

**PERMAINAN KEAKSARAAN DENGAN MEDIA SLIME  
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD LABORATORIUM SCHOOL  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PG-PAUD



OLEH:

**STELLA NATHANIE**  
NPM: 19.1.01.11.0030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2023

Skripsi oleh:

**STELLA NATHANIE**

NPM: 19.1.01.11.0030

Judul:

**PERMAINAN KEAKSARAAN DENGAN MEDIA SLIME  
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD LABORATORIUM SCHOOL  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Januari 2023

Pembimbing I



Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd.  
NIDN. 0708027803

Pembimbing II



Rosa Imani Khan, M.Psi.  
NIDN. 0705068602

Skripsi oleh:

**STELLA NATHANIE**

NPM: 19.1.01.11.0030

Judul:

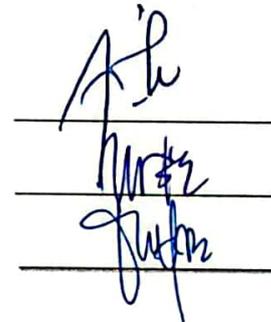
**PERMAINAN KEAKSARAAN DENGAN MEDIA SLIME  
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD LABORATORIUM SCHOOL  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 20 Januari 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd.
2. Penguji I : Rosa Imani Khan, M.Psi.
3. Penguji II : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Stella Nathanie  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tgl. lahir : Tamiang Layang/ 19 September 2001  
NPM : 19.1.01.11.0030  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PG-PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 08 Januari 2023

Yang Menyatakan



*Stella Nathanie*  
**STELLA NATHANIE**  
NPM: 19.1.01.11.0030

Motto:

“Belajarliah dari kemarin, hiduplah untuk hari ini, berharaplah untuk besok. Yang paling penting adalah tidak berhenti bertanya.”

***-Albert Einstein***

“Semua mimpi kita dapat terwujud jika kita berani untuk mewujudkannya.”

***-Walt Disney***

“Jalani, Nikmati, Syukuri”

***-Dwi Suwiknyo***

Kupersembahkan karya ini buat:  
Papah, Mamah, Kakak, Keluarga besar dan  
Suster-Suster terkasih

## Abstrak

**Stella Nathanie** Permainan Keaksaraan dengan Media Slime pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Laboratorium School Universitas Nusantara PGRI Kediri, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: keaksaraan, media slime, anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa permasalahan yang terjadi di PAUD Lab School UN PGRI Kediri adalah permainan atau media pembelajaran yang kurang beragam dan kurangnya fasilitas permainan atau media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menyusun kata bagi anak. Akibatnya, pembelajaran yang hanya melaksanakan perintah dari guru dan media yang kurang menarik dapat membuat anak menjadi mudah jenuh.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana permainan keaksaraan dengan media slime pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Lab School UN PGRI Kediri dapat meningkatkan keaksaraan awal anak.

Pendekatan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan dan studi lapangan yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi dengan subyek penelitian anak didik TK A PAUD Laboratorium School UN PGRI Kediri.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa permainan keaksaraan dengan media slime dapat meningkatkan keaksaraan awal pada anak. Tidak hanya itu saja, permainan keaksaraan ini juga dapat meningkatkan motorik halus dan sosial emosional anak karena dalam permainan keaksaraan dengan media slime ini juga melatih kerja sama pada saat bermain.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PG-PAUD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberi dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
4. Ibu Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing serta mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Rosa Imani Khan, M.Psi. selaku pembimbing II yang telah memberikan nasihat-nasihat dan membimbing peneliti dengan penuh kesabaran.
6. Seluruh dosen jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.

7. Kepala sekolah dan guru kelas TK A PAUD Laboratorium School UN PGRI Kediri.
8. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 18 Desember 2022

**STELLA NATHANIE**  
NPM:19.1.01.11.0030

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Bahasa .....	8
B. Perkembangan Bahasa Anak .....	14
C. Keaksaraan Awal .....	23
D. Media Slime.....	25
E. Permainan Keaksaraan Dengan Media Slime .....	27
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	30
B. Kehadiran Peneliti .....	31
C. Tahapan Penelitian .....	31
D. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	33
E. Sumber Data .....	33
F. Prosedur Pengumpulan Data .....	35
G. Teknik Analisis Data .....	38
H. Pengecekan Keabsahan Temuan .....	38
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Setting/Lokasi Penelitian .....	41

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	42
C. Interpretasi dan Pembahasan .....	72
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	75
Daftar Pustaka .....	77
Lampiran-lampiran .....	82

## DAFTAR TABEL

### Tabel

3.1: Asesmen Ceklis Kemampuan Keaksaraan Anak.....	35
3.2 : Instrumen Wawancara Guru .....	36
4.1 : Hasil Penilaian Melalui Asesmen Ceklis.....	44
4.2 : Hasil Wawancara Guru .....	70

## DAFTAR GAMBAR

### Tabel

2.1	: Media Slime dan Mainan Huruf .....	28
3.1	: Tahapan Penelitian.....	32
3.2	: Skema Alur Sumber Data .....	34
4.1	: Struktur Organisasi .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1	: Kartu Konsultasi Bimbingan Proposal Skripsi .....	81
2	: Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian.....	83
3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	84
4	: Bukti Proseding SEMDIKJAR .....	85
5	: Instrumen Penelitian Wawancara .....	86
6	: Instrumen Penelitian Ceklis .....	88
7	: Dokumentasi Penelitian .....	93
8	: Dokumentasi Wawancara .....	94

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini disebut dengan masa emas (*golden age*). Masa emas merupakan masa untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak karena pada masa itu fisik dan otak sedang berproses untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek NAM (Nilai, Agama, dan Moral), SE (Sosial-Emosional), kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Aspek perkembangan tersebut merupakan perkembangan anak usia dini menurut (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Dalam proses pengembangan aspek-aspek tersebut harus ada bimbingan dari orang dewasa seperti, pendidik/guru dan orangtua. Untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat dilakukan melalui bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara-cara tersendiri yang membuat diri sendiri menjadi senang tanpa memikirkan hal apapun, fleksibel, aktif, dan memberikan dampak positif bagi diri sendiri. Maksudnya, bermain dilakukan bukan hanya untuk menyenangkan orang lain melainkan karena kehendak diri sendiri. Dalam bermain, proses lebih diutamakan daripada hasil akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, anak bebas melakukan cara-cara baru dalam bertindak dan memodifikasi permainan sesuai dengan keinginan anak. Dalam bermain juga anak harus aktif agar tidak monoton dan anak tidak mudah bosan. Bermain juga bersifat

positif karena membuat anak tersenyum dan tertawa sehingga anak menikmati apa yang mereka lakukan (Tadkiroatun, 2018).

Luis & Moncayo (2019) menyatakan bahwa bermain dilakukan karena keinginan dari dalam diri sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain. Bermain merupakan suatu hal yang dilakukan demi kesenangan diri sendiri tanpa memikirkan tujuan akhir. Engel (2014) juga menyatakan bahwa dengan permainan akan memudahkan anak belajar hal-hal baru dan mendapat pengalaman baru.

Aspek bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat perlu diperhatikan sebab, bahasa merupakan sebuah kemampuan dalam berkomunikasi dengan sesama manusia baik melalui kata maupun perbuatan untuk memenuhi kebutuhan dalam lingkungannya. Aspek bahasa harus dikembangkan di Taman Kanak-Kanak, hal ini dilakukan agar penggunaan bahasa yang tepat dapat merangsang keterampilan bahasa anak. Untuk melatih kemampuan membaca permulaan dan keterampilan bahasa maka dibutuhkan permainan bahasa untuk memperoleh kesenangan. Aspek bahasa mempunyai sebuah kompetensi dasar, salah satunya adalah keaksaraan awal (Sekaran, 2018).

Keaksaraan erat kaitannya dengan bahasa, keaksaraan sendiri berasal dari kata aksara yang artinya huruf. Dapat disebut keaksaraan jika berupa membaca atau menulis hal ini dijelaskan menurut (Nurjanah et al., 2019). Keaksaraan awal ialah proses keterampilan yang dikuasai anak saat menggunakan aksara untuk membaca dan menulis. Keterampilan keaksaraan awal anak dimulai dengan anak mengenal warna, bentuk, membedakan gambar, menyebut simbol, menjiplak huruf, menulis nama, menyusun kata dan menuliskan pikiran. Meskipun hurufnya masih tidak

lengkap maupun terbalik, mengulang kata yang sering ditulis pada cerita, membaca sendiri, mengeja huruf, hubungan huruf dengan bunyi, menyebutkan nama bilangan dapat diperlihatkan melalui angka (BPPAUD dan Dikmas, 2017).

Keaksaraan adalah salah satu tahapan untuk membiasakan anak dalam membaca. Ketika anak sudah siap untuk membaca dan memahami satu persatu huruf, lalu dapat mengucapkan huruf, mengenal suku kata, maka selanjutnya anak mengenal kata dan akhirnya menjadi sebuah kalimat (Sekaran, 2018)

(Syukri, 2008) menyatakan bahwa pendidikan keaksaraan adalah tempat untuk mengembangkan keterampilan seseorang dalam hal membaca dan menulis yang berkaitan dengan lingkungannya. Keaksaraan anak usia dini usia 4-5 tahun mempunyai 4 tingkat pencapaian perkembangan yang meliputi : 1) mengenal simbol-simbol, 2) mengenal suara dari benda/hewan yang ada disekitarnya, 3) membuat coretan yang memiliki arti/makna, 4) meniru ketika pendidikan menuliskan atau mengucapkan huruf-huruf (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014)

Ada juga perbedaan aksara dan membaca, keaksaraan ialah keterampilan awal untuk anak usia dini dalam metode awal mengikuti pembelajaran pendidikan anak usia dini. Keaksaraan bisa memberikan perbedaan awal untuk anak mengenal huruf, membedakan huruf, menulis, dan membaca.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Lab School UN PGRI Kediri pada kenyataannya terdapat 20 murid diantaranya ada Baskoro, Yaya, Gibran, Alinka, dan Nino yang masih sulit dalam aspek bahasa terlebih dalam hal membaca dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Ada berbagai penyebab rendahnya

kemampuan membaca mereka adalah karena orang tua yang sibuk bekerja sehingga anak jarang diajak berkomunikasi dan di rumah hanya ada ibunya saja tetapi jarang mengajak anak berbicara. Hal tersebut yang menyebabkan anak mengalami hambatan dalam membaca dan menyusun kata. Saat pembelajaran di sekolah anak sering kali merasa kesulitan membaca dan menyusun kata sederhana dari guru. Permasalahan terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor antara lain permainan atau media pembelajaran yang kurang beragam dan kurangnya fasilitas permainan atau media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menyusun kata bagi anak. Tidak hanya itu saja, permasalahan ini terjadi karena anak sering bermain HP, bermain sendiri kadang juga bermain bersama kakaknya, asyik dengan dunianya sendiri dan juga karena orangtua yang sibuk bekerja.

Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan pembelajaran di sekolah ada beberapa anak didik usia 4-5 tahun di TK A Laboratorium School UN PGRI Kediri yang masih kesulitan membaca dan menyusun kata akibat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak diantaranya Gibran, Yaya, Nino, Alinka dan Baskoro. Media pembelajaran yang kurang beragam membuat anak menjadi cepat bosan dan tidak tertarik untuk membaca maupun menyusun kata.

Untuk meningkatkan membaca dan menyusun kata pada anak usia 4-5 tahun, maka guru harus menggunakan media yang kreatif dan inovatif untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan memberikan daya pikir yang kreatif dalam aspek bahasa terutama dalam kompetensi keaksaraan awal. Dalam proses belajar dan mengajar dibutuhkan media pembelajaran yang

baik agar dapat meningkatkan belajar anak serta mengoptimalkan perkembangan anak. Jika dihubungkan dengan pendidikan anak usia dini, media adalah suatu alat yang digunakan guru untuk membantu proses belajar-mengajar supaya anak dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. APE (Alat Permainan Eduktif) merupakan media yang biasa digunakan PAUD.

Pembelajaran yang hanya melaksanakan perintah dari guru dan media yang kurang menarik dapat membuat anak menjadi mudah jenuh. Pengembangan keterampilan bahasa pada anak usia dini adalah keaksaraan awal. Keaksaraan awal merupakan tahap awal untuk anak sebagai dasar pembelajaran selanjutnya. Keaksaraan awal diajarkan supaya anak bisa membaca dan menyusun kata sederhana.

Salah satu model pembelajaran di TK yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal atau membaca permulaan anak, yaitu melalui Permainan Keaksaraan dengan Media Slime. Alasan peneliti menggunakan slime untuk dijadikan media permainan karena bahan yang mudah didapat dan pembuatannya terbilang mudah dan slime sangat digemari oleh anak-anak zaman sekarang. Media slime adalah mainan yang bentuknya cair dengan tekstur kenyal dan kental yang diolah dengan pewarna makanan sehingga terlihat lebih menarik (Aprilia & Samawi, 2017). Slime dapat meningkatkan kreativitas karena permainan ini sangat disenangi anak-anak dan bahan-bahan untuk membuat slime mudah ditemukan. Permainan Keaksaraan dengan Media slime merupakan jenis permainan dimana anak diminta untuk mencari huruf dalam slime, lalu menyusunnya menjadi sebuah kata sederhana kemudian anak diminta membaca

kata sederhana tersebut. Tidak hanya itu, anak juga bebas memberi warna pada slime agar sesuai dengan keinginan anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak mudah bosan saat belajar dan anak bebas bereksplorasi dengan media yang ada.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berjudul Permainan Keaksaraan dengan Media Slime. Media ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan keaksaraan awal anak agar anak mengetahui simbol-simbol huruf, membaca, mengenal, dan menyusun huruf menjadi sebuah kata sederhana untuk anak usia 4-5 tahun. Hal ini dilakukan untuk membantu mempersiapkan anak dapat membaca dengan mudah.

### **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada bagaimana permainan keaksaraan dengan media slime pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Lab School UN PGRI Kediri dapat meningkatkan keaksaraan awal anak.

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun agar anak dapat mengetahui simbol-simbol huruf, membaca, mengenal, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana melalui Permainan Keaksaraan dengan Media Slime.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini berguna untuk melihat apakah Permainan Keaksaraan dengan Media Slime dapat meningkatkan keaksaraan awal anak. Sedangkan kegunaan bagi guru adalah guru lebih mudah memberikan pembelajaran kepada anak.

## 1. Kartu Konsultasi Bimbingan Proposal



**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PG-PAUD**

Status Terakreditasi SK BAN-PT No. 519/SK/BAN-PT/Akred/S/II/2018 JL.  
 K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. & Fax : (0354) 771576, 771503 Kediri  
 Website: <http://pgpaud.unpkediri.ac.id>

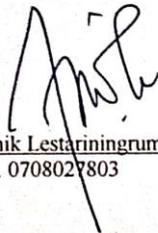
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Stella Nathanie	Pembimbing : Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd.
NIM : 19.1.01.11.0030	NIDN : 0708027803
Fakultas Program Studi : PG PAUD	

No	Tanggal Konsultasi	Materi Konsultasi & Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	22 April 2022	Pengajuan judul	
2.	14 Mei 2022	Bimbingan BAB I Pendahuluan - Latar Belakang Masalah	
3.	07 Juni 2022	Bimbingan BAB I Pendahuluan - Fokus Penelitian - Tujuan Penelitian - Kegunaan Penelitian	
4.	16 Juni 2022	Bimbingan BAB II Landasan Teori - Teori yang ada pada BAB II masih kurang jadi harus ditambah lagi.	
5.	27 Juni 2022	Bimbingan BAB III Metode Penelitian - Metode kualitatif pengumpulan data menggunakan apa, teknik analisis seperti apa.	
6.	29 Juni 2022	Cek Plagiarisme Semdikjar	
7.	30 Juni 2022	Hasil plagiarisme 21%. Dalam proposal ditambahkan gambar media di pembahasan dalam poin hasil penelitian dan kajian pembahasan teori ditambah. Hasil dimasukkan grafik atau deskripsi capaian hasil awal observasi.	
8.	01 Juni 2022	Bimbingan membuat PPT untuk presentasi hasil artikel	

9.	20 Juli 2022	Bimbingan BAB III Proposal	
10.	22 Juli 2022	Bimbingan BAB III Metode Penelitian <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat tabel instrumen wawancara kepada guru dan orang tua yang berisikan pertanyaan tentang kemanfaatan permainan keaksaraan dengan media slime pada anak usia 4-5 tahun.</li> <li>- Menambahkan contoh ceklis, anekdot, dan hasil karya yang berkaitan dengan bahasa dalam kurikulum 2013</li> <li>- Analisis triangulasi data harus ada menurut teori ahli (Miles dan Huberman) karena teori ahli harus ada dalam BAB III</li> <li>- Dalam tahapan penelitian; sudi pendahuluan, perumusan masalah, pengumpulan data dan pengelolaan data, analisis, kesimpulan dan saran harus dijelaskan.</li> </ul>	

Pembimbing I,



Dr. Anik Lestariningsrum, M.Pd.  
NIDN. 0708027803

Kediri, 05 Agustus 2022  
Mahasiswa,



Stella Nathanie  
NIM. 19.1.01.11.0030

Ketua Program Studi,




INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd, M.Psi.

## 1. Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)**  
Alamat: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576  
Website: <http://lp2m.unpkediri.ac.id>, Email: [lemlit@unpkediri.ac.id](mailto:lemlit@unpkediri.ac.id); [lemlit.unpkediri@gmail.com](mailto:lemlit.unpkediri@gmail.com)

Nomor : 21297.07/LPPM.UN PGRI Kd/VIII/2022  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

04 Agustus 2022

Kepada Yth. Kepala TK LABORATORIUM SCHOOL U.I PGRI Kediri  
di : Jl. Lintasan No.7 Kelurahan Mojoroto Kecamatan Mojoroto Kota Kediri

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : Stella Nathanie  
NPM : 19.1.01.11.0030  
FAK - PRODI : FKIP-PGPAUD  
Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi  
JUDUL :

### PERMAINAN KEAKSARAAN DENGAN MEDIA SLIME PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Schubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).

a.n. Ketua  
Sekretaris LPPM,



*[Signature]*  
Dr. Aswi Aswi Ramadhani, M.Kom  
NIDN. 0708049001

Tembusan :  
1. Kaprodi  
2. Dosen Pembimbing 1 dan 2

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri



## 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA KEDIRI  
DINAS PENDIDIKAN

**TK LABORATORIUM SCHOOL UN PGRI KEDIRI**

NPSN: 69976833, JL. LINTASAN NO. 7 RT RW: 017005 Kec. Mojoagung Kota Kediri Prop. Jawa Timur Telp. 0354771576 Fax. Email: paudiabunp@gmail.com

### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 006 / PAUD TK LS UNP/ I/ 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK Laboratorium School UN PGRI Kediri,  
menerangkan bahwa:

Nama : Stella Nathanie  
NPM : 19.1.01.11.0030  
Universitas : Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Fak-Prodi : FKIP-PGPAUD  
Judul Penelitian : Permainan Keaksaraan Dengan Media Slime Pada Anak  
Usia 4-5 Tahun

Yang tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi  
Program Sarjana (S1) pada tanggal 13 Desember 2022 sampai selesai.

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 12 Januari 2023

Mengetahui,  
Plt. Kepala TK Laboratorium School  
UN PGRI Kediri

  
NOVA DWI HARSIVI, S.Pd

### 3. Bukti Proseding SEMDIKJAR

Link artikel : [Permainan Keaksaraan dengan Media Slime pada Anak Usia 4-5 Tahun | Prosiding SEMDIKJAR \(Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran\) \(unpkediri.ac.id\)](https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1952)

The screenshot displays a web browser window with the URL <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1952>. The page features a red header with the text "Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)" and navigation links such as "Home", "Archives", "Current", "Editor", "Reviewer", "Focus and Scope", "About", and "Official WEB". A search bar is also present in the header.

The main content area includes the breadcrumb "Home / Archives / Vol. 5 (2022): SEMDIKJAR 5 / Articles" and the article title "Permainan Keaksaraan dengan Media Slime pada Anak Usia 4-5 Tahun". The authors listed are Stella Nathanie (Universitas Nusantara PGRI Kediri) and Anik Lestarinigrum (Universitas Nusantara PGRI Kediri). A PDF icon is available for download. The article was published on 2022-07-02. The keywords are "permainan, keaksaraan, media slime, anak 4-5 tahun". The abstract begins with "Permasalahan dalam pembelajaran keaksaraan di TK A Lab School masih". The "How to Cite" section provides the citation: "Nathanie, S., & Lestarinigrum, A. (2022). Permainan Keaksaraan dengan Media Slime pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 5, 323-330. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1952>".

On the right side of the page, there are two "POSTER SEMDIKJAR" sections. The first is "POSTER SEMDIKJAR 5" with a thumbnail image of a poster. The second is "POSTER SEMDIKJAR 4" with a thumbnail image of a poster featuring the Google logo and the text "403 That's".

The browser's taskbar at the bottom shows the system tray with a search bar, task icons, and system information: 77°F, Raining now, 6:42 PM, and 1/18/2023.



PERSETUJUAN BAU : \_\_\_\_\_

## BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : STELLA NATHANIE  
NPM : 191 01.11.0030  
Fak/Jur/Prodi : FKIP / PG PAUD  
Alamat Rumah : Jl. Brawijaya No. 63 Kediri  
Alamat email : nathaniestella2@gmail.com  
No. Telp. / HP : 085348986710
2. DOSEN PEMBIMBING I : Dr. ANIK LESTARININGRUM, M.Pd.  
Alamat Rumah : Dsn. Gringging, Grogol, Kediri  
Alamat email : aniklestariningrum@gmail.com  
No. Telp. / HP : 081357957162
3. DOSEN PEMBIMBING II : ROSA IMANI KHAN, M.Psi.  
Alamat Rumah : Wisma Kuwak Utara B2 Kediri  
Alamat email : rossa-rose@unpkediri.ac.id  
No. Telp. / HP : 082142793753
4. JUDUL KTI : PERMAINAN KEAKSARAAN DENGAN MEDIA SLIME PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD LABORATORIUM SCHOOL UN PERI KEDIRI

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : \_\_\_\_\_  
2. Jadwal Bimbingan : \_\_\_\_\_

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I	Senin - Jumat	10.00 - 17.00 WIB	D2
Pembimbing II	Senin - Jumat	09.00 - 17.00 WIB	D2

3. Kemajuan Bimbingan : \_\_\_\_\_

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	17-11-2022	BAB I-III	Revisi sesuai catatan	Ale
2.	08-12-2022	Revisi I-III kegiatan BAB IV	BAB IV	Ale
3.	03-01-2023	Revisi BAB IV	Lengkapi Bab I - V	Ale
4.	06-01-2023	Bab I - V	Lengkapi Lampiran	Ale
5.	13-01-2023	Bab I - V	tambah artikel publis sendiri	Ale
6.	18-01-2023	Bab I - V	Lampiran = unduh Pdf artikel lampirkan → cek ulang ACC - ujan slup.	Ale
7.	24-01-2023	g	Revisi Setelah ujan slup.	g Ale
8.	25-01-2023		cek kelengkapan sebelum Cetak + hard cover = OK	

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	24-11-2022	Bab I-III	Review Bab I-III	Muz
2.	19-12-2022	Bab IV	Konultasi Pemukiman Bab IV	Muz
3.	5-1-2023	Bab IV	Revisi Pemukiman	Muz
4.	10-1-2023	Bab IV-V	Revisi Pemukiman Hasil-Pembahasan	Muz
5.	17-1-2023	Bab IV-V	Revisi Pemukiman Hasil-Pembahasan	Muz
6.	18-1-2023	Bab I-V	Oke! ACC!	Muz



Instit Prastastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.  
NIBN 0729078402

Kediri, 18 Januari 2023  
Mahasiswa Ybs,

Stella Nathanie  
NPM 18101110030

## INSTRUMEN PENELITIAN

### LEMBAR WAWANCARA GURU TENTANG PERMAINAN KEAKSARAAN DENGAN MEDIA SLIME

Nama Responden: Yosefin Pulri Hanasari, S.Pd.

Hari/Tanggal: Kamis, 12 Januari 2023

Tempat: PAUD Lab School UN PGRI Kediri

No	Pertanyaan	Keterangan/Komentar
1.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime cocok dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun?	Iya cocok, karena dapat melatih perkembangan mengenal huruf dan memudahkan anak dalam mengenal bentuk huruf tersebut.
2.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime sangat bermanfaat dalam perkembangan bahasa anak?	Iya dapat. Selain dapat mengenal huruf antara guru dan anak dapat berdialog mengenai abjad.
3.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime merupakan media pembelajaran yang menarik?	Sangat menarik, karena anak penasaran dalam permainan mencari huruf yang ada dalam slime.
4.	Apakah penataan permainan keaksaraan dengan media slime sudah baik?	Sudah, karena dibuat bergiliran dan hal tersebut juga dapat melatih kerabaran anak.
5.	Menurut bapak atau ibu, adakah kesulitan-kesulitan yang dialami anak dalam menggunakan media?	Ada, seperti saat mencampurkan slime dengan aktivator dirasa tangan anak lengket dan sulit dibersihkan dan pada saat bermain slime ada slime yang menempel pada pakaian anak.

6.	Apa saja kekurangan dan kelebihan dari media ini?	<p>1. Kekurangan : Dapat membuat kotor pada pakaian anak.</p> <p>2. Kelebihan : Permainannya tidak hanya melatih bahasa anak, tetapi juga sensorik dan motorik halus.</p>
7.	Menurut bapak atau ibu apakah media ini sudah digunakan secara maksimal?	Sudah, anak dapat mengenal huruf melalui media slime.
8.	Menurut bapak atau ibu apa yang harus dikembangkan dalam permainan keaksaraan dengan media slime?	Dengan tambahan media flashcard yang menarik, supaya memudahkan anak dalam menyusun kata sederhana.

**Komentar dan Saran Umum**

Media dilengkapi lagi dengan adanya flashcard untuk memudahkan anak mencari dan menyusun huruf menjadi sebuah kata.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## INSTRUMEN ASESMEN CEKLIS KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK

### 1. ALINKA WIBISONO

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak tidak pernah bertanya kepada gurunya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Linka tidak bertanya mengenai huruf yang Ananda pegang saat bermain slime anak hanya memainkan slimenya saja
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak belum bisa menjawab pertanyaan dan gurunya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime anak belum dapat menjawab pertanyaan guru "Linka ini huruf apa?"
Anak mampu mengenal huruf	Belum muncul	Anak belum dapat mengenal huruf yg guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Linka belum dapat menyebutkan kata yg guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Belum muncul	Anak belum dapat membaca huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Linka belum dapat membaca kata "rumah, buku, Mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Belum muncul	Anak belum dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Linka belum dapat menceritakan kembali di depan kelas tanpa bantuan guru.

## 2. ARKANANTA AHMAD GIBRAN AL AYYUBI

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak tidak pernah bertanya kepada gurunya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Gibran tidak bertanya mengenai huruf yang ada dan pegang saat bermain slime. Anak hanya memainkan slimanya saja.
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	= // -	Anak belum bisa menjawab pertanyaan dari guru	- // -	Pada saat anda bermain slime anak belum dapat menjawab pertanyaan guru "Gibran ini huruf apa?"
Anak mampu mengenal huruf	- // -	Anak belum dapat mengenal huruf yg guru tanya	- // -	Pada saat bermain slime Gibran belum dapat menyebutkan huruf yg guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	- // -	Anak belum dapat menyusun huruf	- // -	Pada saat bermain slime Gibran belum dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku" tanpa bantuan guru.
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	- // -	Anak belum dapat menceritakan kembali	- // -	Pada saat bermain slime Gibran belum dapat menceritakan kembali di depan kelas tanpa bantuan dari guru.

### 3. BASKORO BARDI HUDANI

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak tidak pernah bertanya	Saat bermain slime	Baskoro tidak bertanya mengenai huruf
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	- n -	Anak belum bisa menjawab pertanyaan guru	- n -	Anak belum dapat menjawab pertanyaan
Anak mampu mengenal huruf	- n -	Anak belum bisa mengenai huruf	- n -	Baskoro belum dapat menyebutkan huruf
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	- n -	Anak belum dapat menyusun huruf	- n -	Baskoro belum dapat membaca kata "rumah, buku, namah, papah"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	- n -	Anak belum dapat menceritakan kembali	- n -	Anak belum dapat menceritakan kembali

#### 4. NINO AHMAD WIRAYASA

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah	Anak bertanya kepada guru	Saat bermain slime	Nino bertanya mengenai huruf
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	belum	Anak blm bisa menjawab	-u-	Anak blm bisa menjawab pertanyaan guru
Anak mampu mengenal huruf	Sudah	Anak mengenal huruf	-u-	Nino dapat menyebutkan kata tapi dg bantuan guru
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	belum	Anak blm dapat menyusun huruf	-u-	Nino dapat menyebutkan dg bantuan
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	belum	Anak blm dapat menceritakan kembali	-u-	Nino belum bisa menceritakan kembali di depan kelas

## 5. ALEXANDRIA VICTORIA DAVIAN

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah	Anak bertanya " ini huruf apa "	Saat bermain slime	Yaya bertanya mengenai huruf yang ananda pegang
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah	Anak dapat membedakan warna	-n-	Yaya dapat menyebutkan macam warna
Anak mampu mengenal huruf	Belum	Anak blm mengenal huruf	-n-	Yaya blm dapat mengenal huruf tanpa bantuan guru
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Belum	Anak blm bisa menyusun huruf	-n-	Yaya blm dapat menyusun huruf
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Belum	Anak belum dapat menceritakan kembali	-n-	Yaya belum bisa bercerita kembali

## Dokumentasi

### Foto-foto Proses Penelitian Bersama Anak-anak TK Lab School UN PGRI Kediri



Memperkenalkan permainan keaksaraan dengan media slime



Menjelaskan cara pembuatan media slime dan cara bermain



Proses pembuatan permainan keaksaraan dengan media slime



Proses mewarnai media slime



Proses permainan keaksaraan dengan media slime

**Foto Wawancara Bersama Guru Lab School UN PGRI Kediri**



Proses Wawancara bersama Guru Kelas TK A PAUD Lab School UN PGRI Kediri