

LAMPIRAN

LAMPIRAN I : PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Hari/tanggal :

Jam :

Tempat :

Interviewee :

Interviewer :

Daftar Pertanyaan

1. Bisa Ibu ceritakan tentang Sejarah singkat berdirinya TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?
2. Adapun untuk Visi, Misi dan Tujuan TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?
3. Adapun Kurikulum yang digunakan oleh TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?
4. Bagaimana Model Pembelajaran di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?
5. Metode apa saja mengajar guru di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?
6. Media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh guru TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?
7. Gambaran tentang Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?

2. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Hari/tanggal :

Jam :

Tempat :

Interviewe :

Interviewer :

Daftar Pertanyaan

1. Apakah dalam kegiatan pembelajaran para guru menggunakan media pembelajaran?
2. Media seperti apa yang para guru gunakan?
3. Apakah ibu mengetahui mengenai *game wordwall*?
4. Apakah para guru disini mengimplementasikan *game wordwall* terutama dalam menghubungkan gambar dengan kata?
5. Menurut ibu manfaat dari implementasi *game wordwall* dalam menghubungkan gambar dengan kata ini?
6. Menurut ibu apakah *game wordwall* ini perlu diimplementasikan pada setiap kegiatan pembelajaran?

3. Wawancara dengan Guru

Hari/tanggal :

Jam :

Tempat :

Interviewe :

Interviewer :

Daftar Pertanyaan

1. Dalam kegiatan pembelajaran apakah ibu menggunakan media pembelajaran?
2. Media seperti apa yang ibu gunakan?
3. Apa yang bapak/ibu ketahui mengenai *game wordwall*?
4. Bagaimana implementasi *game wordwall* ketika kegiatan pembelajaran dalam menghubungkan gambar dengan kata?
5. Menurut ibu apakah *game game wordwall* ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata? mengapa demikian?
6. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi anak dalam menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall*?
7. Jenis atau sistem penilaian dan evaluasi seperti apa yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran *game wordwall* dalam menghubungkan gambar dengan kata ini?

LAMPIRAN II : TABEL TERJEMAH

No	Keterangan	Bab	Terjemah
1	Q.S Al-Baqarah Ayat 31	1	Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"

LAMPIRAN III: HASIL WAWANCARA

(Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah)

Hari/tanggal : Kamis, 12 Januari 2023

Jam : 10.00 WITA - Selesai

Tempat : Ruang Kepala Sekolah

Interviewe : NI

Interviewer : Nadiya Pratiwi (Peneliti)

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bisa Ibu Ceritakan tentang Sejarah singkat berdirinya TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?	TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu ini didirikan pada bulan Juli tahun 2009. Sebelumnya TK ini bernama TK-SD Satu Atap TK-SDN 8 Kampung baru, merupakan program dari pemerintah pusat yang menyelenggarakan masing-masing 5 TK-SD Satu Atap di setiap Kabupaten dan salah satunya TK-SD Satu Atap TK-SDN 8 Kampung baru ini. Kemudian seiring berjalannya waktu berubah menjadi bukan lagi TK-SD Satu Atap tetapi menjadi TK Negeri Desa Barokah karena program tersebut tidak ada lagi. Maka TK Negeri Desa Barokah resmi berdiri dari tahun 2012 sampai sekarang. Sehingga dari peralihan tersebut maka otomatis berubah dari sistem administrasi, izin operasional dan lain sebagainya menyesuaikan ketentuan yang berlaku. Dan TK ini terdaftar di Dapodik dengan Nama TK Negeri Desa Barokah.
2	Adapun Visi, Misi dan Tujuan TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?	<p>Visi: Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertaqwa, cerdas, terampil, mandiri dan kreatif.</p> <p>Misi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mewujudkan rasa keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui kegiatan Pembelajaran MULOK dan Implementasi Serambi Madinah 2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek 3. Pengembangan bidang pengetahuan dan teknologi sederhana berdasarkan minat dan bakat peserta didik 4. Menumbuhkan sikap kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan

		<p>diri yang terencana berkesinambungan</p> <p>5. Mengembangkan daya kreatifitas peserta didik melalui kegiatan eksplorasi</p> <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan budaya sekolah yang relegius melalui kegiatan Implementasi Serambi Madinah 2. Semua kelas melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan berbasis proyek 3. Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada anak 4. Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran dengan mengedepankan sikap kemandirian 5. Memberikan stimulus yang tepat untuk kegiatan yang eksploratif
3	Adapun Kurikulum yang digunakan oleh TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?	<p>Kurikulum yang digunakan oleh TK Negeri Desa Barokah ini bersifat dinamis yang artinya tidak tetap dan berubah sesuai dengan aturan yang berlaku. Mulai tahun ajaran 2009 menggunakan kurikulum KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) KBK 2004 sampai tahun ajaran 2015. Lalu, dari tahun ajaran 2015 sampai tahun ajaran 2021 TK Negeri Desa Barokah menggunakan Kurikulum 2013. Kemudian, dari tahun ajaran 2021 sampai tahun ajaran 2022 TK Negeri Desa Barokah menggunakan Kurikulum Darurat karena dampak pandemi <i>covid-19</i> yang mana peserta didik harus belajar dari rumah atau daring. Pemerintah menghimbau untuk menggunakan Kurikulum Darurat karena lebih mudah dan sederhana karena tidak terlalu banyak KD (Kompetensi Dasar) yang harus dicapai. Setelahnya Tahun Ajaran 2022-2023 ini status kurikulum yang digunakan TK Negeri Desa Barokah adalah Mandiri Berubah yaitu Kurikulum Merdeka.</p> <p>Kurikulum Merdeka merupakan gambaran dari Kurikulum Darurat berubah menjadi Kurikulum Merdeka, sebetulnya tidak jauh berbeda dengan kurikulum sebelumnya namun pembelajarannya lebih fleksibel, kemudian pembelajarannya tersebut ialah pembelajaran deferiensiiasi yaitu pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, yang merupakan ciri-ciri dari pembelajaran Kurikulum Merdeka. Kemudian, Kurikulum Merdeka ini Capaian-nya (CP) berbeda, untuk masa TK adalah masa fondasi untuk capaian pembelajarannya, yang mana masa fondasi ini ada tiga capaian yang harus dikembangkan di TK. Pertama, Nilai Agama Moral dan Budi Pekerti.</p>

		<p>Kedua, Jati Diri. Ketiga, Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni. Dari tiga capaian tersebut diharuskan membuat alur tujuan pembelajaran (ATP) , ATP ini sesuai dengan lembaga masing-masing, sesuai lingkungan dan kondisi serta daya dukung dari lembaga tersebut. Sebetulnya kurikulum merdeka ini lebih mudah dan sederhana karena tergantung lembaga itu sendiri mengembangkannya, yang terpenting tidak melenceng dari prinsip-prinsip pembelajaran kurikulum merdeka tersebut.</p>
4	<p>Model Pembelajaran di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?</p>	<p>Model Pembelajaran di TK Negeri Desa Barokah ini dari Kurikulum KBK 2004 menggunakan Model Pembelajaran Kelompok. Kemudian, setelah menerapkan Kurikulum 2013 model pembelajarannya adalah Sentra. Adapun Ketika menggunakan Kurikulum Darurat, model pembelajaran yang digunakan model pembelajaran Kelompok ketika pembelajaran Luring . Sampai di Kurikulum yang sekarang yaitu kurikulum Merdeka dengan berbagai pertimbangan untuk penerapan agar maksimal maka digunakanlah Model Pembelajaran Kelompok. Tujuannya untuk mempermudah dan lebih terarah dalam pemberian pembelajaran, karena di kurikulum merdeka itu banyak pembelajarannya yang berbasis proyek. Dengan Model Pembelajaran Kelompok lebih mudah pengorganisasiannya, pengelompokkan peserta didiknya. Kalau sentra itu hanya terbatas di sentra itu saja tapi tidak bisa dikembangkan sesuai dengan rancangan pembelajaran dari guru-gurunya.</p>
5	<p>Metode apa saja mengajar guru di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?</p>	<p>Metode pembelajaran guru di TK Negeri Desa Barokah ini beragam menyesuaikan dari rancangan pembelajaran dulu. Para Guru hampir semua menerapkan Metode Pembelajarannya seperti diawali dengan Bercakap-cakap, bercerita, saat kegiatan inti menggunakan metode pemberian tugas, demonstrasi, eksperimen atau eksplorasi. Ada juga menggunakan metode Karya wisata ketika puncak tema agar untuk menambah pengetahuan anak dan tidak hanya belajar di dalam kelas perlu juga di luar kelas.</p>
6	<p>Media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh guru TK Negeri Desa Barokah</p>	<p>Media yang digunakan beragam yang secara umum mencakup media audio, media visual, media audio visual, media permainan, dll. Seperti menggunakan gambar, buku, atau langsung benda nyatanya. Adapun untuk <i>game wordwall</i> ini sendiri menggunakan media audio visual yang berbasis teknologi yakni dalam</p>

	Kabupaten Tanah Bumbu?	pengerjaannya menggunakan ponsel sebagai media atau alat pembelajarannya.
7	Gambaran tentang Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu	Berlokasi di Jalan Sampurna, RT. 08 RW. 04 Desa Barokah Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Tanah Bumbu, Provinsi Kalimantan Selatan. Saat ini Jumlah pendidik ada 10, Kepala sekolah 1 dan TU 1 jadi keseluruhan Tenaga Pendidik dan Kependidikan ada 12 orang. Adapun jumlah murid atau peserta didik tahun ajaran 2022-2023 berjumlah 121 yang sudah terdaftar di Dapodik, Untuk jumlah peserta didik kelompok A berjumlah sekitar 47 orang dan sisanya kelompok B. TK Negeri Desa Barokah terdiri 8 Rombel (Rombongan Belajar) kelompok A ada tiga rombel sedangkan kelompok B ada 5 Rombel yang mana masing-masing rombel terdiri dari 14 sampai 15 peserta didik. Terdapat 1 Ruangan Kantor, 5 Ruangan Kelas, 1 Dapur, 4 Ruangan Toilet, 2 Ruangan Toilet untuk peserta didik dan 2 Ruangan Toilet untuk guru.

Interviewee

NI

Simpang Empat, 12 Januari 2023

Interviewer

Nadiya Pratiwi

(Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah)

Hari/tanggal : Kamis, 19 Januari 2023
 Jam : 11.00 – 11.30 WITA
 Tempat : Ruang Kepala Sekolah
 Interviewe : NI
 Interviewer : Nadiya Pratiwi (Peneliti)

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah dalam kegiatan pembelajaran para guru menggunakan media pembelajaran?	Iya pasti harus menggunakan media pembelajaran. Karena media pembelajaran itu adalah untuk mempermudah penyampaian guru kepada anak atau peserta didik. Agar anak itu memahami betul-betul apa yang dimaksud oleh gurunya dan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dikerjakan melalui media tersebut. Dan juga dengan melalui media dapat membuat suatu pembelajaran lebih menarik agar anak antusias dan semangat bermain dan belajar menggunakan media pembelajaran tersebut.
2	Media seperti apa yang guru gunakan?	Media yang digunakan beragam. media ini tergantung dari rancangan pembelajaran yang dibuat oleh para guru-gurunya. Misalnya pembelajaran eksperimen guru-gurunya sudah menyiapkan media-medianya. Yang jelas semua kegiatan pembelajaran menggunakan media, apakah itu media elektronik ponsel misalnya, media APE, media dari bahan-bahan bekas, dapat juga menggunakan media-media lunak seperti air dan pasir, media gambar, media buku, atau langsung benda nyatanya.
3	Apakah ibu mengetahui mengenai <i>game wordwall</i> ?	Iya saya mengetahuinya, <i>Game wordwall</i> itu sendiri dirancang ketika pembelajaran masa pandemi <i>Covid-19</i> , jadi guru-guru disini terutama guru kelompok A1 punya ide kreatif bagaimana caranya memberikan pembelajaran dengan online yang menarik bagi anak dan anak menyukai itu. Kita tidak dapat pungkiri anak-anak itu sangat suka <i>game</i> , jadi guru kelompok A1 ini membuat <i>game</i> yang mana <i>game</i> tersebut berisi edukasi atau pembelajaran supaya anak tidak bosan dan anak tidak malas. Oleh sebab itu guru kelompok A1 merancang pembelajaran itu dengan menggunakan media <i>game wordwall</i> .

4	Apakah para guru disini mengimplementasikan <i>game wordwall</i> terutama dalam menghubungkan gambar dengan kata?	Berawal dari masa pandemi itu guru-guru terutama guru kelompok A1 menggunakan dan mengimplementasikan <i>game wordwall</i> ini untuk media pembelajaran. Sekarang setelah masa pandemi berakhir kegiatan pembelajaran sudah tatap muka terkadang guru-guru terutama guru kelompok A1 masih menggunakan media <i>game wordwall</i> ini apalagi dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata. Karena anak tidak mungkin melihat gambar dengan secara visual saja atau gambar biasa-biasa saja jadi untuk tampilan lebih menariknya terkadang guru-gurunya menggunakan <i>game wordwall</i> ini untuk mengenal atau menghubungkan kata dengan gambar.
5	Menurut ibu manfaat dari implementasi <i>game wordwall</i> dalam menghubungkan gambar dengan kata ini?	Manfaatnya banyak, pertama anak mengenal penggunaan teknologi, bahwa di ponsel itu anak tidak hanya memainkan <i>game</i> yang disuguhkan oleh aplikasi-aplikasi <i>game</i> yang dapat di unduh di playstore saja, tetapi di <i>game</i> di ponsel itu juga anak-anak bisa belajar, bisa bermain <i>game</i> yang mengedukasi contohnya menghubungkan gambar dengan kata ini. Dan dengan menggunakan <i>game wordwall</i> ini anak lebih antusias lebih menarik karena pembelajarannya tersebut disuguhkan dalam bentuk <i>game</i> . Dengan menggunakan <i>game wordwall</i> ini terutama dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata ini manfaatnya untuk menggugah minat anak untuk mengenal kata dan gambar itu besar sekali.
6	Menurut ibu apakah <i>game wordwall</i> ini perlu diimplementasikan pada setiap kegiatan pembelajaran?	Menurut ibu apakah <i>game wordwall</i> ini perlu diimplementasikan pada setiap kegiatan pembelajaran?

Interviewee



NI

Simpang Empat, 19 Januari 2023

Interviewer



Nadiya Pratiwi

(Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah)

Hari/tanggal : Kamis, 19 Januari 2023
 Jam : 11.30 – 12.00 WITA
 Tempat : Ruang Kelas
 Interviewe : UK
 Interviewer : Nadiya Pratiwi (Peneliti)

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Dalam kegiatan pembelajaran apakah ibu menggunakan media pembelajaran?	Pengalaman saya selama menjadi pendidik atau guru tk ini, memang semua pembelajaran itu harus menggunakan media. Karena jika tidak menggunakan media, pembelajarannya akan kurang menarik perhatian anak-anak. Kalau mediana hanya dengan kertas, hanya dengan spidol atau alat tulis lainnya itu kurang menarik. Jadi saya menggunakan media lainnya dan media yang saya gunakan itu sesuai atau berhubungan dengan pembelajaran yang saya sampaikan ke anak-anak. Atau mediana itu beragam tidak hanya satu dua media saja misalnya dalam satu hari ini kegiatan permainannya atau pembelajarannya ada tiga saya harus menyiapkan tiga media pembelajaran yang berbeda juga.
2	Media seperti apa yang ibu gunakan?	Beragam media yang saya gunakan seperti media APE, media dari bahan-bahan bekas, dapat juga menggunakan media-media lunak seperti air dan pasir, media gambar, media buku, atau langsung benda nyatanya. Dan menggunakan media elektronik seperti ponsel. dan saat pandemi lalu juga kan saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring keberadaan ponsel sangat membantu pada saat itu untuk kelancaran keberlangsungan belajar mengajar di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.
3	Apa yang ibu ketahui mengenai <i>game wordwall</i> ?	<i>Game wordwall</i> ini sebenarnya merupakan website lebih tepatnya website yang bernama <i>wordwall</i> yang mana website tersebut berisi macam-macam template untuk membuat permainan-permainan atau <i>game</i> yang edukatif. Awalnya saya menggunakan media website <i>wordwall</i> ini atau saya menyebutnya <i>game wordwall</i> ini untuk kegiatan daring atau online ketika pademi dulu. Waktu daring itu setiap minggu saya membuat <i>game wordwall</i> ini lalu saya

		<p>mengirimkan link permainan <i>game</i> itu ke grup <i>whatsapp</i> yang berisikan orang tua atau wali murid kelompok A1. <i>Game wordwall</i> yang saya buat itu beragam temanya baik itu mengenal kata, mengenal gambar dll yang mana saya buat di website tersebut. Kemudian untuk saat ini ketika pembelajaran sudah kembali seperti semula yakni tatap muka, saya masih menggunakan <i>game wordwall</i> ini untuk media pembelajaran ketika di kelas, untuk menambah variasi media supaya anak tidak bosan karena kalau <i>game</i> ini kan pada dasarnya anak-anak itu suka dan senang sekali bermain <i>game</i> terutama menggunakan ponsel.</p>
4	<p>Bagaimana implementasi <i>game wordwall</i> ketika kegiatan pembelajaran dalam menghubungkan gambar dengan kata?</p>	<p>Pertama saya menyesuaikan dulu dengan tema pembelajaran misalnya hari ini temanya tema tanaman itu saya mencari referensi kira-kira tanaman apa saja yang harus saya buat kata-katanya terus gambarnya apa saja yang saya siapkan. Setelah saya tau saya konsep misalnya tema hari ini lebih spesifik tema tanaman sayur jadi apa saja tanaman sayur itu misalnya ada bayam, ada kangkung, ada wortel, ada kol, yang dimana sayur-sayur yang saya sebutkan ini familiar oleh anak. Dan kemudian saya bikin lah <i>game</i> itu dengan <i>wordwall</i> itu yang mana ketika login website itu menggunakan email lalu setelah itu saya cari template yang sesuai yakni tamplatnya berupa template yang mengubungkan seperti itu, kemudian saya cari gambarnya kemudian saya cari kata-katanya yang sesuai. nanti anak-anak ketika bermain tinggal menarik atau menghubungkan, misalnya ada gambar yang muncul ada tulisan apa yang pas nah disitu anak menghubungkannya. Karena saya mengajar di kelompok A jadi sedikit saja cukup satu kata saja misalnya wortel tidak perlu banyak kata. Lalu kita bimbing anak-anak seperti “ini adalah tulisan wortel” jadi anak-anak tinggal mencari gambarnya saja yang sesuai. Jadi hal tersebut membuat anak tertarik, kalau kita ulang-ulang nanti dia hafal sendiri atau ingat tidak perlu dibimbing lagi “Oh iya ini gambar wortel dan tulisannya begini” lalu anak itu antara gambar dan katanya sudah nempel karena diulang-ulang tadi. Seenggaknya anak tersebut tau “oh wortel ini huruf awalnya adalah w” dan ada huruf lainnya o r t e l tidak perlu harus bisa mengejanya dulu tapi anak mengenal huruf-huruf tersebut.</p>

5	Menurut ibu apakah <i>game wordwall</i> ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata? Mengapa demikian?	Sangat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Karena sudah saya katakan sebelumnya, Pertama untuk mendapatkan hasil yang baik itu paling tidak anak tersebut mau dan kemudian menarik perhatian anak. Dan untuk bermain <i>game wordwall</i> ini sangat menarik jadi anak-anak antusias. seperti melihat gambar bayam, dia anak ini tau tulisan bayam nama bayam berarti kita hanya menyiapkan kata “bayam” di awali dari huruf apa dulu yaitu huruf “B” dan anak tersebut mencari huruf “B” tersebut. Lama kelamaan kalau kita ulang-ulang anak tersebut akan tau “bayam” itu huruf nya apa saja pada kata “Bayam” terdapat huruf apa saja begitu. Jadi sangat membantu sekali memang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak menggunakan <i>game wordwall</i> dalam menghubungkan gambar dengan kata ini.
6	Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi anak dalam menghubungkan gambar dengan kata melalui <i>game wordwall</i> ?	faktor pendukungnya jaringan wifi yang tersedia di sekolah untuk mengakses <i>game wordwall</i> ini, kemudian dukungan dari orangtua dengan meminjamkan <i>smartphone</i> -nya kepada anak karena untuk mengakses <i>game</i> ini harus menggunakan <i>smartphone</i> masing-masing. Sedangkan, untuk faktor penghambatnya utama kendalanya saat membuat <i>game</i> , karena jujur saat saya membuat <i>game</i> ini, aksesnya itu kan gratis melalui website itu jadi tamplat-tamplat yang digunakan untuk membuat <i>gamenya</i> terbatas karena satu kali akses menggunakan email dibatasi dengan 5 tamplate saja untuk akses yang tak terbatas dengan banyak tamplate harus berbayar. Jadi dari 5 tamplate itu saya gunakan berulang-ulang membuat <i>gamenya</i> itu kendalanya. selain itu ada beberapa anak yang kurang memahami untuk pengerjaan kegiatan menghubungkan gambar dengan kata, menjadikan saya harus lebih ekstra untuk membimbing anak, sehingga ini menyebabkan keterbatasan waktu pembelajaran.
7	Jenis atau sistem penilaian dan evaluasi seperti apa yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran <i>game wordwall</i> dalam menghubungkan gambar dengan	Untuk <i>game wordwall</i> menghubungkan gambar dengan kata ini sendiri saya menggunakan penilaian ceklis. Selain itu melihat dari jumlah skor akhir di <i>game wordwall</i> tersebut. Adapun ketika anak berhasil menyelesaikan <i>game</i> tersebut maka saya sebagai guru akan memberikan pujian kepada anak. Lalu, untuk evaluasi kedepannya apabila banyak dari anak-anak mengalami kesulitan dalam memainkan <i>game</i> ini dan banyak anak yang minta bantuan.

	kata ini?	Mungkin kata dan gambar yang saya buat terlalu rumit bagi anak jadi untuk kedepannya lebih saya sederhanakan kata-katanya karena melihat yang saya ajari ini masih kelompok A jadi memang harus kata-kata yang sederhana seperti katanya tidak lebih dari 5 sampai 6 huruf dan untuk gambarnya mungkin lebih kepada gambar benda-benda yang sering anak lihat tapi tidak menutup kemungkinan harus selalu benda-benda yang sering dilihat anak juga tapi tentu saja jika ingin mengenalkan benda tersebut yang belum diketahui anak. Nah hal tersebut untuk meminimalisir kesulitannya.
--	-----------	---

Interviewee



UK

Simpang Empat, 19 Januari 2023

Interviewer



Nadiya Pratiwi

LAMPIRAN IV : HASIL OBSERVASI

(Observasi/Pengamatan ruang kelas kelompok A1)

Hari/tanggal : Kamis, 19 Januari 2023

Jam : 10.00 WITA - Selesai

Tempat : Ruang Kelas

Observer : Nadiya Pratiwi (Peneliti)

Sebelum melaksanakan kegiatan *game wordwall* menghubungkan gambar dengan kata, Guru Kelompok A1 mengumpulkan anak-anak murid kelompok A1 yang diwakilkan dengan 5 orang anak yang berinisial NF, HS, NA, EZ dan MA. Setelah anak-anak berkumpul dan membentuk setengah lingkaran, masing-masing anak telah memegang ponsel orangtua mereka. Sebelumnya Guru Kelompok A1 telah mengirim Link *game wordwall* melalui pesan di grup whatsapp yang mana di dalam grup whatsapp tersebut berisi orang tua murid kelompok A1 dan Guru Kelompok A1. , Guru Kelompok A1 juga sebelumnya memberitahukan kepada orangtua untuk membawa ponsel agar dipinjamkan kepada anak saat kegiatan berlangsung. Mula-mula Guru Kelompok A1 menjelaskan dengan menampilkan gambar yang berisi macam-macam gambar tanaman sayuran yaitu Bayam, Tomat, Sawi, Pare dan Wortel yang masing gambar tanaman sayur tersebut sudah ada nama-namanya.

Kemudian Guru Kelompok A1 mengenalkan, menerangkan dan menjelaskan secara singkat tentang tanaman sayur yang ada di dalam gambar tersebut. Anak-anak dengan semangat mendengarkan penjelasan dari Guru Kelompok A1 bahkan anak-anak tersebut sudah mengenal dan mengetahui tanaman sayur tersebut bahkan beberapa anak bercerita pernah memakan tanaman sayur ini yang dimasak oleh mama mereka bahkan ada yang mengatakan ada yang tidak suka beberapa sayur yang ada digambar. Setelah itu Guru Kelompok A1 menerangkan dengan menampilkan print-an ss dari *game wordwall*. Kemudian Guru Kelompok A1 Menjelaskan bagaimana cara memainkan *game wordwall* ini dalam menghubungkan gambar dengan kata tersebut. Pertama-tama Guru Kelompok A1 menyebutkan nama-nama tanaman sayur dengan menunjuk

gambaranya yang diikuti oleh anak-anak. Guru Kelompok A1 lalu meminta anak satu-satu mengulang menyebutkan nama-nama tanaman sayuran yang ada pada gambar tersebut. Setelah itu Guru Kelompok A1 memberitahukan atau menunjuk letak nama-nama sayuran tersebut secara berulang-ulang, lalu lanjut barulah Guru Kelompok A1 menjelaskan cara bermainnya yaitu dengan menarik atau menghubungkan atau menaruh gambar sayurannya menuju nama sayurannya yang benar. Guru Kelompok A1 menjelaskan atau menarangkan secara berulang-ulang cara bermainnya. Kemudian Guru Kelompok A1 meminta anak-anak untuk memainkannya, anak-anak begitu semangat memainkannya. Sesudah itu Guru Kelompok A1 meminta satu-satu anak untuk memperlihatkan bagaimana ia bermain.

Setelah itu dapat diketahui ada anak yang dapat langsung menyelesaikan *game* tersebut dengan benar menghubungkan gambar dengan katanya, dan ada juga anak yang masih belum mengerti menghubungkan gambar dengan katanya dan harus dijelaskan berkali-kali dulu baru ia mengerti.

(Observasi/Pengamatan ruang kelas kelompok A1)

Hari/tanggal : Sabtu, 21 Januari 2023
Jam : 09.00 WITA - Selesai
Tempat : Ruang Kelas
Observer : Nadiya Pratiwi (Peneliti)

Anak-anak berkumpul membentuk lingkaran, setelah itu Guru Kelompok A1 menjelaskan tema kegiatan hari ini dan masih dengan tema yang sama yaitu tanaman sayuran, Guru Kelompok A1 melakukan sesi tanya jawab mengenai tema tanaman sayuran ini kemudian meminta masing-masing anak menceritakan tentang pengalaman mereka yang berhubungan dengan tema tanaman sayuran ini.

Kemudian Guru Kelompok A1 memperlihatkan video tentang sayuran, kemudian bersama-sama menyanyikan lagu tema sayuran. Lalu Guru Kelompok A1 memberitahukan kegiatan inti hari ini yaitu *game wordwall*, guru kemudian memperlihatkan gambar yang berisi macam-macam gambar tanaman sayuran yaitu Bayam, Tomat, Sawi, Pare dan Wortel yang masing gambar tanaman sayur tersebut sudah ada nama-namanya. Guru menyebutkan masing-masing nama-nama sayuran diikuti oleh anak. Setelah itu guru menjelaskan tata cara bermain *game wordwall* kepada anak. Anak-anak yang sudah masing-masing memegang *smartphone* orang tua mereka lalu mulai memainkan *game* tersebut. Anak-anak begitu antusias memainkan *game* tersebut. Sesudah itu Guru Kelompok A1 meminta satu-satu anak untuk memperlihatkan bagaimana ia bermain.

Setelah itu dapat diketahui ada anak yang dapat langsung menyelesaikan *game* tersebut dengan benar menghubungkan gambar dengan katanya, dan ada juga anak yang masih belum mengerti menghubungkan gambar dengan katanya dan harus dijelaskan berkali-kali dulu baru ia mengerti.

LAMPIRAN V: HASIL DOKUMENTASI

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang nama-nama sayuran dan menjelaskan cara bermain <i>game wordwall</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Tangkapan layar menghubungkan gambar dengan kata di <i>game wordwall</i>



- Anak-anak sedang memainkan *game wordwall*



- Anak-anak sedang memainkan *game wordwall*



- Wawancara dengan Guru Kelompok A1



- Wawancara dengan Kepala Sekolah

• RPPM DARING KELOMPOK A1 TK NEGERI DESA BAROKAH

Rencana Pelaksanaan pembelajaran Mingguan (RPPM)
PTMT dan PJJ moda Daring
TK Negeri Desa Barokah

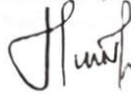
Kelompok : A1 (Usia 4 -5 Tahun)
Semester/ Bulan/Minggu : I / November /16
Tema /sub tema : Tanaman / Tanaman Sayur
Hari / Tanggal : Senin – Jum'at / 08 – 12 November 2021

No	Program Pengem bangan	Kompeten si Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Main
1	Nilai-nilai Agama dan Moral	1.1	Mengucap kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan	Mengucap Alhamdulillah ,karna Allah telah menciptakan tanaman sayuran yang sangat bermanfaat	<p>Kegiatan PTMT</p> <p>Hari senin dan Selasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan tulisan nama sayuran sesuai gambar 2. Menyusun puzzle sayur 3. Menghitung gambar jenis sayuran 4. Melipat kertas bentuk wortel menggunakan kertas origami 5. Menggantung dan menempel gambar sayuran <p>Hari Rabu dan Kamis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menebalkan tulisan nama-nama sayuran 2. Mengisi pola gambar daun bayam menggunakan daun angka 3. Membuat bentuk tomat menggunakan plastisin 4. Menebalkan huruf Hijaiyah “س” 5. Mencocokkan replika sayur sesuai angka yang dipilih <p>Kegiatan PJJ / Daring</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak video tentang “ tanaman sayur” 2. Bermain game “ memasang gambar sayur” 3. Melakukan kegiatan menanam sayur (yang bisa ditanam di polibek/pot)dimulai dari menanam sampai tumbuh
2	Sosial Emosional	2.8	Memilih kegiatan dan melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai.	Aku bekerja sampai tuntas	
3	Fisik Motorik	2.1	Menonsumsi makanan sehat dan bergizi	Aku suka makan sayuran	
		3.3,4.3	Mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (missal meronce)	Menulis , menggantung dan menempel kertas,mengisi pola dan bermain plastisin,serata melipat kertas	
4	Kognitif	3.5,4.5	Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa	Bermain puzzle dan repika sayuran	
		3.6,4.6	Mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan	Memasangkan gambar	
5	Bahasa	3.10,4.10	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas	Menyimak video tentang tanaman sayur	
		3.12,4.12	Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru	Menulis kata dan menebali huruf hijaiyyah	
			Menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10	Menghitung jumlah gambar	
6	Seni	3.15,4.15	Menampilkan karya seni sesuai idenya	Membuat bentuk tomat dari plastisin. Melipat kertas bentuk wortel . Membuat kolase bentuk gambar daun dan daun angka	

Simpang Empat, 08 November 2021

Guru Kelompok A1

Umi Kulsum, SP.d AUD



Mengetahui
Kepala



- **RPPH KELOMPOK A1 TK NEGERI DESA BAROKAH**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Negeri Desa Barokah

Kelompok : A1 (Usia 4-5 Tahun)
Semester/Bulan/Minggu : II/Januari/2
Tema/Sub tema : Tanaman/Tanaman Sayur
Hari/Tanggal : Kamis/19 Januari 2023

A. Kegiatan Pembukaan

1. Penerapan SOP Pembukaan

- Berbaris rapi di depan kelas
- Anak masuk kelas setelah melakukan gerakan sederhana untuk meningkatkan semangat bermain
- Salam
- Berdo'a sebelum kegiatan bermain dimulai

2. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

- Anak mendengarkan guru mengenai kegiatan bermain yang akan dilakukan, termasuk alat dan bahan yang digunakan
- Anak mendengarkan aturan bermain dengan jelas dari guru
- Anak mendengarkan pilihan permainan yang dapat dilakukan
- Anak bersama guru membentuk kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan tempat dan area bermain

B. Kegiatan Inti

1. **Kegiatan sebelum Bermain**

- Anak dipersilahkan duduk melingkar dan tanya jawab tentang Tanaman Sayur
- Anak menyimak video tentang Tanaman Sayur
- Guru menjelaskan tayangan video sambil mengajukan pertanyaan:
 - o Apa nama gambar yang ditampilkan ini?
 - o Apa yang kalian ketahui tentang Tanaman Sayur?
- Membahas isi video untuk menggali pengetahuan dan pengalaman anak
- Guru memberikan pertanyaan pemantik pada anak yang berkaitan dengan video yang di perlihatkan:
 - o Apa yang kalian ketahui tentang Tanaman Sayur?
 - o Sebutkan apa saja tanaman sayur?
- Mendiskusikan ide –ide kegiatan hari ini bersama anak

2. Kegiatan Bermain / Projek

Kegiatan disajikan dengan menata lingkungan belajar dan anak bersama guru membentuk kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan tempat dan area bermain

- Menyanyikan bersama lagu “Ayo Makan Sayur”
- Membuat karya lewat kegiatan finger painting
- Memainkan *Game Wordwall* menghubungkan Gambar Sayur dengan Katanya

3. Tujuan Kegiatan:

- Anak dapat bersyukur dengan adanya tanaman sayur yang dapat dikonsumsi agar menyehatkan tubuh
- Anak dapat menyanyikan lagu
- Anak dapat membuat karya lewat jarinya
- Anak dapat mengerti teknologi
- Anak dapat menirukan kalimat dengan benar

4. Alat dan Bahan

Alat bahan yang diperlukan antara lain :

- Kertas,cat warna
- Anak
- Bahan pendukung:meja kursi,laptop,ponsel pintar dan sound

C. Kegiatan Penutup

- Anak berkumpul kembali ke dalam lingkaran.
- Beberapa anak menceritakan apa yang dilakukannya.
- Anak menceritakan perasaannya ketika bermain.
- Guru memberi apresiasi sebagai penghargaan terhadap keterlibatan (usaha, pemecahan masalah, keinginan untuk berpartisipasi, keinginan bekerjasama, komunikasi, dll) yang dilakukan anak hari ini. Kalimat apresiasi spesifik, misalnya, “Kamu hebat, karena hari ini dapat menyelesaikan kegiatan sesuai yang kalian mainkan dan kalian sudah merapikannya kembali alat dan bahan yang sudah digunakan ”.
- Membahas secara singkat hal-hal yang dimainkan anak.
- Menyampaikan informasi kegiatan belajar untuk hari berikutnya
- Berdoa,berbaris,tebak gambar dan pulang

D. Asesmen

Dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Mengobservasi anak selama proses kegiatan pembelajaran
- Mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran dan hasil karya anak
- Melakukan pencatatan dengan berbagai tehnik
 1. Ceklis
 2. Catatan Anekdote
 3. Hasil Karya
 4. Foto Berseri
- Melakukan Analisis terhadap hasil Obsevasi,pencatatan dan Hasil Karya

Simpang Empat, 19 Januari 2023

Mengetahui:

Kepala TK Negeri Desa Barokah

The Nuri Imani, S.Pd AUD
NIP.19680202 200604 2 022

Guru Kelompok A1



Umi Kulsum, S.Pd AUD

NIPPPK.19710905 202221 2 006

LAMPIRAN VI : SURAT-SURAT



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 48 TAHUN 2022
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2021/2022**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan** : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022**
- Pertama** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
1. Nama : Nor Izzatil Hasanah, M.Pd
NIP/NUP : 201701001
Pangkat/Golongan : III/c
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi
2. Nama : Drs. Emroni, M.Ag
NIP/NUP : 196712271994031005
Pangkat/Golongan : Pembina/ IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- Nama : Nadiya Pratiwi
NIM : 180101080843
Jurusan/Prodi : PIAUD
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI GAME WORLDWALL DALAM MENGHUBUNGKAN GAMBAR DENGAN KATA DI KELOMPOK A1 TK NEGERI DESA BAROKAH
- Kedua** : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 24 Maret 2022
DEKAN,

Dr. H. Hamdan, M.Pd.
NIP. 19660405199303005

Tembusan:
Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
Ketua Prodi;
Dosen Pembimbing;



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: piaud@uin-antasari.ac.id Web: <https://piaud.uin-antasari.ac.id/>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 224/Un.14/III.1.k/PP.00.9/09/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Nadiya Pratiwi
N I M : 180101080843
Jurusan/Prodi : PIAUD
Alamat : JL. Raya Kampung Baru RT. 014 RW. 004 Desa Sejahtera Kecamatan
Simpang Empat Kabupaten Tanah Bumbu Provinsi Kalimantan Selatan

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

**IMPLEMENTASI GAME WORDWALL DALAM MENGHUBUNGAN GAMBAR
DENGAN KATA DI KELOMPOK A1 TK NEGERI DESA BAROKAH**

Pada Hari/Tanggal : Jumat / 27 Mei 2022
Tempat : WhatsApp Group (WAG)

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Banjarmasin, 08 September 2022
Ketua,

(Signature)
M. Irfan Islamy, M.Pd.
NIP. 19871025 201503 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
Telepon (0511) 3253939 Fak. (0511) 3274492
Email: piaud@uin-antasari.ac.id Web: <https://piaud.uin-antasari.ac.id/>

Banjarmasin, 11 Januari 2022

Nomor : 434/Un.14/III.1.k/PP.00.9/12/ 2022
Lamp : -
Hal : Perubahan Judul Skripsi

Kepada Yth.
Sdr (i) Nadiya Pratiwi
NIM. 180101080843
Mahasiswa Jurusan PIAUD

Di
Banjarmasin

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Berdasarkan usulan dari Dosen Pembimbing Skripsi tentang perubahan Judul Skripsi, demikian pula setelah kami mengadakan peninjauan seperlunya terhadap Proposal Skripsi Sdr (i), dengan ini kami menyatakan dapat menyetujui judul skripsi Sdr (i) yang semula berbunyi:

**IMPLEMENTASI GAME WORDWALL DALAM MENGHUBUNGAN
GAMBAR DENGAN KATA DI KELOMPOK A1 TK NEGERI DESA BAROKAH**

Berubah menjadi:

**IMPLEMENTASI GAME WORDWALL DALAM MENGHUBUNGAN
GAMBAR DENGAN KATA DI KELOMPOK A1 TK NEGERI DESA BAROKAH
KABUPATEN TANAH BUMBU**

Menunjuk:

1. Nor Izzatil Hasanah, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Konten dan Metodologi.
2. Drs. Emroni, M.Ag sebagai Dosen Pembimbing Bahasa dan Teknik Penulisan.

Demikian agar Sdr (i) segera menghubungi pembimbing untuk konsultasi selanjutnya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Ketua,

M. Iran Islamy



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939; Faksimili (0511) 3274492;
Website: ftk.uin-antasari.ac.id; E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B-3292 /Un.14/III.1/PP.00.9/12/2022

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : NADIYA PRATIWI
NIM : 180101080843
Semester : IX (Sembilan)

Alamat : Jl. Raya Kampung Baru RT. 014 RW. 004 Desa Sejahtera
Kecamatan Simpang Empat Kabupaten Tanah Bumbu

Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

IMPLEMENTASI GAME WORDWALL DALAM MENGHUBUNGKAN GAMBAR DENGAN KATA DI KELOMPOK A1 TK NEGERI DESA BAROKAH KABUPATEN TANAH BUMBU

Tempat Penelitian : TK Negeri Desa Barokah
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 19 Desember 2022
Sampai Tanggal : 19 Februari 2023

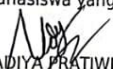
Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 13 Desember 2022

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Dr. Ahmad Muradi, M.Ag
NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,


NADIYA PRATIWI
180101080843



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH BUMBU
DINAS PENDIDIKAN
TK NEGERI DESA BAROKAH
Alamat: Jl. Sampurna RT. 08 Desa Barokah Kec. Simpang Empat Kab. Tanah Bumbu
Prov. Kalimantan Selatan

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.421.1/006.a-TKN14/Disdik/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Negeri Desa Barokah Kecamatan Simpang Empat menerangkan bahwa:

Nama : Nadiya Pratiwi
NIM : 180101080843
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Strata Satu (S.1)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Jl. Raya Kampung Baru RT. 014 RW. 004 Desa Sejahtera

Telah selesai melaksanakan Riset/Penelitian dalam rangka penyusunan skripsi di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu dengan judul; **"Implementasi Game Wordwall Dalam Menghubungkan Gambar Dengan Kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu"**. Terhitung mulai tanggal 19 Desember 2022 s/d 19 Februari 2023 (Selama 2 bulan).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat diketahui dan digunakan sebagaimana mestinya.



Simpang Empat, 21 Maret 2023

Kepala TK,

Nur Irani, S.Pd.AUD

NIP. 19680202 200604 2 022

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Nadiya Pratiwi
2. NIM : 180101080843
3. Tempat, Tanggal Lahir : Pantai Hambawang, 03 Februari 2000
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Jl. Raya Kampung Baru Gg. H. Usman RT. 14
RW. 4 Desa Sejahtera Kecamatan Simpang Empat
Kab. Tanah Bumbu Prov. Kal-Sel
6. No. HP : 085349373306
7. Alamat Email : nadiyap203@gmail.com
8. Riwayat Pendidikan : - SDN 1 Kampung Baru
- MTs Darul Azhar
- SMAN 1 Simpang Empat
9. Nama Ayah : H. Suryadi
10. Nama Ibu : Hj. Nani
11. Jumlah Saudara : 1 (satu) Anak ke-2 dari 2 bersaudara

Banjarmasin, 29 September 2023

Penulis,



Nadiya Pratiwi