

MANUAL BOOK PENGUNAAN WEBSITE ASESMEN LITERASI AWAL UNTUK ANAK USIA DINI



INDONESIA

Martha Christianti, M.Pd

Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd

Prof. Dr. Sri Wening, M.Pd



**Universitas Negeri Yogyakarta
Penelitian Evaluasi Pendidikan
Pascasarjana**

MANUAL BOOK PENGUNAAN WEBSITE ASESMEN LITERASI AWAL UNTUK ANAK USIA DINI



Martha Christianti, M.Pd

Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd

Prof. Dr. Sri Wening, M.Pd



**Universitas Negeri Yogyakarta
Penelitian Evaluasi Pendidikan
Pascasarjana**

DAFTAR ISI

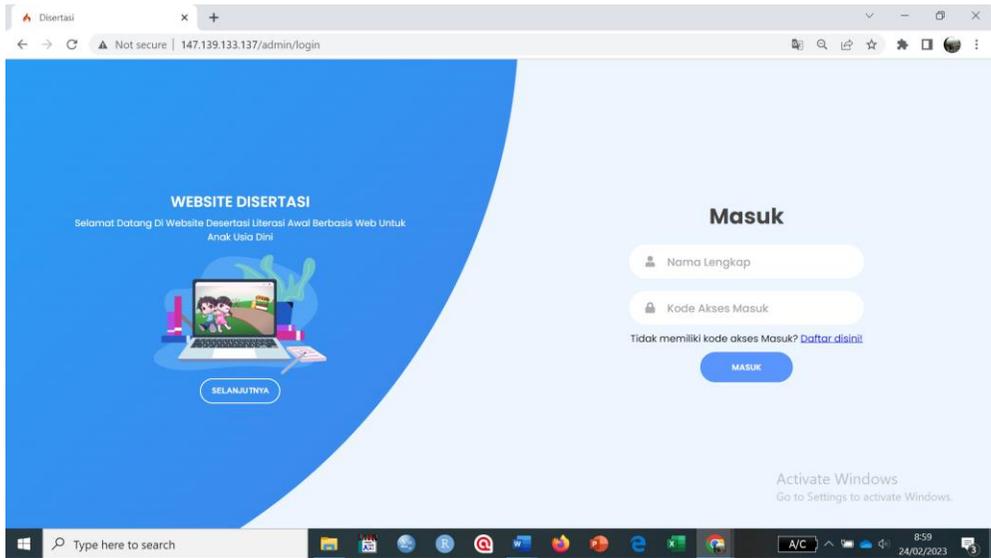
Halaman Judul.....	i
Daftar Isi.....	ii
Daftar Gambar.....	iii
Login sebagai Admin	1
Pengguna Admin	2
Pengguna Game	3
Report	4
Login sebagai User	5
Dashboard Permainan.....	6
Pengaturan Suara.....	6
Memulai Permainan	7
a. <i>User</i> Baru.....	8
b. Mendapatkan Token.....	9
c. <i>User</i> Lama.....	10
d. Memulai Permainan.....	10
e. Permainan Tiket 1.....	13
f. Loket.....	13
g. Permainan Jungkat Jungkit.....	14
h. Permainan Ayunan.....	28
i. Permainan Bianglala.....	35
j. Permainan Perosotan.....	48
k. Permainan Komidi Putar.....	52
l. Akhir Permainan.....	57
Hasil Laporan Perkembangan Anak	58
Tampilan Hasil Laporan Perkembangan Literasi Awal Anak.....	59
Contoh Interpretasi Hasil Laporan Perkembangan Anak.....	62
Contoh Laporan Perkembangan Anak dalam Bentuk PDF.....	64
Lampiran 1. Sebaran Soal dalam Tiket 2, Tiket 3, dan Tiket 4	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Website.....	1
Gambar 2. Langkah-langkah Login Admin.....	1
Gambar 3. Laman sebagai Admin	2
Gambar 4. Laman sebagai User	3
Gambar 5. Tampilan Report Quiz.....	4
Gambar 6. Tampilan Website sebagai User	5
Gambar 7. Tampilan Dashboard Permainan	6
Gambar 8. Tampilan Pengaturan suara	7
Gambar 9. Tampilan Awal Permainan.....	7
Gambar 10. Tampilan Pengisian Identitas.....	8
Gambar 11. Tampilan Identitas yang Terisi.....	9
Gambar 12. Tampilan Laman untuk User Lama.....	10
Gambar 13. Loker.....	13
Gambar 14. Soal 1 di Permainan Jungkat Jungkit.....	14
Gambar 15. Soal 2 di Permainan Jungkat Jungkit.....	15
Gambar 16. Soal 3 di Permainan Jungkat Jungkit.....	17
Gambar 17. Soal 4 di Permainan Jungkat Jungkit.....	18
Gambar 18. Soal 5 di Permainan Jungkat Jungkit.....	21
Gambar 19. Soal 6 di Permainan Jungkat Jungkit.....	23
Gambar 20. Soal 7 di Permainan Jungkat Jungkit.....	24
Gambar 21. Soal 8 di Permainan Jungkat Jungkit.....	25
Gambar 22. Soal 9 di Permainan Jungkat Jungkit.....	26
Gambar 23. Tampilan Akhir Permainan Jungkat Jungkit.....	26
Gambar 24. Permainan Ayunan	28
Gambar 25. Soal 10 di Permainan Ayunan.....	29
Gambar 26. Contoh Permainan Ayunan	30
Gambar 27. Soal 11 di Permainan Ayunan.....	31
Gambar 28. Contoh Soal 12 di Permainan Ayunan.....	33
Gambar 29. Contoh Soal 12 di Permainan Jungkat Jungkit.....	33
Gambar 30. Tampilan Akhir Permainan Ayunan.....	34
Gambar 31. Permainan Bianglala.....	35
Gambar 32. Contoh Permainan Bianglala	36
Gambar 33. Soal 13 di Permainan Bianglala	37
Gambar 34. Soal 14 di Permainan Bianglala	37

Gambar 35. Contoh Permainan Bianglala	38
Gambar 36. Soal 15 Permainan di Bianglala	39
Gambar 37. Soal 16 di Permainan Bianglala	39
Gambar 38. Contoh Permainan Bianglala	40
Gambar 39. Soal 17 di Permainan Bianglala	41
Gambar 40. Soal 18 di Permainan Bianglala	42
Gambar 41. Contoh Permainan Bianglala	43
Gambar 42. Soal 19 di Permainan Bianglala	43
Gambar 43. Soal 20 di Permainan Bianglala	44
Gambar 44. Contoh Permainan Ayunan dengan Bunyi ..tak.....	45
Gambar 45. Contoh Permainan Bianglala	45
Gambar 46. Soal 21 di Permainan Bianglala	46
Gambar 47. Soal 22 di Permainan Bianglala	46
Gambar 48. Tampilan Akhir Permainan Bianglala	47
Gambar 49. Permainan Perosotan.....	48
Gambar 50. Contoh Permainan Perosotan.....	49
Gambar 51. Permainan Perosotan.....	50
Gambar 52. Tampilan Akhir Permainan Perosotan	51
Gambar 53. Tampilan Permainan Komidi Putar	52
Gambar 54. Soal 23-27 di Permainan Komidi Putar	53
Gambar 55. Soal 28 di Permainan Komidi Putar	55
Gambar 56. Tampilan Permainan Komidi Putar Telah Selesai.....	56
Gambar 57. Tampilan Laman dan Petunjuk Finish.....	57
Gambar 58. Tampilan Laporan Hasil Perkembangan Literasi Awal Anak.....	59
Gambar 59. Contoh Hasil Laporan Dimensi Bahasa Lisan Anak.....	62
Gambar 60. Contoh Hasil Laporan Dimensi Fonologi Anak	62
Gambar 61. Contoh Hasil Laporan Dimensi Bahasa Tulis Anak.....	63
Gambar 62. Contoh Laporan Perkembangan Anak dalam Bentuk PDF	64

A. Login sebagai Admin



Gambar 1. Tampilan Website

Gambar di atas merupakan halaman Login *backend website*. Untuk masuk dalam laman admin gunakan alamat ini <http://147.139.133.137/admin>

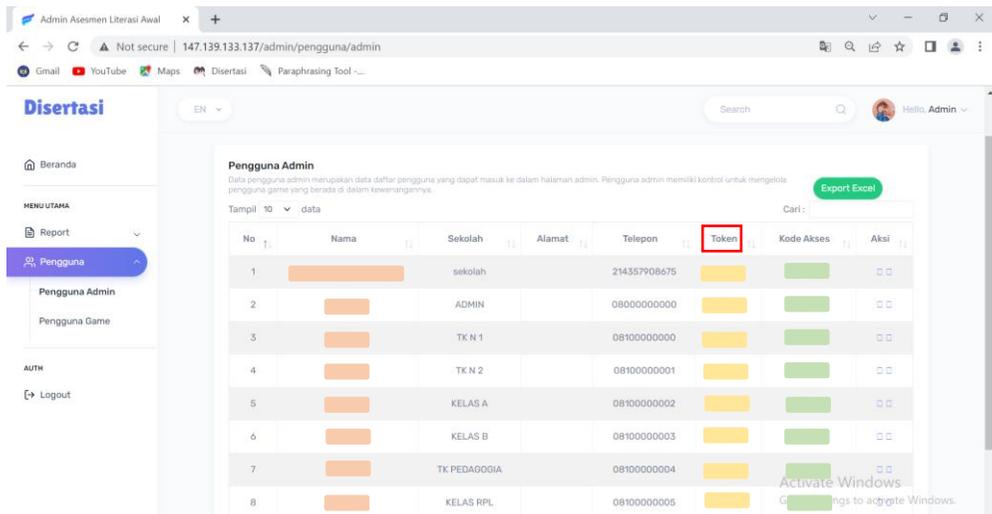
Laman admin digunakan untuk melihat hasil/report asesmen literasi anak yang telah dikerjakan. Login admin digunakan oleh guru. Berikut adalah Langkah-langkah login sebagai admin:



Gambar 2. Langkah-langkah Login Admin

Jika nama lengkap dan kode akses masuk yang dimasukkan sesuai, maka akan ditampilkan halaman Dashboard, jika tidak sesuai maka akan ada informasi kesalahan.

1. Pengguna Admin



The screenshot shows the 'Disertasi' Admin Dashboard. The main content area is titled 'Pengguna Admin' and contains a table with the following data:

No	Nama	Sekolah	Alamat	Telepon	Token	Kode Akses	Aksi
1	[Redacted]	sekolah		214357908675	[Yellow]	[Green]	[Edit] [Delete]
2	[Redacted]	ADMIN		0800000000	[Yellow]	[Green]	[Edit] [Delete]
3	[Redacted]	TK N 1		0810000000	[Yellow]	[Green]	[Edit] [Delete]
4	[Redacted]	TK N 2		0810000001	[Yellow]	[Green]	[Edit] [Delete]
5	[Redacted]	KELAS A		0810000002	[Yellow]	[Green]	[Edit] [Delete]
6	[Redacted]	KELAS B		0810000003	[Yellow]	[Green]	[Edit] [Delete]
7	[Redacted]	TK PEDAGOGIA		0810000004	[Yellow]	[Green]	[Edit] [Delete]
8	[Redacted]	KELAS RPL		0810000005	[Yellow]	[Green]	[Edit] [Delete]

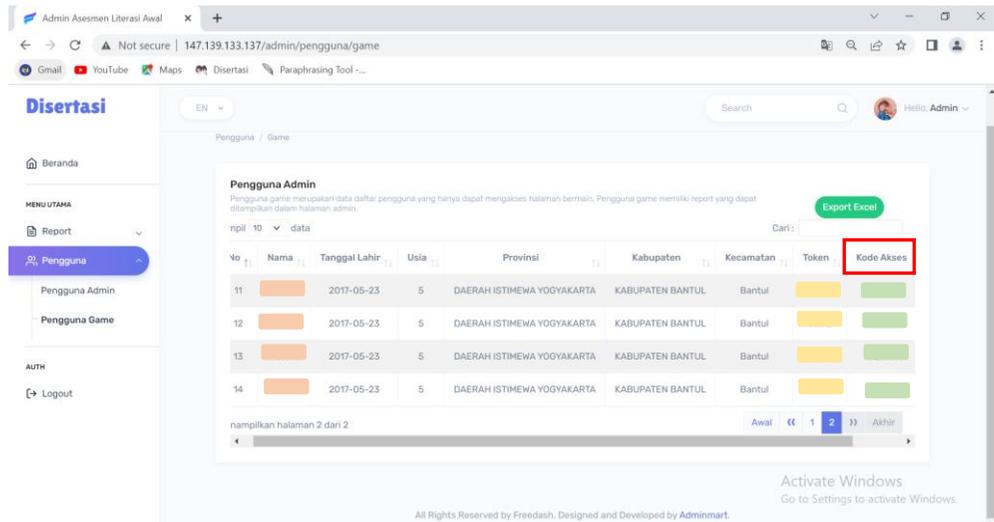
Gambar 3. Laman sebagai Admin

Pada menu admin, dapat terlihat token dan kode akses untuk diberikan kepada *User* agar dapat menjalankan asesmen literasi awal untuk anak. *User* management ini membantu peneliti/guru dalam memetakan hasil literasi awal anak yang nanti akan dikelompokkan.

Catatan

Token digunakan untuk masuk menjadi *User* baru.

2. Pengguna Game



The screenshot shows a web application interface for 'Disertasi'. The main content area displays a table titled 'Pengguna Admin' with the following data:

No	Nama	Tanggal Lahir	Usia	Provinsi	Kabupaten	Kecamatan	Token	Kode Akses
11		2017-05-23	5	DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA	KABUPATEN BANTUL	Bantul		
12		2017-05-23	5	DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA	KABUPATEN BANTUL	Bantul		
13		2017-05-23	5	DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA	KABUPATEN BANTUL	Bantul		
14		2017-05-23	5	DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA	KABUPATEN BANTUL	Bantul		

Gambar 4. Laman sebagai *User*

Pada bagian pengguna, berisi daftar *User*. Daftar *User* digunakan untuk membantu *User* melihat profil anak secara lengkap baik daerah bahkan usia. Kode akses *User* secara otomatis diperoleh setelah login dan dapat digunakan pada tahap selanjutnya.

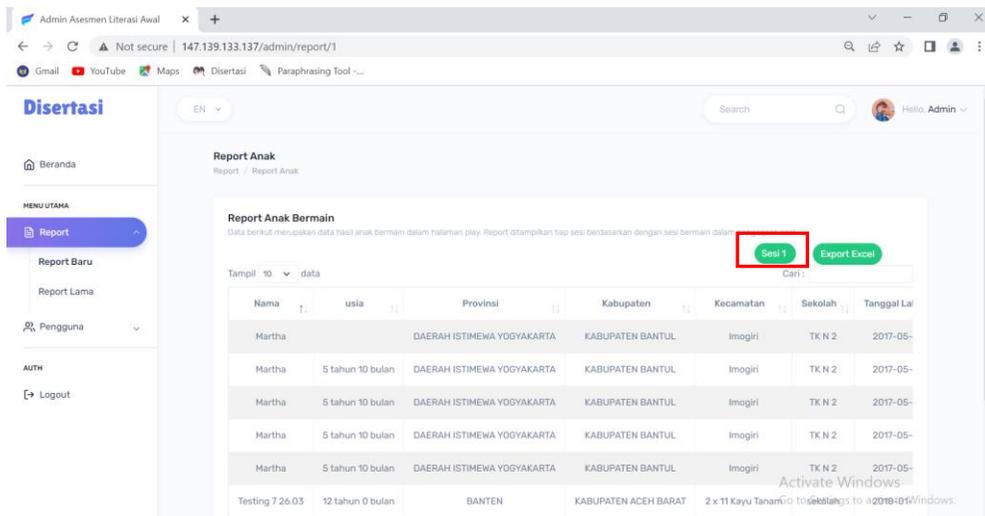
Catatan

Kode Akses digunakan untuk User masuk sebagai User yang lama (sudah pernah menggunakan).

Langkah akhir pada Login admin adalah log out.

Klik Log out jika guru sudah selesai melihat data.

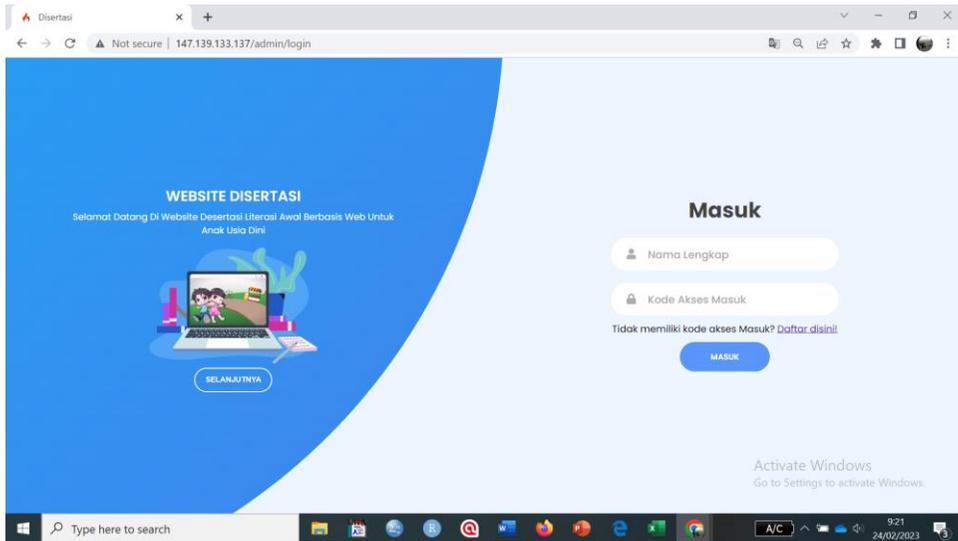
3. Report



Gambar 5. Tampilan *Report Quiz*

Gambar di atas adalah *report quiz*. Bagian ini dapat membantu guru untuk menggabungkan hasil pengerjaan anak dalam satu kelas atau secara individual. Pada bagian ini report hasil pekerjaan anak dibagi dalam beberapa sesi yaitu sesi 1 yaitu hasil dari Tiket 1, sesi 2 hasil dari Tiket 2, sesi 3 dari Tiket 3, dan sesi 4 dari Tiket 4. Tombol export excel merupakan tombol untuk mendownload hasil pekerjaan anak-anak untuk diproses lebih lanjut.

B. Login sebagai User



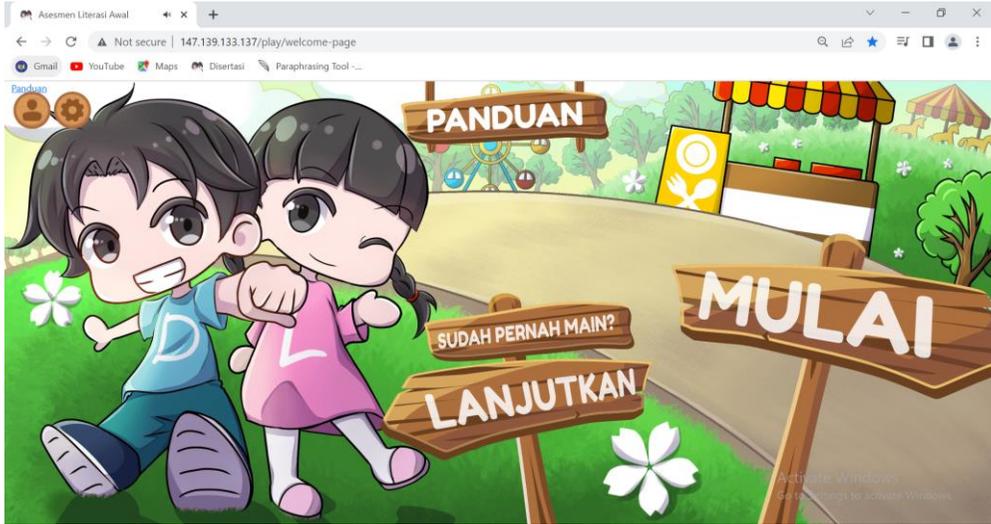
Gambar 6. Tampilan Website sebagai *User*

Gambar di atas merupakan tampilan awal untuk masuk sebagai *User*.

Untuk memulai permainan, Klik gambar laptop yang ada di laman awal.



1. Dashboard Permainan



Gambar 7. Tampilan Dashboard Permainan

Gambar di atas merupakan laman awal untuk memulai permainan (asesmen literasi awal anak).

2. Pengaturan Suara

Guru dapat mengatur suara dengan menggeser garis biru ke kanan dan ke kiri. Guru bahkan dapat mematikan volume suara dengan menekan tombol speaker. Langkah-langkah dalam mengatur suara adalah sebagai berikut.

1. Klik tanda  pada pojok kiri laman
2. Lalu muncul seperti gambar di bawah ini.
3. Klik garis biru ke kanan dan ke kiri.
4. Untuk mematikan suara, klik speaker.
5. Klik Keluar



Gambar 8. Tampilan Pengaturan suara

Klik keluar setelah selesai mengatur suara.

3. Memulai Permainan

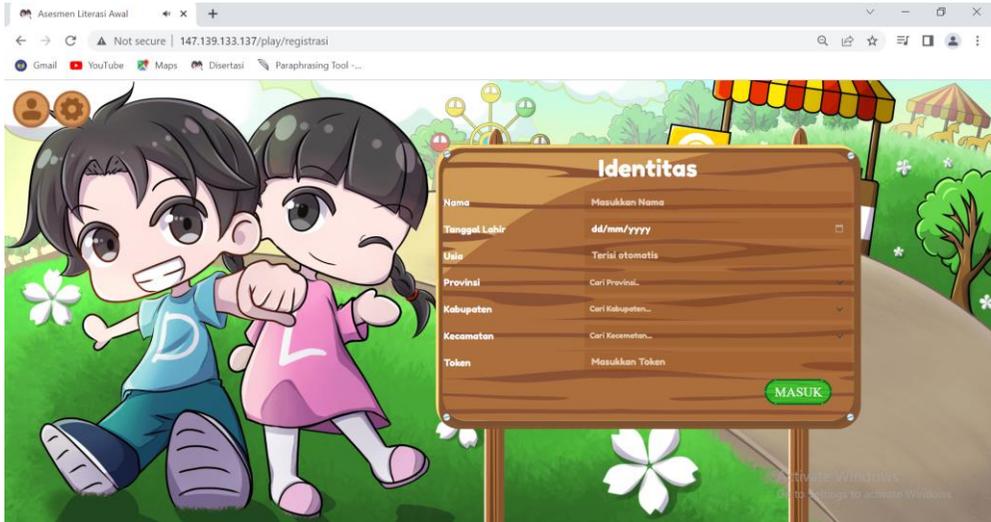
Klik **Mulai** jika *User* belum pernah menggunakan permainan ini.



Gambar 9. Tampilan Awal Permainan

Klik **sudah pernah bermain dan lanjutkan** untuk *User* yang sudah pernah menggunakan permainan ini.

a. *User* Baru

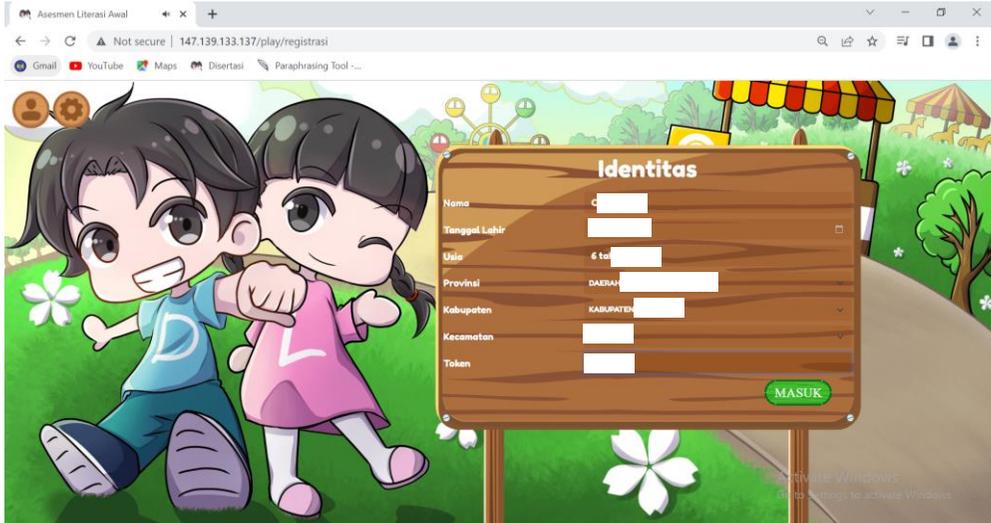


Gambar 10. Tampilan Pengisian Identitas

Langkah-langkah :

- Ketik nama anak
- Masukkan tanggal lahir
- Usia akan otomatis berganti setelah memasukkan tanggal lahir
- Ketik provinsi, cari dan pilih provinsi tempat *User* berada.
- Ketik Kabupaten, cari dan pilih kabupaten tempat *User* berada.
- Ketik Kecamatan, cari dan pilih Kecamatan tempat *User* berada.
- Klik tanggal ujian.
- Masukkan Token.
- Klik Masuk

Berikut bagian Identitas yang telah diisi.



The image shows a web browser window displaying a registration form titled "Identitas". The form is set against a colorful cartoon background of two children walking in a park. The form fields are as follows:

Field	Value
Nama	[Redacted]
Tanggal Lahir	[Redacted]
Usia	6 th
Provinsi	DAERAH [Redacted]
Kabupaten	KABUPATEN [Redacted]
Kecamatan	[Redacted]
Token	[Redacted]

A green button labeled "MASUK" is located at the bottom right of the form.

Gambar 11. Tampilan Identitas yang Terisi

b. Mendapatkan Token

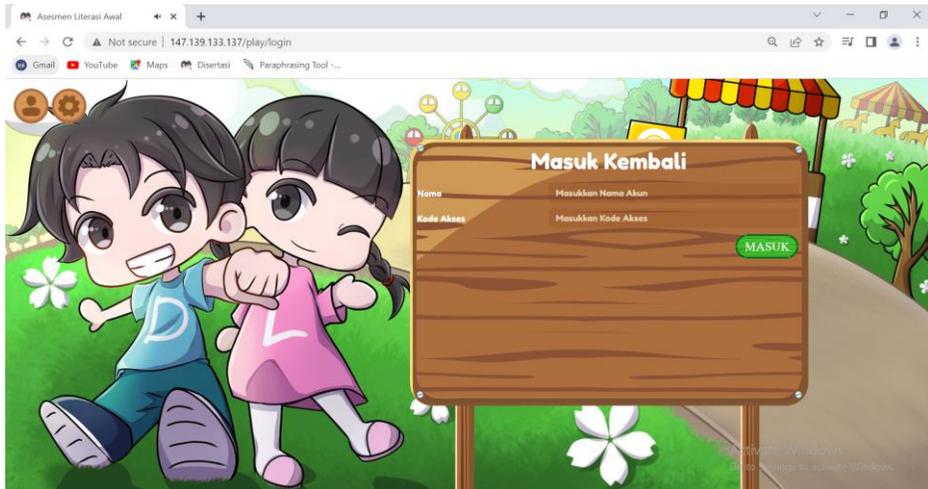
- Token diperoleh setelah Guru mendaftar sebagai admin di sekolah.
- Nomor Token yang sama dapat digunakan untuk semua anak di sekolah.
- **Lihat panduan Login sebagai Admin.**

c. *User Lama*

Langkah-langkah:

- Ketik Nama Anak
- Masukkan Kode Akses
- Kode Akses diperoleh dari daftar *User* pada bagian Admin.
Lihat panduan Pengguna pada Login sebagai Admin.
- Klik Masuk

Gambar ini menunjukkan laman untuk *User Lama*.

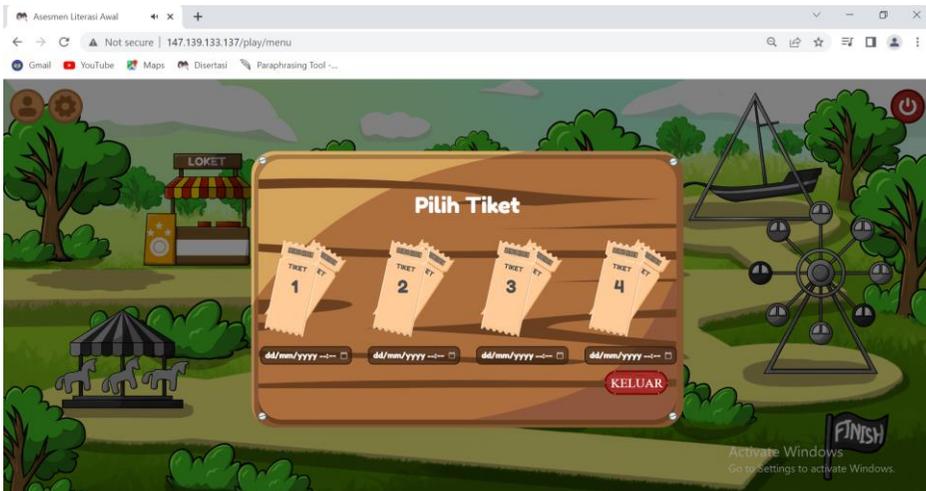


Gambar 12. Tampilan Laman untuk *User Lama*

d. *Memulai Permainan*

Gambar ini menunjukkan laman awal permulaan permainan. Anak dapat memilih tiket permainan yang ingin dimainkan. Empat tiket ini merupakan empat asesmen yang dapat diberikan selama 1 tahun ajaran yaitu di awal semester

genap, akhir semester genap, awal semester ganjil, dan akhir semester ganjil.



Gambar 11. Tampilan Tiket Permainan

Langkah-langkah memilih tiket:

1. Tuliskan tanggal, bulan, tahun, dan jam serta menit akan dimulainya permainan.
2. Klik gambar tiket.

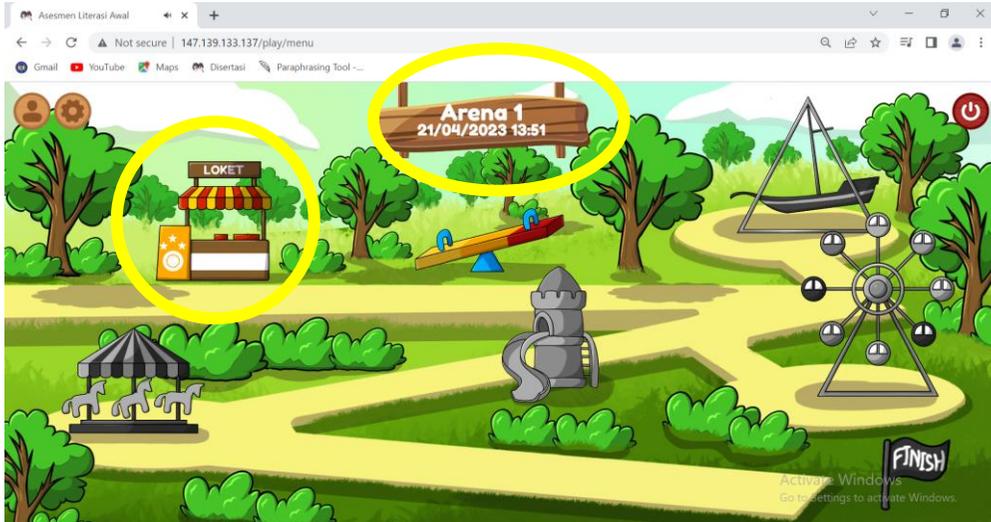
Jika Tiket tidak dapat dipilih artinya tanggal dan jam pelaksanaan belum diisi dengan benar.

Panduan Umum untuk Guru

- Guru mendampingi anak untuk mengikuti perintah dari suara yang terdengar di setiap permainan
- Guru juga dapat mengulangi suara petunjuk agar anak lebih paham apa yang dimaksud dengan Klik 
- Guru menuliskan hasil jawaban lisan anak pada kolom teks, dan mesin secara otomatis akan menghitung jumlah kata yang disampaikan anak.
- Pada bagian bahasa lisan, waktu untuk anak dibatasi hanya 1,5 menit.
- Gambar jamur dan bunga merupakan petunjuk guru untuk menilai kemampuan jawaban anak.
- Gambar Jamur  untuk jawaban anak yang salah.
- Gambar Bunga  untuk jawaban anak yang benar.
- Permainan akan terus berlanjut jika guru atau anak telah memberi respon dengan mengisi teks tulisan atau klik pada gambar atau icon bunga dan jamur.

PERMAINAN TIKET 1

1. Loket



Gambar 13. Loket

Bagian Loket berguna untuk memilih tiket permainan yang akan dilakukan. Tersedia 4 Tiket. Semua permainan dimainkan namun dengan bentuk soal yang berbeda namun mengukur dimensi yang sama dalam keterampilan literasi awal.

Gambar di atas merupakan tampilan bermain pada tiket 1, terlihat pada tulisan Arena 1 tanggal tes, dan jam memulai tes. Pada gambar juga terlihat bahwa warna permainan yang lainnya berwarna abu-abu, sedangkan permainan jungkat-jungkit berwarna-warni. Ini menandakan bahwa anak harus mengerjakan permainan di bagian jungkat-jungkit terlebih dahulu.

2. Permainan Jungkat Jungkit

Tujuan Permainan Jungkat-Jungkit

Tujuan permainan Jungkat Jungkit adalah berkaitan dengan **kesadaran bahasa tulis dan pengetahuan konsep kata**. Buku disediakan dalam bagian ini, dan anak diminta untuk **mendengarkan petunjuk dan melakukan tindakan sesuai dengan petunjuk**.

(Soal 1)



Coba tunjuk judul dari buku ini.....



Gambar 14. Soal 1 di Permainan Jungkat Jungkit

- Pada bagian ini, guru mengarahkan anak agar anak menunjuk judul dalam buku ini.

Penilaian

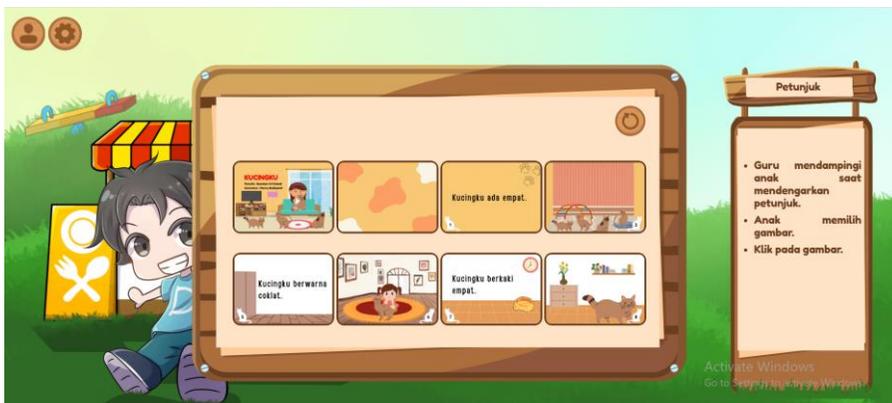
- Jika anak klik pada judul maka bernilai 1.
- Jika anak klik pada bagian lain, yaitu klik penulis atau ilustrator, maka nilainya 0.

- Secara otomatis, akan berlanjut pada soal selanjutnya, jika ada respon dalam bentuk klik.

(Soal 2)



Nah.. Sekarang, coba tunjuk mana bagian sampul buku?



Gambar 15. Soal 2 di Permainan Jungkat Jungkit

Cara bermain



Klik gambar yang tersedia.

Penilaian

- Jika anak klik pada sampul buku, maka bernilai 1.
- Jika anak klik pada gambar lain, maka nilainya 0.

- Jika sudah klik, maka akan muncul ajakan selanjutnya.



Baiklah. Mari kita lihat buku ini dari awal hingga akhir.

(Buku terbuka secara otomatis dari halaman depan hingga akhir)

- Saat buku sudah dibuka hingga bagian akhir, secara otomatis akan berlanjut pada soal selanjutnya.

(Soal 3)



Dapatkan kamu menebak cerita dari buku ini?



Gambar 16. Soal 3 di Permainan Jungkat Jungkit

- Terdapat kolom untuk menulis teks bahasa lisan anak. Guru menuliskan jawaban anak dan secara otomatis, jumlah kata akan terhitung dalam waktu 1 menit 15 detik. Jika waktu telah habis, maka guru tidak dapat mengetik kembali hasil bicara anak. Tertulis **Time Out**.
- **Ketik bahasa lisan anak pada kolom teks.**

Penilaian

Secara otomatis jumlah kata yang diucapkan anak akan terhitung dan dikelompokkan berdasarkan rubrik berikut ini:

Skor	Jumlah Kata
5	Di atas 20 kata
4	16-20 kata
3	11-15 kata
2	6-10 kata
1	1-5 kata
0	0 kata

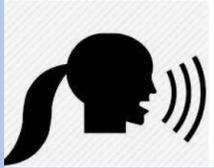
- Klik **Oke** pada kolom tulisan lisan anak untuk melanjutkan permainan.



Sekarang, saya akan membacakan buku ini. Lihatlah saya menunjuk setiap kata yang saya baca.

(setiap lembar buku yang dibaca, disuarakan oleh mesin)

(Soal 4)



Jika saya ingin membaca, saya harus membaca dari mana? Dapatkah kamu menunjukkannya?

Langkah-langkah :

- Klik pada kata awal untuk membaca



Gambar 17. Soal 4 di Permainan Jungkat Jungkit

Penilaian

- Jika anak klik pada teks “kucingku” maka bernilai 1.
- Jika anak klik pada teks lain maka nilainya 0.

(Soal 5)



**Mari kita lanjutkan membaca ya.
Saya minta kamu dapat menunjuk
tulisan yang saya baca.**

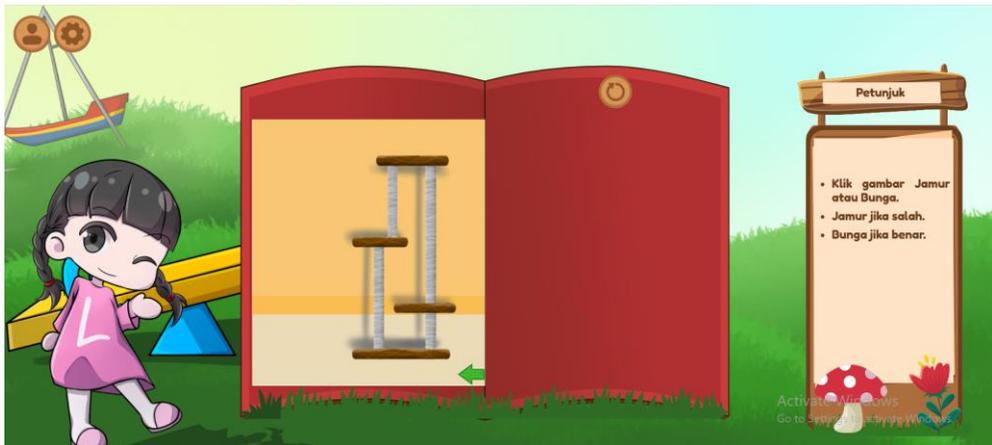
**Siap?
Yuk kita mulai.**

(Pada bagian ini, anak akan dipandu sambil mendengarkan suara yang dibacakan mesin).

- Klik tanda panah ke kanan untuk menuju halaman selanjutnya.







Gambar 18. Soal 5 di Permainan Jungkat Jungkit

- **Klik Jamur atau Bunga** untuk mulai ke pertanyaan berikutnya.

Penilaian

Jika ketika anak mendengar suara membacakan teks dalam buku ini dan menunjuk pada kata yang disebutkan dengan benar secara keseluruhan maka anak mendapat skor 1. Klik **Bunga** jika anak **dapat** menunjukkan perilaku ini pada setiap lembar dalam halaman yang dibacakan. Klik **Jamur**, jika anak **tidak dapat** menunjuk kata pada setiap halaman.



Sekarang, kita akan membaca kembali buku ini. Nanti ikuti perintahnya ya. Yuk kita mulai dari awal.

- Selanjutnya, permainan akan kembali berlanjut setelah buku sudah dibaca kembali.

(Soal 6)



Ayo, ini tadi judulnya apa?



Gambar 19. Soal 6 di Permainan Jungkat Jungkit

- **Klik Bunga atau Jamur sesuai dengan jawaban anak. Bunga jika benar. Jamur jika salah.**

Penilaian

- Jika anak benar menjawab, bernilai 1.
- Jika anak salah menjawab, nilainya 0.

(Soal 7)



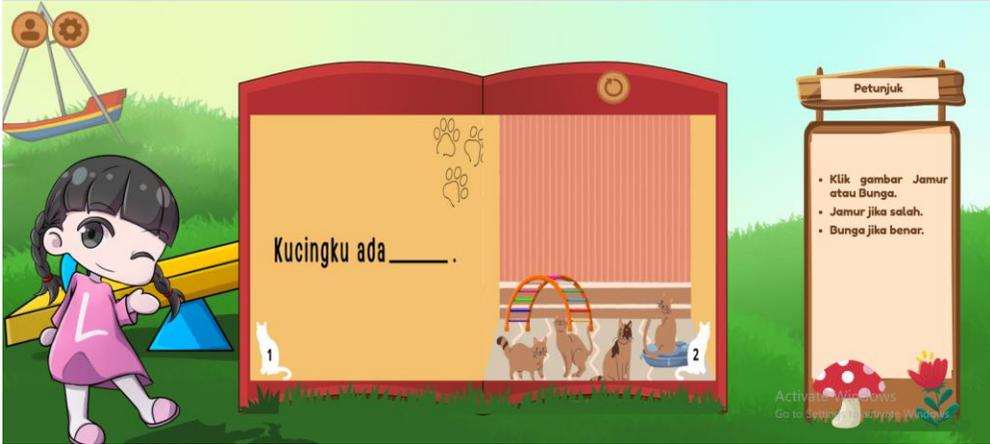
Mari kita baca kembali ya.

Nanti akan ada kata yang hilang.

Dapatkan kalian mengisi kata yang hilang itu?

Sudah siap ya.. Yuk kita mulai.

Kucingku ada



Gambar 20. Soal 7 di Permainan Jungkat Jungkit

- **Klik** gambar Jamur atau Bunga **sesuai jawaban anak.**
- Kunci Jawaban : empat

Penilaian

- Jika anak menjawab benar, maka bernilai 1.
 - Jika anak menjawab salah, maka nilainya 0.
- Permainan kemudian berlanjut kembali

(Soal 8)



Kucingku lebat



Gambar 21. Soal 8 di Permainan Jungkat Jungkit

- **Klik** gambar Jamur atau Bunga **sesuai jawaban anak**
- Kunci jawaban : berbulu

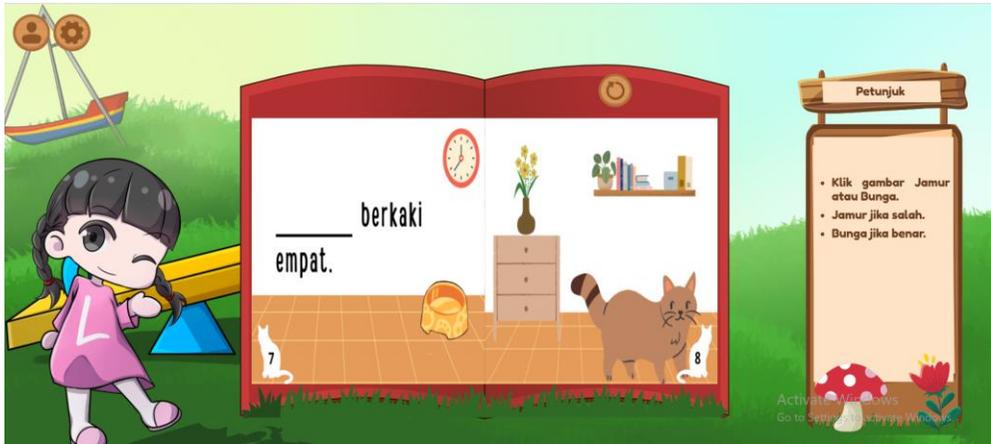
Penilaian

- Jika anak menjawab benar, maka bernilai 1.
 - Jika anak menjawab salah, maka nilainya 0.
- Permainan kemudian berlanjut ke pertanyaan selanjutnya.

(Soal 9)



..... berkaki empat



Gambar 22. Soal 9 di Permainan Jungkat Jungkit

- **Klik** gambar Jamur atau Bunga **sesuai jawaban anak.**
- Kunci jawaban : Kucingku

Penilaian

- Jika anak menjawab benar, maka bernilai 1.
- Jika anak menjawab salah, maka nilainya 0.



Gambar 23. Tampilan Akhir Permainan Jungkat Jungkit



Permainan Jungkat Jungkit telah selesai dimainkan.

Selanjutnya, **pengguna** dapat **memilih** antara dua pilihan berikut ini.

Klik **Kembali**
untuk **melanjutkan**
permainan.

Klik **Hasil** untuk
melihat hasil
pengerjaan anak.

Permainan Ayunan



Gambar 24. Permainan Ayunan

Tujuan Permainan Ayunan

Permainan ayunan bertujuan untuk mengukur bahasa lisan anak. Pada bagian ini, anak diminta untuk **menjelaskan tugas salah satu pekerjaan di sekitar anak**. Kemudian dilanjutkan dengan **menunjuk benda sesuai dengan petunjuk suara**.

Langkah-langkah :

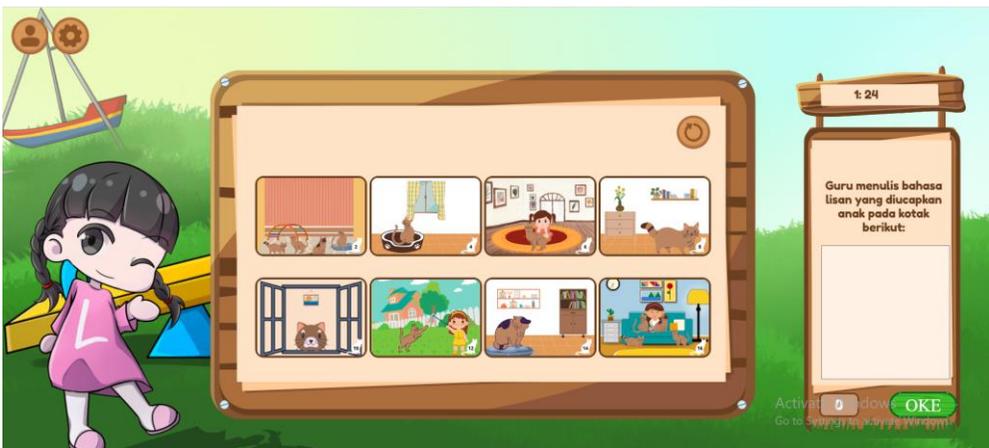
- Klik gambar ayunan
- Dengarkan petunjuk
- Klik gambar polisi untuk masuk dalam soal selanjutnya.

(Soal 10)



Nah... kamu sudah selesai membaca buku Kucingku.

Coba kamu ceritakan kembali ceritanya padaku.



Gambar 25. Soal 10 di Permainan Ayunan

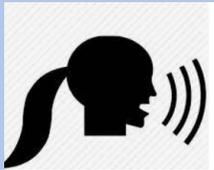
- Ketik jawaban lisan anak pada kolom yang tersedia.
- Waktu menceritakan dan menulis jawaban anak yaitu 1 menit 30 detik. Jika waktu yang disediakan sudah habis, otomatis guru tidak dapat menuliskan kembali.
- Klik **OKE** setelah mengetik jawaban anak.

Penilaian

Secara otomatis jumlah kata yang diucapkan anak akan dihitung dan dikelompokkan berdasarkan rubrik berikut ini

Skor	Jumlah Kata
5	Di atas 20 kata
4	16-20 kata
3	11-15 kata
2	6-10 kata
1	1-5 kata
0	0 kata

- Klik Oke pada kolom tulisan lisan anak untuk melanjutkan permainan.



Ini seorang polisi. Katakan padaku apa yang dilakukan seorang polisi? Polisi menolong saya untuk menyeberang jalan. Sekarang giliran kamu. "Polisi" (jeda)

(Guru meminta anak untuk menyebutkan apa yang dilakukan seorang polisi)



Gambar 26. Contoh Permainan Ayunan

- Klik mulai untuk melanjutkan pertanyaan

(Soal 11)



Baiklah ini gambar pertamamu.

Ini seorang dokter. Katakan padaku apa yang dilakukan seorang dokter?



Gambar 27. Soal 11 di Permainan Ayunan

- Ketik jawaban lisan anak pada kolom yang tersedia.
- Waktu menceritakan dan menulis jawaban anak yaitu 1 menit 30 detik. Jika waktu yang disediakan sudah habis, otomatis guru tidak dapat menuliskan kembali.
- Klik **OKE** setelah mengetik jawaban anak.

Penilaian

Secara otomatis jumlah kata yang diucapkan anak akan terhitung dan dikelompokkan berdasarkan rubrik berikut ini.

Skor	Jumlah Kata
5	Di atas 20 kata
4	16-20 kata
3	11-15 kata
2	6-10 kata
1	1-5 kata
0	0 kata

- Klik **Oke** pada kolom tulisan lisan anak untuk melanjutkan permainan.



Lihat gambar ini.

Coba tunjuk buku yang ada di dalam keranjang.

Ini buku di dalam keranjang.

Baiklah ini gambar pertamamu.



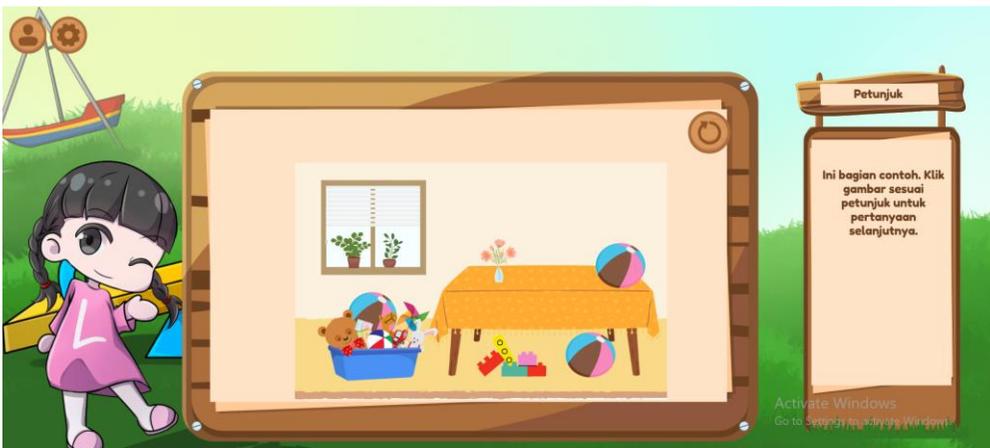
Gambar 28. Contoh Soal 12 di Permainan Ayunan

- **Klik pada gambar buku sesuai dengan perintah.**

(Soal 12)



Coba tunjuk bola yang ada di bawah meja?



Gambar 29. Contoh Soal 12 di Permainan Jungkat Jungkit

- Klik pada bola yang ada di dalam gambar.
- Kunci jawaban : Bola di bawah meja.

Penilaian

- Jika anak klik pada bola di bawah meja maka bernilai 1.
- Jika anak klik pada bola lain di dalam gambar maka bernilai 0.



Gambar 30. Tampilan Akhir Permainan Ayunan

Permainan Ayunan telah selesai dimainkan.

Selanjutnya, **pengguna** dapat **memilih** antara dua pilihan berikut ini.

Klik **Kembali** untuk **melanjutkan permainan.**

Klik **Hasil** untuk **melihat hasil pengerjaan anak.**

Permainan Bianglala



Gambar 31. Permainan Bianglala

Tujuan dalam Permainan Bianglala

Permainan bianglala bertujuan untuk mengukur kesadaran fonologi anak. Pada bagian ini, anak diminta untuk **mencari gambar yang bunyi katanya sama baik di awal maupun di akhir kata**. Pada bagian ini pula anak diminta untuk **menghilangkan salah satu huruf awal sebuah kata untuk menghasilkan bunyi yang baru**.

Langkah-langkah :

- Klik gambar bianglala
- Dengarkan petunjuk



Ini batu, meja, nanas, donat.

Klik gambar mana yang dimulai dengan /m/?

Betul. Meja dimulai dengan bunyi em.

Baiklah. Ini gambar pertamamu.



Gambar 32. Contoh Permainan Bianglala

- Klik gambar yang dipilih.
- Kunci jawaban : Meja

(Soal 13)



Ini baju, sapu, dadu, tomat.

Gambar mana yang dimulai dengan /d/?



Gambar 33. Soal 13 di Permainan Bianglala

- Kunci Jawaban : Dadu

(Soal 14)



Ini keju, cabai sate, lalat. Gambar mana yang dimulai dengan /l/?



Gambar 34. Soal 14 di Permainan Bianglala

- Kunci Jawaban : Lalat

Penilaian

- Jika anak klik gambar yang benar, maka bernilai 1.
- Jika anak klik gambar yang salah, maka bernilai 0.



Ini kata Ibu. Bunyinya i/b/u
Sekarang giliranmu.



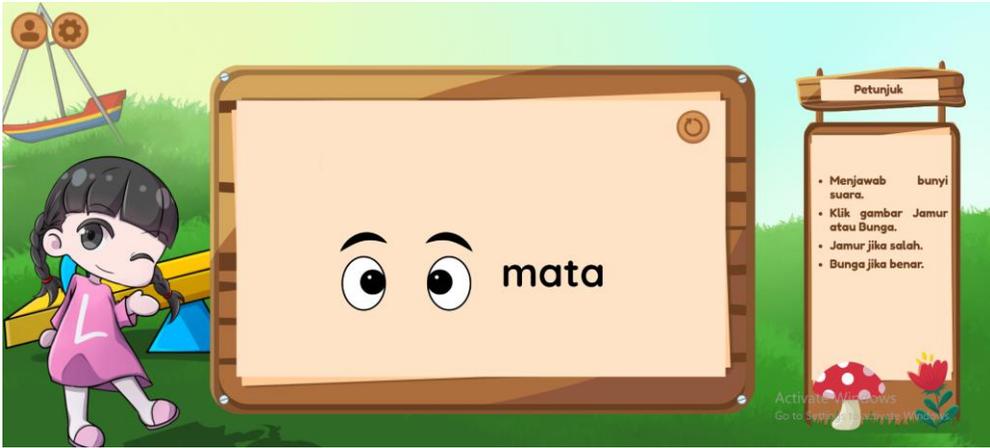
Gambar 35. Contoh Permainan Bianglala

(Soal 15)



Coba suara apa yang kamu
dengar pada kata ...

Mata

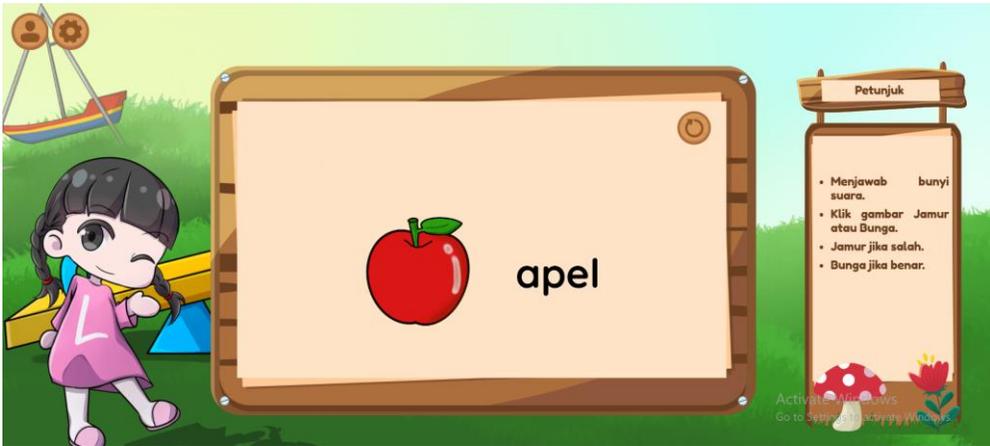


Gambar 36. Soal 15 Permainan di Bianglala

(Soal 16)



Apel



Gambar 37. Soal 16 di Permainan Bianglala

Penilaian

- Jika anak-anak dapat menyebutkan setiap suara dengan benar maka bernilai 1. Guru dapat klik pada Bunga.
- Jika anak tidak dapat menyebutkan setiap suara dengan benar maka bernilai 0. Guru dapat klik pada Jamur.



Eko. Jika e-nya dibuang maka bunyinya?

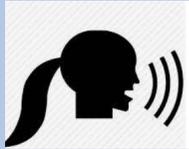
/ko

Baiklah, ini kartu gambar pertamamu.



Gambar 38. Contoh Permainan Bianglala

(Soal 17)



Ini kata sate. Jika sa dibuang maka bunyinya?



Gambar 39. Soal 17 di Permainan Bianglala

- Kunci jawaban : anak menyebut Te

(Soal 18)



Ini kata topi. Jika to dibuang maka bunyinya?



Gambar 40. Soal 18 di Permainan Bianglala

- Kunci Jawaban : Anak menyebut Pi

Penilaian

- Jika anak-anak dapat menyebut bunyi yang baru dengan benar maka bernilai 1. Guru dapat klik pada Bunga.
- Jika anak tidak dapat menyebut bunyi yang baru dengan benar maka bernilai 0. Guru dapat klik pada Jamur.



Ini labu, baju, kayu, lalat.

Manakah gambar yang bunyinya mirip dengan labu?

Lalat. Ya. Lalat bunyinya mirip dengan labu.

Sekarang giliranmu.



Gambar 41. Contoh Permainan Bianglala

(Soal 19)



Ini nanas, dasi, nasi, mata. Manakah yang bunyinya mirip nanas?



Gambar 42. Soal 19 di Permainan Bianglala

(Soal 20)



Ini lebah, kacamata, kaki, lemari.
Manakah yang bunyinya mirip
lebah?



Gambar 43. Soal 20 di Permainan Bianglala

Penilaian

- Jika anak memilih gambar yang benar maka bernilai 1.
- Jika anak salah memilih gambar maka bernilai 0.



Ini kotak, lampu, katak, becak. Manakah gambar yang bunyinya mirip dengan kotak?... tak

Ya katak... Katak mirip dengan kotak.

Sekarang giliranmu.



Gambar 45. Contoh Permainan Bianglala

(Soal 21)



Ini kipas, sapi, tikus, kapas. Manakah yang bunyinya mirip kipas? ...pas



Gambar 46. Soal 21 di Permainan Bianglala

(Soal 22)



Ini kartu, dadu, kayu, ratu. Manakah yang bunyinya mirip kartu? ...tu



Gambar 47. Soal 22 di Permainan Bianglala

Penilaian

- Jika anak memilih gambar yang benar maka bernilai 1.
- Jika anak salah memilih gambar maka bernilai 0.



Gambar 48. Tampilan Akhir Permainan Bianglala

Permainan Bianglala telah selesai dimainkan.

Selanjutnya, **pengguna** dapat **memilih** antara dua pilihan berikut ini.

Klik **Kembali**
untuk **melanjutkan**
permainan.

Klik **Hasil** untuk
melihat hasil
pengerjaan anak.

Permainan Perosotan



Gambar 49. Permainan Perosotan

Tujuan Permainan Perosotan

Permainan Bianglala ini bertujuan untuk **mengetahui pengetahuan alfabetik anak dalam bentuk nama huruf (*letter names knowledge*)**. Huruf yang disajikan berbentuk huruf besar dan huruf kecil.

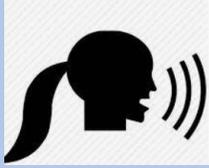


Ini huruf-huruf. Ada huruf besar dan ada huruf kecil.

Saya ingin kamu memberi nama pada huruf tersebut.

Tunjuk huruf pertama lalu bergerak kearah kanan.

Jika kamu tidak tahu nama huruf tersebut.

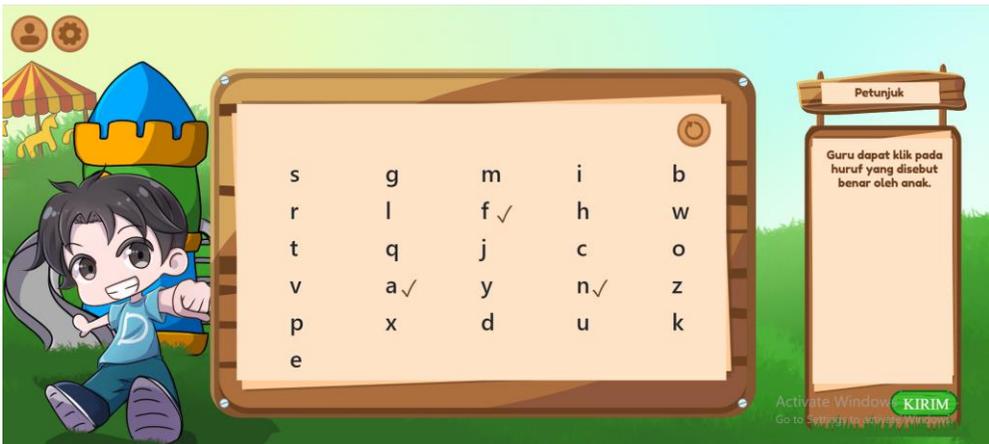
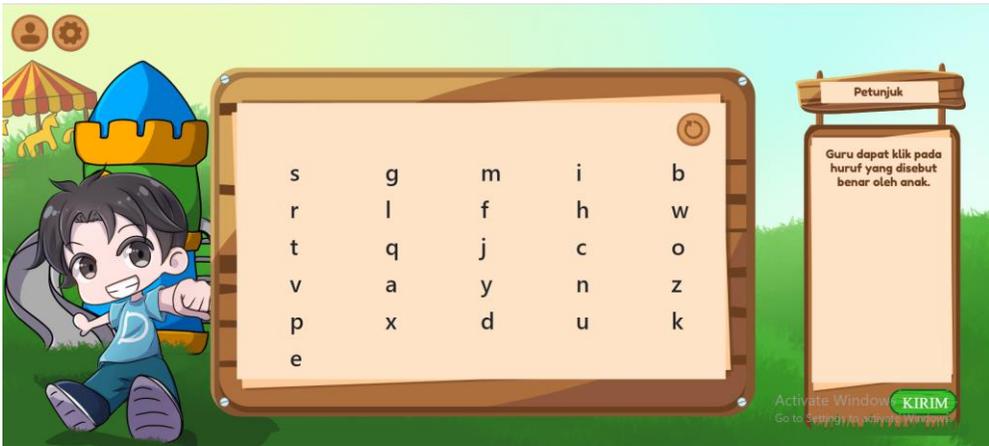


Kamu dapat mengatakan “aku tidak tahu”.

Guru akan membantumu untuk menyebutkan nama hurufnya.

Sudah siap?

Ayo kita mulai



Gambar 50. Contoh Permainan Perosotan

Langkah-langkah :

- Klik tanda centang di samping huruf yang dapat disebut Benar oleh anak.
- Klik kirim untuk mengumpulkan jawaban
- Lalu muncul lembar untuk huruf besar.



Gambar 51. Permainan Perosotan

Penilaian

- Jika anak dapat menyebutkan huruf dengan benar maka bernilai 1.
- Jika anak salah atau tidak dapat menyebutkan huruf dengan benar maka bernilai 0.



Gambar 52. Tampilan Akhir Permainan Perosotan

Permainan Perosotan telah selesai dimainkan.

Selanjutnya, **pengguna** dapat **memilih** antara dua pilihan berikut ini.

Klik **Kembali**
untuk **melanjutkan**
permainan.

Klik **Hasil** untuk
melihat hasil
pengerjaan anak.

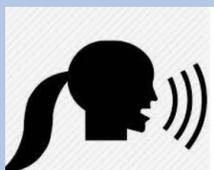
Permainan Komidi Putar



Gambar 53. Tampilan Permainan Komidi Putar

Tujuan Permainan Komidi Putar

Permainan komidi putar bertujuan untuk **mengukur korespondensi grafem dan fonem anak**. Pada bagian ini, anak diminta untuk mencari huruf awal pada kata yang disebutkan guru. Setiap tiket terdiri dari 1 kata contoh, dan 5 kata yang menjadi soal. Selain itu, anak juga diminta untuk menuliskan Namanya pada selembar kertas. Guru mencocokkan hasil tulisan anak pada pilihan gambar yang telah disediakan.



Saya akan menyebutkan satu kata. Kamu dapat menunjuk huruf awal untuk kata tersebut.

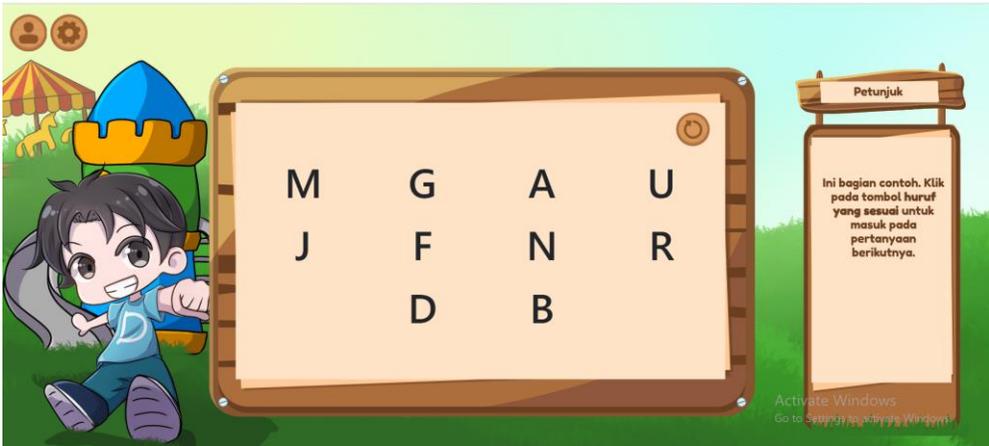
Kita mulai ya.

Coba tunjuk huruf awal pada kata "Mata".

(Jeda)



Ya.. M adalah huruf awal pada kata mata.
Sekarang giliranmu.

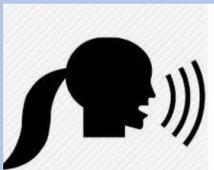


Gambar 54. Soal 23-27 di Permainan Komidi Putar

Langkah-langkah :

- Klik pada huruf yang ditunjuk atau disebutkan anak.
- Setelah klik, otomatis soal kedua akan diperdengarkan.

(Soal 23-27)



Baiklah ini kata pertamamu. Coba tunjuk huruf awal pada kata

23. jahe
24. madu
25. ular
26. nasi
27. roti

Penilaian

- Jika anak memilih huruf yang benar maka bernilai 1.
- Jika anak salah memilih huruf maka bernilai 0.

(Soal 28)



Saya ingin kamu menggambar dirimu dan kemudian menulis namamu.

Setelah selesai, coba tunjukkan namamu pada guru.

Peralatan

Kertas dan Alat Tulis
(disediakan oleh guru)

Langkah-langkah :

- Berikan kertas kepada anak setelah anak mendengarkan petunjuk suara
- Biarkan anak mengikuti petunjuk.
- Setelah anak selesai mengerjakan, berikanlah pujian.
- Lalu pilihlah gambar hasil tulisan anak yang sesuai dengan gambar yang ditulis anak.



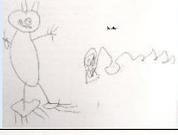
Gambar 55. Soal 28 di Permainan Komidi Putar

Panduan untuk Guru

- Setelah anak selesai menggambar dan menulis nama. Guru dapat memperhatikan hasil tulisan anak dan mencocokkannya pada rubrik yang telah disediakan.
- Guru dapat mengklik rubrik tersebut.

Penilaian

0 poin	Nama berbentuk coretan dan gambarnya mewakili gambar dan nama yang ditulis anak.	
1 poin	Nama berbentuk coretan yang terjalin dengan gambar. Anak mengidentifikasi gambar atau bagian dari gambar sebagai nama tertulisnya.	

2 poin	Nama berbentuk coretan yang tidak dapat dibaca/dikenali tetapi coretan itu terpisah dari gambar.	
3 poin	Nama terdiri dari huruf dan simbol acak. Nama ditulis terpisah dari gambar.	
4 poin	Nama terdiri dari banyak huruf yang benar. Nama terpisah dari gambar. Beberapa huruf mungkin ditulis terbalik atau huruf dalam namanya mungkin ditulis semua, namun terbalik, seperti menulis dalam bayangan cermin.	
5 poin	Nama ditulis benar, lengkap. Nama terpisah dari gambar.	

Permainan Komidi Putar telah selesai dimainkan.



Gambar 56. Tampilan Permainan Komidi Putar Telah Selesai

e. Akhir Permainan

Kegiatan permainan ini telah selesai. Guru dapat klik **Kembali** untuk lanjut ke Menu Utama. Apabila permainan telah selesai, Klik **Finish** di pojok kanan laman.



Gambar 57. Tampilan Laman dan Petunjuk *Finish*

Panduan untuk Guru

Beri penghargaan berbentuk ancungan jempol, tos, atau kata-kata pujian setelah anak selesai menggunakan asesmen ini.

Hasil Laporan Perkembangan Anak



Langkah-langkah :

- **Klik hasil** pada bagian akhir tiap permainan **atau** akhir **pada bendera Finish.**
- Guru dapat memperoleh hasil laporan anak dengan cara **klik Eksport PDF.**
- Hasil laporan anak dapat secara otomatis masuk pada file download komputer atau laptop guru.
- Guru dapat mencetak hasil laporan perkembangan anak ini dan dijadikan bukti perkembangan anak saat ini
- Langkah selanjutnya, guru dapat mendiskusikan permainan atau strategi pembelajaran yang tepat berkaitan dengan hasil capaian anak secara individual.

Tampilan Hasil Laporan Perkembangan Literasi Awal Anak



Gambar 58. Tampilan Laporan Hasil Perkembangan Literasi Awal Anak

Masing-masing hasil tiap dimensi disajikan dalam bentuk grafik yang dapat diamati secara berkala dalam empat kali pengambilan data dalam 1 tahun ajaran. Penentuan kemampuan anak dengan tiga tingkatan diwakilkan dengan warna.

Warna biru untuk level 1 yang artinya anak tersebut **membutuhkan bantuan belajar secara individual** pada dimensi yang dibutuhkan.

Warna orange untuk level 2 yang artinya anak tersebut **membutuhkan bantuan belajar secara kelompok kecil** pada dimensi yang dibutuhkan.

Warna merah muda untuk level 3 yang artinya anak tersebut dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara klasikal. Maksud lainnya yaitu anak tersebut **memiliki kemampuan yang sudah sesuai dengan yang diharapkan.**

Berikut contoh hasil laporan perkembangan anak pada setiap dimensi literasi awal untuk anak usia dini.

Dimensi Kesadaran Bahasa Tulis

Skor Maksimal Bahasa Tulis = 13	No Butir	Skor Maksimal	Rentang Skor Perolehan Anak	Kriteria Pendampingan	Simbol Warna
	1	1			
	2	1			
	3	5			
	4	1			
	5	1			
	6	1			
	7	1			
	8	1			
	9	1			
	Total Skor	13			
0-4	Individu				
5-9	Kelompok				
10-13	Klasikal				

Dimensi Kesadaran Bahasa Lisan

Skor Maksimal Bahasa Lisan = 11	No Butir	Skor Maksimal	Rentang Skor Perolehan Anak	Kriteria Pendampingan	Simbol Warna
	10	5			
	11	5			
	12	1			
	Skor	11			
0-3	Individu				
4-7	Kelompok				
8-11	Klasikal				

Dimensi Kesadaran Fonologi

Skor Maksimal Kesadaran Fonologi = 10	No Butir	Skor Maksimal	Rentang Skor Perolehan Anak	Kriteria Pendampingan	Simbol Warna
	13	1			
	14	1			
	15	1			
	16	1			
	17	1			
	18	1			
	19	1			
	20	1			
	0-3	Individu			
4-7	Kelompok				
8-10	Klasikal				

	21	1	
	22	1	
	Total	10	
	Skor		

Dimensi Pengetahuan Alfabet

Skor Maksimal Pengetahuan Alfabet (Huruf Kecil) = 26	No Butir	Skor Maksimal	Rentang Skor Perolehan Anak	Kriteria Pendampingan	Simbol Warna
	a-z	@1			
	Skor	26			
			0-8	Individu	
			9-17	Kelompok	
			18-26	Klasikal	

Skor Maksimal Pengetahuan Alfabet (Huruf Kapital) = 26	No Butir	Skor Maksimal	Rentang Skor Perolehan Anak	Kriteria Pendampingan	Simbol Warna
	A-Z	@1			
	Skor	26			
			0-8	Individu	
			9-17	Kelompok	
			18-26	Klasikal	

Dimensi Korespondensi Grafem-Fonem

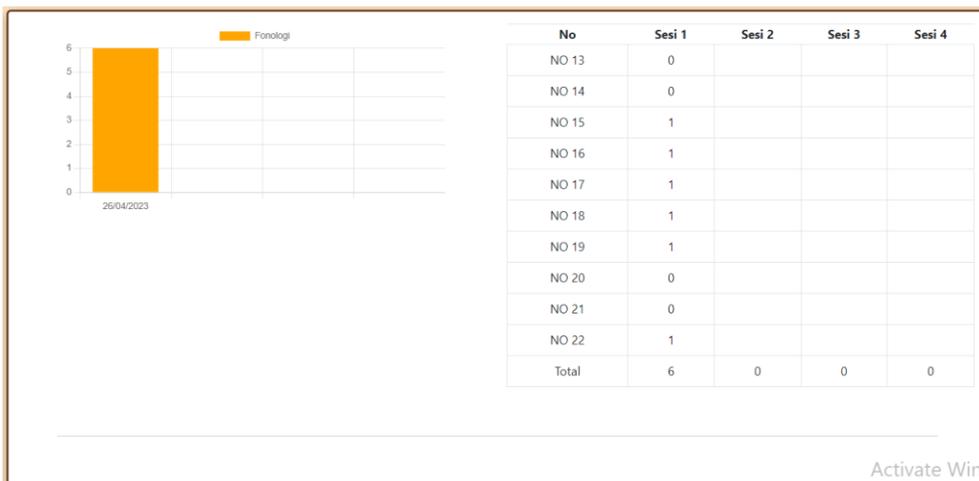
Skor Maksimal Korespondensi Grafem-Fonem = 10	No Butir	Skor Maksimal	Rentang Skor Perolehan Anak	Kriteria Pendampingan	Simbol Warna
	23	1			
	24	1			
	25	1			
	26	1			
	27	1			
	28	5			
	Total Skor	10			
			0-3	Individu	
			4-7	Kelompok	
			8-10	Klasikal	

Contoh Interpretasi Hasil Laporan Perkembangan Anak



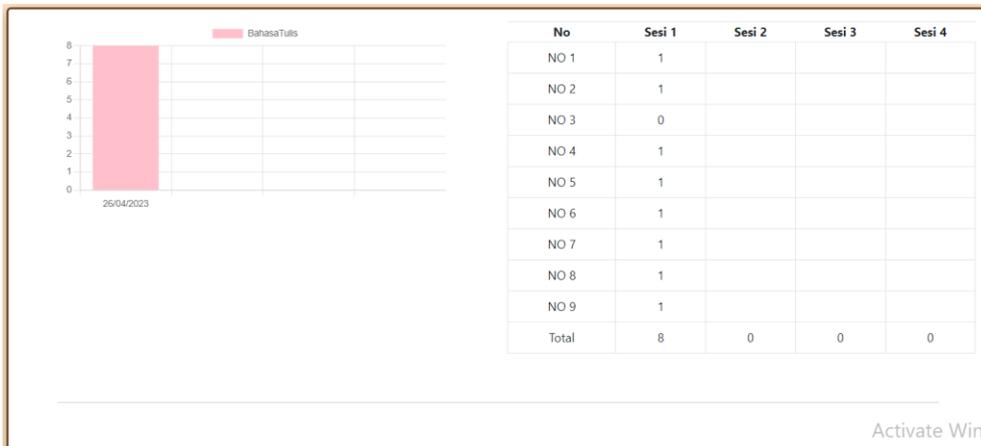
Gambar 59. Contoh Hasil Laporan Dimensi Bahasa Lisan Anak

Pada hasil laporan perkembangan anak di dimensi bahasa lisan ini terlihat bahwa anak ini membutuhkan bantuan individual karena skor yang diperoleh hanya 0. Warna biru di samping tulisan bahasa tulis menunjukkan kriteria anak.



Gambar 60. Contoh Hasil Laporan Dimensi Fonologi Anak

Hasil laporan perkembangan anak pada bagian Fonologi ini menunjukkan anak memperoleh skor 6 dari skor maksimal 10. Anak ini masuk pada level 2. Anak membutuhkan bantuan secara berkelompok untuk mengembangkan kesadaran fonologi.



Gambar 61. Contoh Hasil Laporan Dimensi Bahasa Tulis Anak

Pada bagian ini anak menunjukkan hasil kesadaran bahasa tulis anak mencapai warna merah muda. Hal ini berarti bahwa anak-anak membutuhkan dukungan secara klasikal saja pada dimensi ini. Artinya, anak menunjukkan kemampuan yang sudah sesuai dengan yang diharapkan untuk itu, strategi pembelajaran secara klasikal sudah cukup bagi anak-anak.

Contoh Laporan Perkembangan Anak dalam Bentuk PDF

Personal Information:

- Nama: [Redacted]
- Tanggal lahir: 20170521
- Usia: 5 tahun 11 bulan
- Sekolah: [Redacted]
- Tanggal Ujian 1: 28/04/2023 19:31
- Tanggal Ujian 2: [Redacted]
- Tanggal Ujian 3: [Redacted]
- Tanggal Ujian 4: [Redacted]

No	Seal 1	Seal 2	Seal 3	Seal 4
NO 10	0	0	0	0
NO 11	0	0	0	0
NO 12	0	0	0	0
Total	0	0	0	0

No	Seal 1	Seal 2	Seal 3	Seal 4
NO 1	1	0	0	0
NO 2	1	0	0	0
NO 3	0	0	0	0
NO 4	1	0	0	0
NO 5	1	0	0	0
NO 6	1	0	0	0
NO 7	1	0	0	0
NO 8	1	0	0	0
NO 9	1	0	0	0
Total	9	0	0	0

No	Seal 1	Seal 2	Seal 3	Seal 4
NO 13	0	0	0	0
NO 14	0	0	0	0
NO 15	1	0	0	0
NO 16	1	0	0	0
NO 17	1	0	0	0
NO 18	1	0	0	0
NO 19	1	0	0	0
NO 20	0	0	0	0
NO 21	0	0	0	0
NO 22	1	0	0	0
Total	6	0	0	0

No	Seal 1	Seal 2	Seal 3	Seal 4
C	0	0	0	0
U	0	0	0	0
E	0	0	0	0
D	0	0	0	0
K	0	0	0	0
S	0	0	0	0
N	0	0	0	0
M	0	0	0	0
G	0	0	0	0
X	0	0	0	0
Total	0	0	0	0

No	Seal 1	Seal 2	Seal 3	Seal 4
NO 23	1	0	0	0
NO 24	1	0	0	0
NO 25	1	0	0	0
NO 26	0	0	0	0
NO 27	0	0	0	0
NO 28	4	0	0	0
Total	7	0	0	0

Gambar 62. Contoh Laporan Perkembangan Anak dalam Bentuk PDF

Lampiran 1. Sebaran Soal dalam Tiket 2, Tiket 3, dan Tiket 4

Dimensi	Soal	Tiket 2	Tiket 3	Tiket 4
Bahasa Tulis	Soal 1. Coba tunjuk judul dari buku ini. (Kode D)			
	Soal 2. Nah, sekarang, coba tunjuk mana bagian sampul buku? (Kode D)			
	Soal 3. Dapatkah kamu menebak cerita dari buku ini? (Kode E)			
	Soal 4. Jika saya ingin membaca, saya harus			

<p>membaca dari mana? (Kode F)</p>			
<p>Soal 5. Saya minta kamu dapat menunjuk tulisan yang saya baca. (Kode G)</p>			
<p>Soal 6. Ayo, ini tadi judulnya apa? (Kode H)</p>			
<p>Soal 7. Dapatkan kalian mengisi kata yang hilang itu? Kata kata (Kode H)</p>	<p>Ini mobil ...</p>	<p>Saya pergi ke ...</p>	<p>Ada gajah ...</p>
<p>Soal 8. ... kata kata (Kode H)</p>	<p>... dari ayah.</p>	<p>... pergi ke toko buku.</p>	<p>... angsa mandi</p>



	Soal 9. Kata ... kata (Kode H)			
		Mobilku ... hijau	Saya ... ke toko kue	Ada ... mandi.
Bahasa Lisan	Soal 10. Coba kamu ceritakan kembali ceritanya pada ku. (Kode A)			
	Soal 11. Ini seorang Katakan padaku apa yang dilakukan seorang? (Kode B)			
	Soal 12. Coba tunjuk yang ada di? (Kode C)			

		Coba tunjuk baju yang ada di dalam lemari.	Coba tunjuk bunga yang ada di atas meja.	Coba tunjuk foto yang ada di samping lemari.
Kesadaran Fonologi	Soal 13. Ini ..., ..., ..., Gambar mana yang dimulai dengan /.../? (Kode I)	 <p>Ini cicak, siput, piala, gajah. Gambar mana yang dimulai dengan /s/?</p>	 <p>Ini kotak, kumis, batu, celana. Gambar mana yang dimulai dengan /c/?</p>	 <p>Ini merpati, gajah, cicak, harimau. Gambar mana yang dimulai dengan /h/?</p>
	Soal 14. Ini ..., ..., ..., Gambar mana yang dimulai dengan /.../? (Kode I)	 <p>Ini dasi, motor, bebek, keju. Gambar mana yang dimulai dengan /b/?</p>	 <p>Ini durian, ulat, gelas, lampu. Gambar mana yang dimulai dengan /g/?</p>	 <p>Ini kepiting, nanas, bola, ayam. Gambar mana yang dimulai dengan /n/?</p>
	Soal 15. Coba suara apa yang kamu dengar pada kata (Kode J)			

Soal 16. ... (Kode J)			
Soal 17. Ini kata ... Jika (suku kata awal) dibuang maka bunyinya? (Kode K)	 <p data-bbox="768 487 1039 603">Ini kata roti. Jika ro dibuang, maka bunyinya?</p>	 <p data-bbox="1097 487 1367 603">Ini kata desa. Jika de dibuang, maka bunyinya?</p>	 <p data-bbox="1425 487 1696 603">Ini kata bolu. Jika bo dibuang, maka bunyinya?</p>
Soal 18. Ini kata ... jika (suku kata awal) dibuang maka bunyinya? (Kode K)	 <p data-bbox="768 761 1039 878">Ini kata rusa. Jika ru dibuang maka bunyinya?</p>	 <p data-bbox="1097 761 1367 878">Ini kata kaki. Jika ka dibuang maka bunyinya?</p>	 <p data-bbox="1425 761 1696 878">Ini kata ekor. Jika e dibuang maka bunyinya?</p>
Soal 19. Ini ..., ..., ..., Manakah yang bunyinya mirip ...? (Kode L)	 <p data-bbox="768 1035 1039 1152">Ini roti, topi, robot, sapu. Manakah yang bunyinya mirip roti?</p>	 <p data-bbox="1097 1035 1367 1152">Ini daun, sapu, batu, dadu. Manakah yang bunyinya mirip daun?</p>	 <p data-bbox="1425 1035 1696 1152">Ini kaki, lampu, sapu, kapas. Manakah yang bunyinya mirip kaki?</p>

<p>Soal 20. Ini ..., ..., ..., Manakah yang bunyinya mirip ...? (Kode L)</p>	 <p>Ini gajah, jerapah, gayung, batu. Manakah yang bunyinya mirip gajah?</p>	 <p>Ini sapi, celana, sate, zebra. Manakah yang bunyinya mirip sapi?</p>	 <p>Ini palu, tikus, pring, paku. Manakah yang bunyinya mirip palu?</p>
<p>Soal 21. Ini ..., ..., ..., Manakah yang bunyinya mirip ... ? ... (bunyi akhir dalam kata) (Kode M)</p>	 <p>Ini lalat, bola, ulat, labu. Manakah yang bunyinya mirip lalat? ... lat</p>	 <p>Ini buku, batu, paku, palu. Manakah yang bunyinya mirip buku? .. ku</p>	 <p>Ini setir, gitar, petir, sisir. Manakah yang bunyinya mirip setir? ... tir</p>
<p>Soal 22. Ini ..., ..., ..., Manakah yang bunyinya mirip kipas? ... (bunyi akhir dalam kata) (Kode M)</p>	 <p>Ini sapi, dasi, topi, kursi. Manakah yang bunyinya mirip sapi? ...pi</p>	 <p>Ini rantai, pantai, bantal, danau. Manakah yang bunyinya mirip rantai? ... ai</p>	 <p>Ini semut, lumut, belut, rumput. Manakah yang bunyinya mirip semut? .. mut</p>

			bunyinya mirip lantai? .. tai	
Korespondensi Grafem Fonem	Soal 23-27. Saya akan menyebutkan satu kata. Kamu dapat menunjuk huruf awal untuk kata tersebut. Coba tunjuk huruf awal pada kata "....." (Kode O)	 <p>23. Apel 24. Baju 25. Dadu 26. Guru 27. Foto</p>	 <p>23. Lalat 24. Ember 25. Ikan 26. Obat 27. Yoyo</p>	 <p>23. Sapi 24. Topi 25. Kaki 26. Harimau 27. Jerapah</p>
	Soal 28. Saya ingin kamu menggambar dirimu dan kemudian menulis namamu. (Kode P)			
Pengetahuan Alfabet	Huruf Kecil Saya ingin kamu memberi nama			

	<p>pada huruf tersebut. (Kode N1)</p>			
	<p>Huruf Besar Saya ingin kamu memberi nama pada huruf tersebut. (Kode N2)</p>			



k

s

t



a

x

c

d



B

