresi anak.</li> </ul>
	Istirahat ( 30 menit)	Cuci tangan, berdoa, makan bersama, membersihkan lingkungan, bermain bebas
	Kegiatan Akhir (30 menit) <i>Berkesadaran, Bermakna Menggembirakan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutup</li> <li>- Guru bersama anak menyimpulkan kegiatan hari ini secara sederhana.</li> <li>- Guru menguatkan makna bahwa setiap perasaan boleh dirasakan dan diekspresikan dengan cara yang baik.</li> <li>- Guru memberikan pujian dan motivasi kepada seluruh anak.</li> <li>- Guru mengajak anak merapikan topeng dan alat bermain bersama-sama.</li> <li>- Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.</li> </ul>

--	--	--

#### D. `Asesmen Pembelajaran

Asesmen awal	Observasi pengetahuan anak tentang Binatang ayan
Asesmen proses	Catatan anekdot
Asesmen akhir pembelajaran	Ceklist

Tanpaksiring, 21 Pebruari 2026

Mengetahui

Kepala TK N.H. Kumara Wiyata

(Ni Nyona Puri, S.Pd-AUD)



Guru Kelas

(Ni Made Muliiani, S.Pd)



*Lampiran 05. Hasil Uji Judjes*

**1. Judjes Ahli Media**

**Ahli 1**

**LEMBAR JUDJES INSTRUMEN AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB *GENALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS I KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomer	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Ahli



Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197204202001121001

## Ahli 2

**LEMBAR JUDGES INSTRUMEN AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	✓		Sebutkan nomor
2	✓		soal nomor ini ini
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Ahli



Dr. Ni Ketut Desha Triastasi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

## Perhitungan

Ahli	Tidak Relevan	Relevan
Tidak Relevan	-	-
Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+20} = 1$$

**Kategori = Sangat Baik**

## 2. Judjes Ahli Materi

### Ahli 1

**LEMBAR JUJUEY INSTRUMEN AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Ahli



Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197264202001121001

Ahli 2

**LEMBAR JUDGES INSTRUMEN AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS**  
**KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI**  
**DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN**  
**KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	✓		Serupakan nomor the pertanyaan dengan Piri-kiri
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Ahli



Dr. Ni Ketut Desna Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

### Perhitungan

Ahli	Tidak Relevan	Relevan
Tidak Relevan	-	-
Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13, 14,15,16,17,18,19,20

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+20} = 1$$

**Kategori = Sangat Baik**



### 3. Judjes Instrumen Kesadaran Emosi

#### Ahli 1

**LEMBAR *JUDJES* INSTRUMEN KESADARAN EMOSI  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB *GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		
19	√		
20	√		
21	√		
22	√		
23	√		
24	√		
25	√		
26	√		

27	√		
28	√		
29	√		
30	√		
31	√		
32	√		
33	√		
34	√		
35	√		
36	√		
37	√		
38	√		
39	√		

Ahli



Nice Maylani Asri, S.Psi., M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001

## Ahli 2

**LEMBAR *JUJES* INSTRUMEN KESADARAN EMOSI  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB *GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		
19	√		
20	√		
21	√		
22	√		
23	√		
24	√		
25	√		
26	√		

27	√		
28	√		
29	√		
30	√		
31	√		
32	√		
33	√		
34	√		
35	√		
36	√		
37	√		
38	√		
39	√		

Ahli  


Dr. Ni Kent Desia Trisnantari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198912132015042005

### Perhitungan

Ahli	Tidak Relevan	Relevan
Tidak Relevan	-	-
Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17 18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31, 32,33,34,35,36,37,38,39

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

$$V = \frac{39}{0+0+0+39} = 1$$

**Kategori = Sangat Baik**



#### 4. Judges Membaca Awal

##### Ahli 1

**LEMBAR JUDJGE INSTRUMEN MEMBACA AWAL  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GANESALY BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS I KECAMATAN TAMPASIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		
19	√		
20	√		
21	√		
22	√		
23	√		
24	√		
25	√		

26	√		
27	√		
28	√		
29	√		
30	√		

AMU



Niina Mayanti Anri, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Psikologi  
NIP. 198705082012120001

## Ahli 2

**LEMBAR JUDGES INSTRUMEN MEMBACA AWAL  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENRELLY BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EKOLOGI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS I KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		
19	√		
20	√		
21	√		
22	√		
23	√		
24	√		
25	√		

26	√		
27	√		
28	√		
29	√		
30	√		



Dr. Ni Ketut Dinda Triharjono, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912112015042001

### Perhitungan

Ahli	Tidak Relevan	Relevan
Tidak Relevan	-	-
Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17 18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30

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

$$V = \frac{30}{0+0+0+30} = 1$$

Kategori = Sangat Baik



## 5. Judjes Keterlibatan Media

### Ahli 1

**LEMBAR JU/DJES INSTRUMEN KETERLIBATAN MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		

Ahli



Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D., Psikolog

NIP. 198705082012122001

## Ahli 2

**LEMBAR JUDGES INSTRUMEN KETERLIBATAN MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	✓		Revisi desain
2	✓		jumlah item yang
3	✓		ada pada fitur
4	✓		
5	✓		}
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Ahli



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

## Perhitungan

Ahli	Tidak Relevan	Relevan
Tidak Relevan	-	-
Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

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

$$V = \frac{10}{0+0+0+10} = 1$$

Kategori = Sangat Baik

## 6. Judjes Kusioner Guru

### Ahli 1

#### LEMBAR *JUDGES* INSTRUMEN KUESIONER GURU

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		
19	√		
20	√		

Ahli



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

## Ahli 2

**LEMBAR JUDJES INSTRUMEN KUESIONER GURU**  
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS**  
**KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI**  
**DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN**  
**KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	✓		
2	✓		Revisi keterkaitan app?
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		sesuai dengan apa?
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Ahli



Dr. Ni Ketut Desia-Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

### Perhitungan

Ahli	Tidak Relevan	Relevan
Tidak Relevan	-	-
Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+20} = 1$$

**Kategori = Sangat Baik**



## 7. Judges Tes Membaca Awal

### Ahli 1

**LEMBAR *JUDGES* INSTRUMEN TES MEMBACA AWAL  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB *GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS I KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		

Ahli



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

## Ahli 2

**LEMBAR JUDGES INSTRUMEN TES MEMBACA AWAL  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN EMOSI  
DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA TAMAN  
KANAK-KANAK DI GUGUS I KECAMATAN TAMPAKSIRING**

Nomor	Relevan	Tidak Relevan	Masukan
1	✓		Berikan 10 soal berdasarkan /
2	✓		sesuai kisi-kisi.
3	✓		Dibantu juga dengan gambar 2
4	✓		yang sudah dilampirkan
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Ahli



Dr. Ni Ketut Desia Trisnantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

## Perhitungan



Ahli	Tidak Relevan	Relevan
Tidak Relevan	-	-
Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

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

$$V = \frac{20}{0+0+0+10} = 1$$

**Kategori = Sangat Baik**



### Uji Reliabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas											
No Siswa	No Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	4	2	3	2	3	2	4	3	29
2	2	4	3	2	3	2	4	4	3	3	30
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
5	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	33
6	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	36
7	3	2	4	4	4	3	3	3	2	4	32
8	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	36
9	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	35
10	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	36
11	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	33
12	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
13	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38
14	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	36
15	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37
16	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
17	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	35
18	3	4	4	4	4	2	3	3	2	1	30
19	3	1	3	2	2	2	2	3	2	1	21
20	2	4	2	4	2	4	2	3	4	3	30
Varian Butir	0.47	0.79	0.34	0.58	0.46	0.69	0.47	0.36	0.75	0.77	
Total Varian Butir	5.68										
Varian Total	18.79										
Reliabilitas	0.78										
Keterangan	Reliabel										

**Lampiran 07. Hasil Uji Ahli Media  
Ahli 1**

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Tampilan dan Desain</b>					
1	Warna, layout, dan gambar dalam media menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.				✓
2	Ilustrasi visual membantu anak fokus dan mudah memahami isi media.				✓
3	Teks mudah dibaca (ukuran huruf cukup besar dan jelas).				✓
4	Kontras warna teks dan latar belakang mendukung keterbacaan.				✓
<b>Interaktivitas</b>					
5	Media memiliki fitur klik/drag/animasi yang menarik minat anak.				✓
6	Interaktivitas dalam media mendorong anak terlibat secara aktif dalam belajar.				✓
7	Media memberikan respon berupa suara/animasi ketika anak melakukan suatu tindakan.				✓
8	Umpan balik yang diberikan membantu anak memahami benar atau salahnya aktivitas.				✓
<b>Navigasi dan Keterpaduan</b>					
9	Tombol navigasi mudah ditemukan dan digunakan anak.				✓
10	Perpindahan antarhalaman berlangsung lancar tanpa membingungkan anak.				✓
11	Teks, gambar, dan suara saling mendukung materi yang disajikan.				✓
12	Penyajian elemen media tidak berlebihan dan tetap nyaman dilihat.				✓
<b>Kesesuaian Teknologi</b>					
13	Media dapat diakses melalui HP dan laptop tanpa kendala berarti.				✓
14	Ukuran tampilan media sesuai di berbagai perangkat.				✓
15	Media dapat diakses tanpa memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi.				✓
16	Waktu pemuatan halaman media relatif cepat dan stabil.				✓
<b>Kreativitas dan Estetika</b>					
17	Media menampilkan unsur kearifan lokal Bali seperti tokoh, simbol, atau cerita.				✓
18	Nilai budaya Bali ditampilkan secara menarik dan mudah dipahami anak.				✓

19	Komposisi tata letak, warna, dan ilustrasi enak dipandang dan serasi.				✓
20	Animasi dan suara digunakan untuk memperindah media tanpa mengganggu fokus belajar.				✓

**D. Masukan dan Saran**

1. Untuk membaca awal ditambahkan huruf
2. Untuk cerita ditambahkan suara musik Epeh dan gambar buqaal

Abbi

Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197204202001121001

## Ahli 2

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Tampilan dan Desain</b>					
1	Warna, layout, dan gambar dalam media menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.			✓	
2	Ilustrasi visual membantu anak fokus dan mudah memahami isi media.			✓	
3	Teks mudah dibaca (ukuran huruf cukup besar dan jelas).			✓	
4	Kontras warna teks dan latar belakang mendukung keterbacaan.			✓	
<b>Interaktivitas</b>					
5	Media memiliki fitur klik/drag/animasi yang menarik minat anak.			✓	
6	Interaktivitas dalam media mendorong anak terlibat secara aktif dalam belajar.			✓	
7	Media memberikan respon berupa suara/animasi ketika anak melakukan suatu tindakan.			✓	
8	Umpun balik yang diberikan membantu anak memahami benar atau salahnya aktivitas.			✓	
<b>Navigasi dan Keterpaduan</b>					
9	Tombol navigasi mudah ditemukan dan digunakan anak.			✓	
10	Perpindahan antarhalaman berlangsung lancar tanpa membingungkan anak.			✓	
11	Teks, gambar, dan suara saling mendukung materi yang disajikan.			✓	
12	Penyajian elemen media tidak berlebihan dan tetap nyaman dilihat.			✓	
<b>Kesesuaian Teknologi</b>					
13	Media dapat diakses melalui HP dan laptop tanpa kendala berarti.			✓	
14	Ukuran tampilan media sesuai di berbagai perangkat.			✓	
15	Media dapat diakses tanpa memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi.			✓	
16	Waktu pemuatan halaman media relatif cepat dan stabil.			✓	
<b>Kreativitas dan Estetika</b>					
17	Media menampilkan unsur kearifan lokal Bali seperti tokoh, simbol, atau cerita.			✓	
18	Nilai budaya Bali ditampilkan secara menarik dan mudah dipahami anak.			✓	
19	Komposisi tata letak, warna, dan ilustrasi enak dipandang dan serasi.			✓	
20	Animasi dan suara digunakan untuk memperindah media tanpa mengganggu fokus belajar.			✓	

## D. Masukan dan Saran

- + Hindari penggunaan warna tulisan yang monoton seperti merah dan kuning
- f. Jika menggunakan animasi dibantu dengan audio juga pada materi - materi yang panjang. Karena anak masih tahap membaca permulaan

Ahli



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198912132015042003

**Lampiran 08. Hasil Uji Ahli Materi  
Ahli 1 Materi**

2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
- Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
  - Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
  - Skor 3 = Setuju (S)
  - Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kesesuaian Materi</b>					
1	Isi media sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun.				✓
2	Materi mendukung kompetensi anak sesuai CP/TP kelompok B.				✓
3	Konten media menggambarkan budaya Bali secara positif.				✓
4	Konten kearifan lokal Bali mudah dipahami anak.				✓
<b>Kebenaran dan Kedalaman Materi</b>					
5	Penggambaran emosi sesuai dengan kondisi nyata dan perkembangan anak.				✓
6	Contoh emosi diberikan secara tepat dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.				✓
7	Pengenalan huruf dan bunyi disajikan secara tepat.				✓
8	Kata dan kalimat sederhana sesuai tahap membaca awal anak.			✓	
<b>Nilai Edukatif dan Afektif</b>					
9	Media mendorong anak mengenali perasaan diri sendiri.				✓
10	Media mendorong anak mengungkapkan perasaan dengan baik.				✓
11	Media membantu anak mengenali huruf dan bunyinya.				✓
12	Media membantu anak memahami makna kata sederhana.				✓
<b>Keterpaduan Materi dan Media</b>					
13	Aktivitas dalam media mendukung pemahaman materi.				✓
14	Aktivitas interaktif mendorong anak terlibat dalam pembelajaran.				✓
15	Ilustrasi mendukung penyampaian isi pembelajaran.				✓
16	Tampilan visual memperkuat pemahaman konsep.				✓
<b>Bahasa</b>					
17	Kalimat sederhana dan mudah dipahami anak usia dini.			✓	
18	Bahasa digunakan secara jelas dan tidak bermakna ganda.			✓	
19	Bahasa bersifat dialogis dan mengajak anak berinteraksi.				✓
20	Bahasa sesuai dengan konteks sosial budaya anak.				✓

**D. Catatan dan Saran**

1. *Kontribusi dari materi awal juga untuk suhu kata → Agar dipulihkan ke awal.*
2. *Kontribusi Gambar dan pengenalan Huruf.*

Ahli

Prof. Dr. I Komang Sudama, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197204202001121001

## Ahli 2 Materi

2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
- Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
- Skor 3 = Setuju (S)
- Skor 4 = Sangat Setuju (SS)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kesesuaian Materi</b>					
1	Isi media sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun.			✓	
2	Materi mendukung kompetensi anak sesuai CP/TP kelompok B.				✓
3	Konten media menggambarkan budaya Bali secara positif.				✓
4	Konten kearifan lokal Bali mudah dipahami anak.				✓
<b>Kebenaran dan Kedalaman Materi</b>					
5	Penggambaran emosi sesuai dengan kondisi nyata dan perkembangan anak.				✓
6	Contoh emosi diberikan secara tepat dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.			✓	
7	Pengenalan huruf dan bunyi disajikan secara tepat.				✓
8	Kata dan kalimat sederhana sesuai tahap membaca awal anak.				✓
<b>Nilai Edukatif dan Afektif</b>					
9	Media mendorong anak mengenali perasaan diri sendiri.				✓
10	Media mendorong anak mengungkapkan perasaan dengan baik.				✓
11	Media membantu anak mengenal huruf dan bunyinya.				✓
12	Media membantu anak memahami makna kata sederhana.				✓
<b>Keterpaduan Materi dan Media</b>					
13	Aktivitas dalam media mendukung pemahaman materi.				✓
14	Aktivitas interaktif mendorong anak terlibat dalam pembelajaran.				✓
15	Ilustrasi mendukung penyampaian isi pembelajaran.				✓

16	Tampilan visual memperkuat pemahaman konsep.				✓
<b>Bahasa</b>					
17	Kalimat sederhana dan mudah dipahami anak usia dini.				✓
18	Bahasa digunakan secara jelas dan tidak bermakna ganda.				✓
19	Bahasa bersifat dialogis dan mengajak anak berinteraksi.				✓
20	Bahasa sesuai dengan konteks sosial budaya anak.				✓

### D. Masukan dan Saran

\* Kemungkinan penggunaan font / komposisi foto cukup baik - kata.

\* Cara dibuat lebih sederhana per halaman buku, agar sesuai dengan karakteristik siswa belajar membaca (membaca permulaan)

Usia : 5 tahun terdiri atas 200 kalimat sederhana

Diskusikan dan -diskusikan yang sesuai waktu minat

BAWA

Ahli

Dr. Ni Ketut Desia Trisnantari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198912132015042003

*Lampiran 09. Hasil Uji Kepraktisan (Kuesioner Guru) dan Tes Membaca*

**Kuesioner Guru**

**INSTRUMEN KUESIONER GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN  
EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA  
TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kesesuaian Media dengan Pembelajaran</b>					
1	Konten dalam media sesuai dengan perkembangan anak usia dini.				<input type="checkbox"/>
2	Aktivitas dalam media mendukung keterampilan belajar anak sesuai tahap usia taman kanak-kanak.				<input type="checkbox"/>
3	Materi dalam media selaras dengan tema pembelajaran di kelas.				<input type="checkbox"/>
4	Media membantu memperkuat pemahaman anak terhadap tema yang sedang dipelajari.				<input type="checkbox"/>
<b>Kemudahan Penggunaan</b>					
5	Anak dapat menggunakan media dengan arahan minimal dari guru.				<input type="checkbox"/>
6	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.				<input type="checkbox"/>
7	Media dapat dijalankan dengan perangkat yang tersedia di sekolah.				<input type="checkbox"/>
8	Media tidak memerlukan koneksi atau perangkat tambahan yang menyulitkan pengguna.			<input type="checkbox"/>	
<b>Daya Tarik Media</b>					
9	Warna, gambar, dan ilustrasi dalam media menarik perhatian anak.				<input type="checkbox"/>
10	Desain visual disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.				<input type="checkbox"/>
11	Media membuat anak antusias dalam mengikuti pembelajaran.				<input type="checkbox"/>
12	Anak tampak termotivasi untuk mengeksplorasi lebih banyak konten dalam media.				<input type="checkbox"/>
<b>Kebermanfaatan</b>					

13	Media membantu anak memahami konsep yang dipelajari.				<input type="checkbox"/>
14	Media meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi anak.				<input type="checkbox"/>
15	Tujuan pembelajaran tercapai setelah penggunaan media.				<input type="checkbox"/>
16	Media mempercepat pemahaman anak terhadap materi.				<input type="checkbox"/>
<b>Nilai Budaya</b>					
17	Konten budaya Bali ditampilkan dengan cara yang sesuai dengan usia anak (usia taman kanak-kanak).				<input type="checkbox"/>
18	Unsur budaya ditampilkan secara positif dan mudah dipahami anak.				<input type="checkbox"/>
19	Media mendorong anak bangga terhadap budaya Bali.				<input type="checkbox"/>
20	Media menumbuhkan rasa ingin tahu anak tentang budaya lokal.				<input type="checkbox"/>

**Masukan dan Saran**



Guru

Ni Ketut Juniari

**INSTRUMEN KUESIONER GURU**  
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WEB GENIALLY* BERBASIS**  
**KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENSTIMULASI KESADARAN**  
**EMOSI DAN MEMBACA AWAL ANAK USIA KELOMPOK B PADA**  
**TAMAN KANAK-KANAK DI GUGUS 1 KECAMATAN TAMPAKSIRING**

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kesesuaian Media dengan Pembelajaran</b>					
1	Konten dalam media sesuai dengan perkembangan anak usia dini.				<input type="checkbox"/>
2	Aktivitas dalam media mendukung keterampilan belajar anak sesuai tahap usia taman kanak-kanak.				<input type="checkbox"/>
3	Materi dalam media selaras dengan tema pembelajaran di kelas.				<input type="checkbox"/>
4	Media membantu memperkuat pemahaman anak terhadap tema yang sedang dipelajari.				<input type="checkbox"/>
<b>Kemudahan Penggunaan</b>					
5	Anak dapat menggunakan media dengan arahan minimal dari guru.				<input type="checkbox"/>
6	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.				<input type="checkbox"/>
7	Media dapat dijalankan dengan perangkat yang tersedia di sekolah.				<input type="checkbox"/>
8	Media tidak memerlukan koneksi atau perangkat tambahan yang menyulitkan pengguna.				<input type="checkbox"/>
<b>Daya Tarik Media</b>					
9	Warna, gambar, dan ilustrasi dalam media menarik perhatian anak.				<input type="checkbox"/>
10	Desain visual disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.				<input type="checkbox"/>
11	Media membuat anak antusias dalam mengikuti pembelajaran.				<input type="checkbox"/>
12	Anak tampak termotivasi untuk mengeksplorasi lebih banyak konten dalam media.				<input type="checkbox"/>
<b>Kebermanfaatan</b>					
13	Media membantu anak memahami konsep yang dipelajari.				<input type="checkbox"/>

14	Media meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi anak.				<input type="checkbox"/>
15	Tujuan pembelajaran tercapai setelah penggunaan media.				<input type="checkbox"/>
16	Media mempercepat pemahaman anak terhadap materi.			<input type="checkbox"/>	
<b>Nilai Budaya</b>					
17	Konten budaya Bali ditampilkan dengan cara yang sesuai dengan usia anak (usia taman kanak-kanak).				<input type="checkbox"/>
18	Unsur budaya ditampilkan secara positif dan mudah dipahami anak.				<input type="checkbox"/>
19	Media mendorong anak bangga terhadap budaya Bali.			<input type="checkbox"/>	
20	Media menumbuhkan rasa ingin tahu anak tentang budaya lokal.				<input type="checkbox"/>

**Masukan dan Saran**

Guru  
  
 Dewa Ayu Sari

**Tes Membaca**

## Lembar Penilaian Guru

Nama Siswa : Dewa Ayu Nyoman Gandewi Putri

Nomor 1

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Mengenal Huruf</b>					
1	Anak dapat mengenali bentuk huruf yang ditunjukkan dengan benar				<input type="checkbox"/>
2	Anak dapat menyebutkan nama huruf dengan tepat				<input type="checkbox"/>
<b>Mengenal Bunyi Awal Kata</b>					
3	Anak dapat menyebutkan bunyi awal dari kata yang ditunjukkan gambar				<input type="checkbox"/>
4	Anak dapat membedakan bunyi awal yang berbeda pada dua gambar			<input type="checkbox"/>	
<b>Mengenal Huruf dalam Kata Sederhana</b>					
5	Anak dapat menunjukkan huruf yang terdapat pada kata sederhana				<input type="checkbox"/>
6	Anak dapat mencocokkan huruf dengan kata yang sesuai				<input type="checkbox"/>
<b>Pemahaman Makna</b>					
7	Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar yang tepat				<input type="checkbox"/>
8	Anak dapat mengungkapkan makna sederhana dari kata yang dibaca				<input type="checkbox"/>
<b>Minat Membaca</b>					
9	Anak menunjukkan rasa senang dan fokus saat membaca				<input type="checkbox"/>
10	Anak berinisiatif mencoba membaca secara mandiri				<input type="checkbox"/>

Guru Pengajar



Ni Ketut Juntari

## Lembar Penilaian Guru

Nama Siswa : I Wayan surya Prawira Putra

Nomor 2

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Mengenal Huruf</b>					
1	Anak dapat mengenali bentuk huruf yang ditunjukkan dengan benar				<input type="checkbox"/>
2	Anak dapat menyebutkan nama huruf dengan tepat				<input type="checkbox"/>
<b>Mengenal Bunyi Awal Kata</b>					
3	Anak dapat menyebutkan bunyi awal dari kata yang ditunjukkan gambar				<input type="checkbox"/>
4	Anak dapat membedakan bunyi awal yang berbeda pada dua gambar				<input type="checkbox"/>
<b>Mengenal Huruf dalam Kata Sederhana</b>					
5	Anak dapat menunjukkan huruf yang terdapat pada kata sederhana				<input type="checkbox"/>
6	Anak dapat mencocokkan huruf dengan kata yang sesuai				<input type="checkbox"/>
<b>Pemahaman Makna</b>					
7	Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar yang tepat				<input type="checkbox"/>
8	Anak dapat mengungkapkan makna sederhana dari kata yang dibaca				<input type="checkbox"/>
<b>Minat Membaca</b>					
9	Anak menunjukkan rasa senang dan fokus saat membaca				<input type="checkbox"/>
10	Anak berinisiatif mencoba membaca secara mandiri				<input type="checkbox"/>

Guru Pengajar



Ni Ketut Juntari

## Lembar Penilaian Guru

Nama Siswa : Ni Putu Ayu Dewita

Nomor 3

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Mengenal Huruf</b>					
1	Anak dapat mengenali bentuk huruf yang ditunjukkan dengan benar				<input type="checkbox"/>
2	Anak dapat menyebutkan nama huruf dengan tepat				<input type="checkbox"/>
<b>Mengenal Bunyi Awal Kata</b>					
3	Anak dapat menyebutkan bunyi awal dari kata yang ditunjukkan gambar				<input type="checkbox"/>
4	Anak dapat membedakan bunyi awal yang berbeda pada dua gambar				<input type="checkbox"/>
<b>Mengenal Huruf dalam Kata Sederhana</b>					
5	Anak dapat menunjukkan huruf yang terdapat pada kata sederhana				<input type="checkbox"/>
6	Anak dapat mencocokkan huruf dengan kata yang sesuai				<input type="checkbox"/>
<b>Pemahaman Makna</b>					
7	Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar yang tepat				<input type="checkbox"/>
8	Anak dapat mengungkapkan makna sederhana dari kata yang dibaca			<input type="checkbox"/>	
<b>Minat Membaca</b>					
9	Anak menunjukkan rasa senang dan fokus saat membaca				<input type="checkbox"/>
10	Anak berinisiatif mencoba membaca secara mandiri			<input type="checkbox"/>	

Guru Pengajar



Dewa Ayu Sari

## Lembar Penilaian Guru

Nama Siswa : Desak Adelia Putri

Nomor 1

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Mengenal Huruf</b>					
1	Anak dapat mengenali bentuk huruf yang ditunjukkan dengan benar				<input type="checkbox"/>
2	Anak dapat menyebutkan nama huruf dengan tepat				<input type="checkbox"/>
<b>Mengenal Bunyi Awal Kata</b>					
3	Anak dapat menyebutkan bunyi awal dari kata yang ditunjukkan gambar				<input type="checkbox"/>
4	Anak dapat membedakan bunyi awal yang berbeda pada dua gambar				<input type="checkbox"/>
<b>Mengenal Huruf dalam Kata Sederhana</b>					
5	Anak dapat menunjukkan huruf yang terdapat pada kata sederhana				<input type="checkbox"/>
6	Anak dapat mencocokkan huruf dengan kata yang sesuai				<input type="checkbox"/>
<b>Pemahaman Makna</b>					
7	Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar yang tepat				<input type="checkbox"/>
8	Anak dapat mengungkapkan makna sederhana dari kata yang dibaca				<input type="checkbox"/>
<b>Minat Membaca</b>					
9	Anak menunjukkan rasa senang dan fokus saat membaca				<input type="checkbox"/>
10	Anak berinisiatif mencoba membaca secara mandiri				<input type="checkbox"/>

Guru Pengajar



Dewa Ayu Sari

**Lampiran 10. Data Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen****Kelas Kontrol****TK RATNA KUMARA**

No	Nama	Jeni Kelamin	Kelas
1	ANAK AGUNG BAGUS ABHIYOGA ASWIN	L	B1
2	GUSTI AYU ADE DWI ANDARI	P	B1
3	I KADEK ARKANA WIGUNA	L	B1
4	ANAK AGUNG GEDE DITA PAMAYUN	L	B1
5	ANAK AGUNG GEDE WAJRAPANI PAWIKAN	L	B1
6	NI KADEK DIVYA WINITHA	P	B1
7	ANAK AGUNG ISTRI ABHINAYA PADMITA	P	B1
8	ANAK AGUNG ISTRI CAHYA ADISTI RAISWARI	P	B1
9	DESAK PUTU GITA SASMAYA PUTRI	P	B1
10	DEWA MADE SATYA TRESNA WIGUNA	L	B1
11	FANISA YOGI NAJWA	P	B1
12	ANAK AGUNG GDE VAREN SANSKARA	L	B1
13	GUSTI AYU ANINDYA DANESWARI	P	B1
14	GUSTI AYU ARWINDYA ANANDARA	P	B1
15	I KOMANG DEVAN BUMANTARA	L	B1
16	I PUTU AGRA BASKARA PUTRA	L	B1
17	I WAYAN BIMA PRAWIRA	L	B1
18	GUSTI AYU MADE IRA PRADNYASWARI	P	B1

19	GUSTI AYU NYOMAN ARI PRADNYA DEWI	P	B1
20	ANAK AGUNG GEDE DANESH ALVARENDRA	L	B1
21	I KADEK ARVIN MARYANA PUTRA	L	B2
22	NI KETUT CEMPAKA NISITHA PUTRI	P	B2
23	GUSTI AYU CLARISSA ELVINA	P	B2
24	I KOMANG KARUNA SUDIARTHANA	L	B2
25	I MADE WIRA PRATAMA	L	B2
26	GUSTI AYU DWI KIRANA PUTRI	P	B2
27	NGAKAN NYOMAN WIKA KUSUMA	L	B2
28	I PUTU GIANDRA PUTRA	L	B2
29	GUSTI AYU KIRANA RESWARI	P	B2
30	KOMANG JUNA ASTINA	L	B2
31	MADE ADITYA NARATAMA	L	B2
32	NGAKAN MADE AGASTYA MAHESWARA	L	B2
33	I PUTU BAGAS DARMAYASA	L	B2
34	NI KADEK DWI AYU ANJANI	P	B2
35	NGAKAN PUTU RADEVA MAHAPUTRA	L	B2
36	ANAK AGUNG GEDE WIRAPUTRA PEMAYUN	L	B2
37	NGAKAN PUTU OKA PRATAMA	L	B2
38	I KADEK YUDHA DWI PUTRA	L	B2
39	NI KOMANG RYANA YULIASITTA DEVI	P	B2
40	NI MADE MAYSHA CANTIKA	P	B2
41	ANAK AGUNG GEDE ARYADIPA WIRATAMA	L	B3
42	GUSTI AYU PUTRI SANDRINA	P	B3
43	I WAYAN SATRIA DHARMA PUTRA	L	B3
44	NI PUTU AYU RATIH KUSUMADARI	P	B3
45	I MADE DWI PRADNYA WIRAWAN	L	B3
46	GUSTI AYU KANAYA MAHESWARI	P	B3

47	ANAK AGUNG ISTRI ADNYANI PUSPITA	P	B3
48	I KOMANG SURYA ADIPUTRA	L	B3
49	NI KADEK AYU SEKARINI	P	B3
50	GAKAN PUTU GUSTRA MAHENDRA	L	B3
51	GUSTI AYU LARASATI KUSUMA	P	B3
52	I PUTU RAKA YUDHISTIRA	L	B3
53	NI MADE AYU CHANDRIKA DEWI	P	B3
54	ANAK AGUNG GEDE MAHESA WIJAYA	L	B3
55	GUSTI AYU NAYLA PRAMESWARI	P	B3
56	I WAYAN ARTA SANJAYA	L	B3
57	NI KOMANG AYU TIRTAYANI	P	B3
58	I KADEK BAGUS ANANTARA PUTRA	L	B3
59	ANAK AGUNG ISTRI GAYATRI PUNYANJANI	P	B3
60	PUTU ADI NUGRAHA	L	B3

**TK PUTRA KUSUMA**

No	Nama	Jeni Kelamin	Kelas
1	DEWA AYU VIDYA KEISYARA WANDINI	P	B1
2	IDA AYU FREYA KAORI	P	B1
3	DEWA MADE ALVANO SEMARA VALENDRA	L	B1
4	I DEWA AYU VIKA PUTRI	P	B1
5	I NYOMAN MANU WANGSA PUTRA	L	B1
6	I KADEK ANDRA WIRATAMA	L	B1
7	I KADEK NARARYA JIVIN KEPAKISAN	L	B1
8	I WAYAN ARYANA SAPUTRA	L	B1
9	NI KADEK SEPTIARI	P	B1
10	I KOMANG LANANG DANENDRA AGASTYA	L	B1
11	NI PUTU LIA ANANDITA	P	B1

12	KETUT AGYA ADELYA	P	B1
13	I NYOMAN SUJAYA TRIDANA	L	B1
14	I PUTU AGUS JUNI ARTA	L	B1
15	KOMANG VANYA JENAR MAHATRI	P	B1
16	PUTU AYU GAURI MAITREYA DEVI	P	B1
17	I WAYAN ARYA WIDYANATA	L	B1
18	I KADEK PANDE NOVA CAHYA PUTRA	L	B1
19	NI KADEK JYOTIKA KALYNA PUTRI	P	B1
20	NI LUH AYU SANTIKA LYANI	P	B1
21	I WAYAN NANDA ADI SUPUTRA	L	B2
22	IDA AYU FEBRI WULANDARI	P	B2
23	DEWA GEDE SATRIA SAPUTRA	L	B2
24	IDA BAGUS CAHYA MAHOSENA	L	B2
25	NI KETUT AKIRA RYANA PUTRI	P	B2
26	PANDE KOMANG ANINDYASWARI	P	B2
27	IDA BAGUS NYOMAN TIRTA WIJAYA	L	B2
28	KADEK CANDRA NANDAYANA	L	B2
29	KADEK PARAMITHA KENESHIA RUPALI	P	B2
30	I KADEK AGASTYA PERMANA	L	B2
31	I PUTU DYANDRA WIMANTARA	L	B2
32	MADE NATAN AGASTYA DINATA	L	B2
33	I WAYAN DITYA ARI SAPUTRA	L	B2
34	NI KADEK LAKSMI PRATIWI	P	B2
35	NI KADEK NAELA SUARI	P	B2
36	I KOMANG ARYA TRISTAN DANUARTA	L	B2
37	NI KADEK SRI MAHIRA PUTRI	P	B2
38	IDA BAGUS KETUT ABHI TEJA RADEVA KENITEN	P	B2
39	NI KOMANG DINDA PRAMESWARI	P	B2
40	PUTU KHANA MAYASA	L	B2
41	I WAYAN JUNA SUGIARTA	L	B3

42	NI MADE TANIA ARISWANDARI	P	B3
43	NI PUTU ARUNA KESHWARI	P	B3
44	NI PUTU KARTIKA JAYANTI	P	B3
45	I MADE SEGARA HARSA PUTRAWIJA	L	B3
46	NI PUTU PANDE DIVYA ANGGIRA	P	B3
47	NI WAYAN PANDE SANTI PRASINTYA	P	B3
48	PANDE KADEK ADITYA CANDRAWIJAYA YUDA	L	B3
49	IDA BAGUS NYOMAN PUJA RADITYA	L	B3
50	PANDE PUTU DICKY ALCHANTARA	L	B3
51	PANDE PUTU MAHATMA WISNUTAMA	L	B3
52	PUTU ASKARA GANENDRA	L	B3
53	I PUTU PURNA WIJAYADI PUTRA	L	B3
54	NI KOMANG TRIUTAMI	P	B3
55	SANG MADE DAVIN JUNIO	L	B3
56	SANG PUTU KARIANA	L	B3
57	KADEK BULAN JOVANKA PARWASTRA	P	B3
58	KETUT DIKA GAVANDRA PUTRA SUNIA	L	B3
59	KOMANG TRIANDIKA PRAMANA PUTRA	L	B3
60	MADE DENISYA DITA	L	B3
61	NI KADEK AYU PUSPITA DEWI	P	B3
62	I PUTU ADI MAHENDRA	L	B3
63	NI WAYAN CINTYA MAHARANI	P	B3
64	I KOMANG RAKA WIJAYA	L	B3
65	NI MADE AYU LARASATI	P	B3
66	I KADEK BAYU SAPUTRA	L	B3
67	NI PUTU SAKTI MAHESWARI	P	B3
68	I WAYAN ARTA NUGRAHA	L	B3
69	NI KOMANG AYU RATIH PRAMESTI	P	B3
70	I PUTU GDE SURYA DARMA	L	B3

**Kelas Eksperimen****TK SOMA NEGARA**

No	Nama	Jeni Kelamin	Kelas
1	I KETUT RISKY LAKSMANA PUTRA	L	B
2	ANAK AGUNG GEDE DIVA PUTRA	L	B
3	ANAK AGUNG ISTRI DIVYA PUTRI	P	B
4	COK ISTRI CAHAYA LAKSMITA MAHESWARA	P	B
5	DESAK AYU MADE DIANA INDRIYANI	P	B
6	DEWA AYU DEVIRA PUTRI	P	B
7	NI KETUT AYU AMIRA	P	B
8	I GUSTI NGURAH AGUNG AGASTYA	L	B
9	DEWA NYOMAN GIRI ADINATA	L	B
10	I DEWA GEDE ARI ANGGA DIANA	L	B
11	I GEDE ANANDA KRISNA	L	B
12	I GUSTI AGUNG AYU ASMITA DEWI	P	B
13	DEWA GEDE GAVIN PRANA JAYA	L	B
14	I KADEK ANGGA ARDIYANA PUTRA	L	B
15	I KOMANG PUTRA SEMERU	L	B
16	I KADEK DEVIN PRANANTA	L	B
17	NI KADEK DIVYA MAHESWARI	P	B
18	I KADEK RADITYA JAYA PRATAMA	L	B
19	I PUTU ABIRAMA PRADIPTA	L	B1
20	NI KADEK KAYIKA PRATIWI	P	B1
21	NI KOMANG APRILIONA JAYANTI PUTRI	P	B1
22	I KADEK WAHYU ADI PUTRA	L	B1
23	IDA AYU TRISHA PRADNYANDARI MANUABA	P	B1
24	ANAK AGUNG GDE MARVEL PRATAMA WARDANA	L	B1
25	I KOMANG DANAN PRASETYA	L	B1
26	NI PUTU BELLA BERLINA PUTRI	P	B1

27	I KADEK BAGUS KRISHNA BUDHI ADINATHA	L	B1
28	NI MADE GYANA REVATHI PRABAJANITRA	P	B1
29	I MADE ARDA DARMAWARTA	L	B1
30	NI KOMANG PANI NADITA PUTRI	P	B1
31	I PUTU ARTA WIDI GUNA	L	B1
32	PUTU AYU RENA APRILIA DEWI	P	B1
33	NGAKAN PUTU AGASTYA CAHYA NUGRAHA	L	B1
34	I PUTU GENTA ARYA MAHESA	L	B1
35	NI PUTU TIARA MAHARANI PUTRI	P	B1
36	I KADEK ROBY DWI SUDIANDIKA	L	B2
37	NI KADEK PINA NADITA PUTRI	P	B2
38	IDA BAGUS MADE BRAMASTHA ADI PUTRA	L	B2
39	NI KETUT ANGELIA JULIANTARI	P	B2
40	DEWA GEDE ANANDA KUSUMA	L	B2
41	NI KETUT SRI CHANDANI PUTRI	P	B2
42	NI KOMANG ANANTA PARAMITA	P	B2
43	I KADEK SATRIA YUDHANA	L	B2
44	NI KOMANG NATASYA PUTRI	P	B2
45	I KADEK RADITYA SAPUTRA	L	B2
46	NI KOMANG RAE WIDI WIKANTI	P	B2
47	PUTU HANSA TRYARAMA FENO	L	B2
48	I MADE AMPUH EMBAN BHUMI	L	B2
49	NI PUTU ALKHA PRATISTADINATA	P	B2
50	I KOMANG DANESTHA MAHESWARA	L	B2
51	NI PUTU CHANDRA INEZTARI	P	B2
52	NI PUTU NOVIA APRILIA DEWI	P	B2
53	I KADEK DWI PRADITA JAYANTARA	L	B3
54	NI WAYAN DIAN LESTARI	P	B3
55	NI WAYAN ERNITA ARI	P	B3
56	NYOMAN KARUNA SANKARA	L	B3
57	I PUTU BAGUS AMARTHA WIDAYA	L	B3
58	PUTU BRAMA JOVANKA PARWASTRA	L	B3

59	NI KOMANG SAHIRA ANJANI	P	B3
60	PUTU LION WIDIANA SUTEDJA	L	B3
61	PUTU MEISYA GAURI PUTRI	P	B3
62	I PUTU WISMAYA ARYA WANGSA	L	B3
63	I WAYAN EO ARKA DANADYAKSA	L	B3
64	IDA AYU SUKMA PRASISTA	P	B3
65	I KETUT ANDHRA PRADIPA PUTRA	L	B3
66	IDA BAGUS GEDE ASKARADITYA PUTRA	L	B3
67	NI KADEK SRI UTARI ULANDARI	P	B3
68	IDA BAGUS SURYA NANDA	L	B3
69	KADEK BULAN JOVANKA PARWASTRA	P	B3
70	KETUT DIKA GAVANDRA PUTRA SUNIA	L	B3

**TK NEGERI HINDU KUMARA WIYATA**

No	Nama	Jeni Kelamin	Kelas
1	DESAK NYOMAN ARUNA PRADNYAN DARI	P	B1
2	GEDE BAGUS KRISNA ADINATA	L	B1
3	DEWA AYU INTAN CAHYA SUNDARI	P	B1
4	I KOMANG SATYA MERTAYANA	L	B1
5	DEWA AYU NYOMAN GANDEWI PUTRI	P	B1
6	I WAYAN SURYA PRAWIRA PUTRA	L	B1
7	DEWA GEDE BAGUS KRISNA PERDANA	L	B1
8	NI KADEK ARISTA DEWI AGASTHYANI	P	B1
9	DEWA MADE BAGUS DANISWARA	L	B1
10	NI PUTU AYU ADYA SUPUTRI	P	B1
11	DESAK NYOMAN MAYDITA DEWI GANDARUM	P	B1
12	NI PUTU AYU DEWITA PRADNYANINGRUM	P	B1
13	GUSTI NGURAH GEVA ISMAYANTA PUTRA	L	B1

14	NI PUTU DEVI SINTYA WULANDARI	P	B1
15	I GEDE DHANA WISTARA	L	B1
16	I GEDE ARYA WISMA GANGGA PUTRA	L	B2
17	NI PUTU GAURI RIANA LAKSMI	P	B2
18	I KADEK ADITIYA PRAMANA	L	B2
19	NI KADEK NINGRUM PARAMITA	P	B2
20	I KADEK ASKHA RANENDRA	L	B2
21	NI LUH PUTU WIDYA DEWI	P	B2
22	NI KADEK TIARI APRIYANI	P	B2
23	I KADEK PERRY ARTAYASA	L	B2
24	I MADE KRISNA ADI SAPUTRA	L	B2
25	I KETUT NARENDRA CAKRA BASKARA	L	B2
26	NI PUTU GEA WULANDARI	P	B2
27	I MADE SUDIARTANA PUTRA	L	B2
28	I PUTU RYARTHA DEWARTANA PUTRA	L	B2
29	I KOMANG SATYA ARDINATA	L	B2
30	DEWA AYU KINA SWARINA	P	B2
31	I MADE ADI WIDYA ADNYANA	L	B3
32	NI PUTU NANDA KARISMA DEWI	P	B3
33	NI PUTU PANDE AGUSTINI	P	B3
34	I MADE PRADIPTA DWI PUTRA	L	B3
35	I KOMANG ADIKA NATA PRAWIRA	L	B3
36	I MADE RADHIKA PANDHU ARDANA	L	B3
37	NI KADEK KANIA PRADYA DEWI	P	B3
38	I KADEK ARKA KUSUMAYANA	L	B3
39	I MADE WARYAZKA GIOVANA	L	B3
40	NI PUTU PRADNYA PARAMITA	P	B3
41	I PUTU DIVA ARNA PRASETYA	L	B3
42	NI PUTU NADINE HITANA	P	B3
43	I KOMANG HARTAYASA	L	B3

44	I WAYAN AKANDRA NAROTTAMA WIBAWA	L	B3
45	I WAYAN ARKA PRADNYANTARA	L	B3
46	DEWA AYU TIARA WULANDARI PUTRI	P	B4
47	KOMANG WAHYU RAMA RENALDI	L	B4
48	MADE GOVINDA WIWEKA SHANKARA	L	B4
49	I GEDE RAMA CITAPRASADA DANANJAYA	L	B4
50	DEWA GEDE CANDRA WIDYANATHA	L	B4
51	NI KADEK ARYA ANDIEN NATHA GAYATRI	P	B4
52	I MADE SANTANU KUMARAJAYA	L	B4
53	NI KADEK KIRANA ANJANI	P	B4
54	NI KADEK LISMAYA DIANI	P	B4
55	I PUTU HIRO ADIKA SAGUNA UTAMA	L	B4
56	I KOMANG ASWIN ATHAYA	L	B4
57	NI LUH PUTU DITA CANDINI	P	B4
58	NI LUH PUTU KANESIA NAYA NANDITA SHANTI	P	B4
59	I KADEK DITYA WICAKSANA	L	B4
60	NI LUH PUTU YONITA PRABA WIDANTI	P	B4

### Lampiran 11. Data Hasil Penelitian

#### 1. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Ahli Media							
Ahli 1				Ahli 2			
No	Skor	No	Skor	No	Skor	No	Skor
1	4	11	4	1	3	11	4
2	4	12	4	2	4	12	4
3	4	13	4	3	3	13	4
4	4	14	4	4	4	14	4
5	4	15	4	5	4	15	4
6	4	16	4	6	4	16	4
7	4	17	4	7	4	17	4
8	4	18	4	8	4	18	4
9	4	19	3	9	4	19	4
10	4	20	3	10	4	20	4

#### 2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Ahli Materi							
Ahli 1				Ahli 2			
No	Skor	No	Skor	No	Skor	No	Skor
1	4	11	4	1	3	11	4
2	4	12	4	2	4	12	4
3	4	13	4	3	4	13	4
4	4	14	4	4	4	14	4
5	4	15	4	5	4	15	4
6	4	16	4	6	4	16	4
7	3	17	3	7	3	17	3
8	4	18	3	8	4	18	4
9	4	19	4	9	4	19	4
10	4	20	4	10	4	20	4

## 3. Data Hasil Keterlibatan Media

Keterlibatan Media									
Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata
1	3.40	27	3.50	53	3.60	79	3.50	105	3.30
2	3.50	28	3.50	54	3.40	80	3.40	106	3.20
3	3.60	29	3.50	55	3.60	81	3.60	107	3.50
4	3.70	30	3.10	56	3.60	82	3.60	108	3.40
5	3.80	31	3.50	57	3.50	83	3.60	109	3.30
6	3.80	32	3.50	58	3.30	84	3.40	110	3.50
7	3.50	33	3.60	59	3.50	85	3.70	111	3.60
8	3.60	34	3.60	60	3.70	86	3.50	112	3.30
9	3.70	35	3.50	61	3.70	87	3.40	113	3.50
10	3.50	36	3.30	62	3.40	88	3.50	114	3.50
11	3.40	37	3.40	63	3.50	89	3.20	115	3.20
12	3.30	38	3.40	64	3.70	90	3.60	116	3.40
13	3.50	39	3.40	65	3.40	91	3.40	117	3.50
14	3.50	40	3.80	66	3.70	92	3.50	118	3.30
15	3.70	41	3.30	67	3.60	93	3.30	119	3.40
16	3.60	42	3.50	68	3.10	94	3.50	120	3.40
17	3.50	43	3.20	69	3.50	95	3.60	121	3.40
18	3.30	44	3.30	70	3.50	96	3.20	122	3.10
19	3.70	45	3.50	71	3.40	97	3.50	123	3.60
20	3.30	46	3.20	72	3.40	98	3.50	124	3.40
21	3.70	47	3.70	73	3.70	99	3.40	125	3.60
22	3.30	48	3.30	74	3.30	100	3.40	126	3.50
23	3.50	49	3.20	75	3.40	101	3.80	127	3.40
24	3.40	50	3.80	76	3.40	102	3.50	128	3.50
25	3.70	51	3.70	77	3.50	103	3.70	129	3.50
26	3.60	52	3.50	78	3.70	104	3.60	130	3.70
Rata-Rata Total									3.48

## 4. Data Hasil Kuesioner Guru

Pernyataan	Guru TK Negeri Hindu Kumara Wiyata	Guru TK Soma Negara
1	3	4
2	4	4
3	3	4
4	3	4
5	3	4
6	4	4
7	3	4
8	4	4
9	4	4
10	4	4
11	4	4
12	4	4
13	4	4
14	4	4
15	4	4
16	4	4
17	3	4
18	3	4
19	3	4
20	3	4
Rata-Rata	3.55	4

## 5. Data Hasil Kesadaran Emosi

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata
1	4.00	66	3.51	1	3.08	66	2.90
2	3.56	67	3.49	2	2.92	67	2.82
3	3.38	68	3.56	3	3.03	68	3.15
4	3.56	69	3.33	4	3.03	69	3.08
5	3.31	70	3.44	5	3.05	70	3.00
6	3.31	71	3.46	6	2.79	71	3.03
7	3.41	72	3.46	7	3.03	72	3.00
8	3.46	73	3.38	8	2.97	73	2.90
9	3.46	74	3.54	9	2.82	74	3.05
10	3.49	75	3.49	10	2.92	75	3.00
11	3.51	76	3.41	11	2.90	76	3.00
12	3.49	77	3.59	12	3.03	77	2.85
13	3.51	78	3.54	13	2.85	78	3.21
14	3.51	79	3.44	14	3.18	79	3.28
15	3.54	80	3.56	15	2.97	80	3.03
16	3.49	81	3.62	16	2.90	81	2.97
17	3.51	82	3.51	17	2.92	82	2.97
18	3.51	83	3.51	18	3.13	83	3.13
19	3.64	84	3.46	19	3.10	84	3.10
20	3.69	85	3.59	20	3.00	85	2.82
21	3.49	86	3.59	21	3.03	86	2.85
22	3.62	87	3.46	22	3.03	87	2.97
23	3.41	88	3.54	23	2.82	88	2.74
24	3.69	89	3.44	24	3.13	89	3.08
25	3.46	90	3.49	25	3.05	90	3.03
26	3.33	91	3.64	26	3.00	91	3.10
27	3.46	92	3.56	27	2.95	92	3.23
28	3.59	93	3.41	28	2.85	93	3.08
29	3.46	94	3.49	29	2.74	94	2.87
30	3.56	95	3.41	30	3.15	95	3.10
31	3.62	96	3.38	31	3.21	96	2.90
32	3.54	97	3.44	32	2.90	97	3.26
33	3.51	98	3.44	33	3.10	98	2.87
34	3.49	99	3.46	34	3.15	99	3.08
35	3.49	100	3.62	35	3.05	100	3.03
36	3.46	101	3.54	36	3.05	101	2.90

37	3.59	102	3.44	37	3.08	102	3.05
38	3.51	103	3.56	38	2.90	103	2.85
39	3.38	104	3.41	39	2.77	104	2.77
40	3.46	105	3.49	40	2.95	105	2.95
41	3.49	106	3.41	41	3.10	106	2.79
42	3.51	107	3.54	42	2.87	107	2.87
43	3.49	108	3.46	43	3.00	108	2.97
44	3.49	109	3.51	44	2.97	109	3.10
45	3.54	110	3.46	45	3.18	110	3.03
46	3.46	111	3.41	46	2.95	111	2.79
47	3.51	112	3.54	47	3.03	112	3.08
48	3.46	113	3.97	48	3.18	113	2.72
49	3.31	114	4.00	49	2.72	114	2.97
50	3.54	115	4.00	50	3.03	115	2.97
51	3.46	116	3.97	51	2.87	116	2.90
52	3.44	117	3.97	52	3.03	117	2.87
53	3.59	118	3.97	53	3.28	118	3.05
54	3.51	119	3.97	54	2.85	119	2.90
55	3.38	120	3.97	55	2.87	120	2.90
56	3.54	121	3.97	56	2.92	121	2.90
57	3.46	122	4.00	57	3.03	122	2.92
58	3.54	123	3.97	58	2.92	123	2.95
59	3.41	124	3.97	59	3.33	124	2.97
60	3.36	125	4.00	60	3.00	125	2.77
61	3.41	126	4.00	61	3.10	126	2.64
62	3.54	127	4.00	62	3.13	127	2.85
63	3.44	128	3.97	63	2.85	128	2.97
64	3.46	129	3.97	64	3.08	129	2.85
65	3.38	130	4.00	65	3.03	130	2.54
Rata-Rata Total			3.56	Rata-Rata Total			2.98

## 6. Data Membaca Awal

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata
1	3.57	66	3.60	1	2.03	66	2.17
2	3.53	67	3.60	2	2.03	67	1.87
3	3.63	68	3.37	3	2.03	68	1.70
4	3.53	69	4.00	4	2.10	69	2.23
5	3.50	70	3.50	5	2.13	70	2.13
6	3.70	71	3.53	6	2.07	71	1.93
7	3.47	72	3.57	7	1.87	72	1.63
8	3.43	73	3.47	8	2.03	73	2.23
9	3.57	74	3.80	9	1.73	74	2.23
10	3.43	75	3.50	10	1.97	75	1.93
11	3.53	76	3.43	11	1.90	76	1.97
12	3.73	77	3.37	12	2.13	77	2.13
13	3.57	78	3.63	13	2.00	78	2.17
14	3.27	79	3.43	14	1.90	79	2.03
15	3.47	80	3.43	15	2.13	80	2.17
16	3.53	81	3.50	16	1.97	81	2.13
17	3.60	82	3.47	17	2.23	82	2.37
18	3.60	83	3.57	18	2.20	83	2.17
19	3.27	84	3.57	19	2.23	84	2.20
20	3.33	85	3.37	20	1.97	85	1.83
21	3.57	86	3.63	21	1.83	86	1.97
22	3.30	87	3.50	22	2.07	87	1.97
23	3.57	88	3.47	23	1.87	88	1.70
24	3.47	89	3.47	24	2.07	89	2.07
25	3.50	90	3.63	25	2.03	90	2.03
26	3.53	91	3.50	26	2.07	91	2.17
27	3.40	92	3.50	27	2.17	92	1.83
28	3.50	93	3.50	28	1.97	93	1.87
29	3.60	94	3.47	29	2.03	94	1.90
30	3.43	95	3.47	30	2.00	95	2.13
31	3.43	96	3.57	31	2.03	96	2.07
32	3.43	97	3.60	32	2.13	97	1.77
33	3.57	98	3.53	33	2.10	98	2.20
34	3.53	99	3.47	34	2.07	99	2.10
35	3.43	100	3.43	35	2.20	100	1.87
36	3.50	101	3.50	36	1.87	101	2.17

37	3.47	102	3.50	37	2.10	102	2.13
38	3.47	103	3.33	38	1.87	103	2.07
39	3.53	104	3.47	39	2.10	104	2.17
40	3.63	105	3.50	40	1.97	105	1.97
41	3.33	106	3.57	41	1.93	106	1.90
42	3.30	107	3.57	42	1.57	107	2.10
43	3.53	108	3.33	43	1.97	108	1.93
44	3.40	109	3.53	44	2.03	109	2.13
45	3.43	110	3.57	45	2.03	110	1.97
46	3.57	111	3.50	46	1.87	111	1.90
47	3.47	112	3.33	47	1.77	112	1.93
48	3.53	113	3.53	48	1.90	113	1.93
49	3.47	114	3.47	49	2.27	114	1.73
50	3.67	115	3.60	50	2.00	115	1.77
51	3.53	116	3.50	51	2.10	116	1.90
52	3.57	117	3.57	52	1.93	117	1.93
53	3.47	118	3.63	53	2.07	118	2.10
54	3.43	119	3.57	54	1.67	119	1.93
55	3.43	120	3.50	55	1.90	120	1.87
56	3.60	121	3.50	56	1.97	121	1.87
57	3.53	122	3.67	57	1.93	122	1.87
58	3.37	123	3.43	58	1.97	123	1.97
59	3.43	124	3.40	59	2.00	124	1.93
60	3.40	125	3.53	60	1.93	125	2.03
61	3.47	126	3.43	61	1.90	126	1.70
62	3.43	127	3.50	62	1.90	127	2.03
63	3.67	128	3.43	63	2.13	128	1.97
64	3.60	129	3.47	64	2.20	129	2.00
65	3.40	130	3.37	65	2.13	130	1.73
Rata-Rata Total			3.50	Rata-Rata Total			2.00

## 7. Data Tes Hasil Membaca Awal

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata	Siswa	Rata-Rata
1	4.00	66	3.50	1	2.30	66	2.20
2	3.40	67	3.70	2	1.90	67	1.60
3	3.40	68	3.60	3	1.90	68	2.30
4	3.60	69	3.40	4	2.30	69	2.20
5	3.50	70	3.50	5	1.80	70	1.80
6	3.40	71	3.70	6	2.40	71	1.90
7	3.50	72	3.30	7	1.90	72	1.90
8	3.40	73	3.80	8	2.40	73	2.00
9	3.70	74	3.60	9	1.60	74	2.20
10	3.50	75	3.80	10	2.20	75	1.90
11	3.60	76	3.50	11	2.20	76	2.10
12	3.50	77	3.60	12	2.20	77	1.70
13	3.80	78	3.20	13	1.80	78	1.90
14	4.00	79	3.50	14	2.00	79	2.20
15	3.30	80	4.00	15	2.10	80	2.30
16	3.30	81	3.30	16	1.50	81	1.90
17	3.50	82	4.00	17	2.10	82	1.90
18	3.40	83	3.30	18	2.20	83	2.50
19	3.40	84	3.60	19	2.50	84	2.00
20	3.60	85	3.40	20	1.70	85	2.20
21	3.60	86	3.40	21	2.00	86	1.70
22	3.50	87	3.50	22	1.90	87	1.90
23	3.20	88	3.30	23	1.70	88	2.30
24	3.60	89	3.50	24	1.80	89	2.30
25	3.40	90	3.40	25	1.70	90	2.20
26	3.50	91	3.50	26	1.40	91	2.10
27	3.40	92	3.50	27	2.10	92	2.00
28	3.30	93	3.10	28	2.30	93	2.10
29	4.00	94	3.30	29	1.80	94	2.30
30	3.60	95	3.50	30	1.80	95	2.50
31	3.50	96	3.60	31	2.10	96	1.90
32	3.50	97	3.30	32	2.00	97	1.80
33	4.00	98	3.40	33	2.00	98	1.80
34	3.60	99	3.40	34	1.60	99	2.00
35	3.50	100	3.80	35	1.80	100	2.10
36	3.30	101	3.70	36	1.90	101	2.00

37	3.20	102	3.50	37	1.70	102	2.10
38	3.20	103	3.50	38	1.70	103	2.00
39	3.60	104	3.20	39	2.20	104	2.10
40	3.90	105	3.60	40	1.60	105	1.60
41	3.40	106	3.30	41	2.30	106	2.20
42	3.70	107	3.30	42	2.00	107	1.80
43	3.30	108	3.60	43	2.00	108	1.70
44	3.70	109	3.30	44	2.20	109	2.10
45	3.50	110	3.60	45	1.90	110	2.20
46	3.40	111	3.60	46	2.00	111	1.90
47	3.40	112	3.80	47	2.00	112	2.10
48	3.50	113	3.50	48	1.90	113	1.80
49	3.40	114	3.20	49	2.10	114	1.90
50	3.50	115	3.40	50	2.00	115	2.30
51	3.60	116	3.30	51	2.00	116	2.10
52	3.10	117	3.70	52	2.00	117	1.90
53	3.20	118	3.60	53	1.80	118	2.20
54	3.30	119	3.40	54	2.00	119	1.90
55	3.40	120	3.30	55	1.80	120	1.90
56	3.60	121	3.20	56	2.30	121	1.80
57	3.40	122	3.70	57	2.10	122	1.80
58	3.80	123	3.30	58	2.00	123	1.80
59	3.40	124	3.40	59	2.10	124	1.80
60	3.50	125	3.50	60	2.30	125	2.00
61	3.60	126	3.40	61	2.10	126	1.60
62	3.80	127	3.50	62	2.00	127	1.80
63	3.30	128	3.50	63	1.70	128	2.00
64	3.60	129	3.80	64	2.00	129	1.80
65	3.50	130	3.50	65	2.00	130	1.80
Rata-Rata Total			3.50	Rata-Rata Total			1.99

*Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian*

Kelas Kotrol



Kelas Eksperimen



**Lampiran 13. Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****1. IDENTITAS DIRI**

Nama : Ni Wayan Sukerni  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tempat, Tanggal lahir : Pakudui, 14 September 1982  
 Kewarganegaraan : Indonesia  
 Status perkawinan : Kawin  
 Agama : Hindu  
 Alamat lengkap : Banjar Pakudui, Kedisan, Tegallalang, Gianyar  
 No HP : 018196291910  
 Email : Gadies.bali@gmail.com

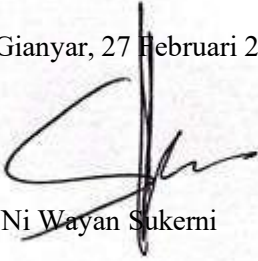
**2. PENDIDIKAN**

SD : SD N 5 Tegallalang  
 SMP : SMP N 1 Tegallalang  
 SMA : SMA N 1 Ubud  
 Sarjana :  
 – IKIP PGRI BALI  
 – Universitas Terbuka

**3. PENGALAMAN ORGANISASI**

Organisasi Profesi : Pengurus HIMPAUDI Gianyar  
 Pengurus HIMPAUDI Bali

Gianyar, 27 Februari 2026

  
 Ni Wayan Sukerni

