

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202266806, 20 September 2022

Pencipta

Nama : **Sri Tiatri, Pamela Hendra Heng dkk**
Alamat : Kompleks Griya Satwika A8-9, Jl. Legoso, RT.002/RW.014, Kel. Pisangan, Kec. Ciputat Timur, Tangerang Selatan, BANTEN, 15419
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara**
Alamat : Jl. Letjen. S. Parman No. 1 Grogol, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11440
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Modul**
Judul Ciptaan : **Modul Administrasi Pembelajaran Integratif Fonik Dan Permainan Terhadap Kesiapan Membaca Anak TK**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 25 April 2022, di Jakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000382545

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Sri Tiatri	Kompleks Griya Satwika A8-9, Jl. Legoso, RT.002/RW.014, Kel. Pisangan, Kec. Ciputat Timur
2	Pamela Hendra Heng	Perum Kosambi Baru Jl. Pinang Tengah I Blok D EXT, RT.006/RW.015, Kel. Duri Kosambi, Kec. Cengkareng
3	Meianna K. Debataraja	Kav. DKI Blok 17/4, RT.009/RW.010, Kel. Meruya Utara, Kec. Kembangan



**MODUL PEMBELAJARAN INTEGRATIF FONIK DAN
PERMAINAN “CATEBATUBALI”**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan kasih karunia yang diberikan sehingga penyusun dapat menyelesaikan modul ini. Dalam menyelesaikan modul ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan yang diberikan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat.

Modul Pembelajaran Integratif Fonik dan Permainan “CaTeBaTuBali” ini bertujuan untuk membantu anak-anak pada tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) dalam memiliki kesiapan membaca awal. Dengan demikian anak-anak memiliki kemampuan dan kesiapan ke tahap membaca selanjutnya.

Dalam penyusunan modul ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun akan sangat bermanfaat bagi penyusun demi perbaikan ke depannya. Semoga modul ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan.

Tangerang, 06 Maret 2022

Penyusun

Sesi 1

- Materi : Pemberian intervensi pembelajaran integratif fonik dan permainan dengan tema “Mengetahui huruf vokal dan bunyinya (a, e, i, o, u)”.
- Pelaksana : Peneliti
- Peserta :
- Alokasi Waktu :
- Pelaksanaan :
- Tujuan Umum :
Mengajar dan memperkenalkan huruf vokal dan bunyinya melalui permainan “CaTeBaTuBali”.
- Tujuan Khusus :
1. Partisipan mampu menyebutkan dan mengetahui huruf vokal (a, e, i, o, u).
 2. Partisipan mampu menyuarakan bunyi huruf vokal (a, e, i, o, u).
 3. Partisipan mampu mengidentifikasi nama benda-benda yang diawali huruf vokal pada *flashcard*.
 4. Partisipan mampu mengikuti permainan “CaTeBaTuBali”.

Tabel
Tabel Pelaksanaan Intervensi Sesi 1

Tahapan Intervensi	Integratif fonik dan permainan	Kegiatan	Metode	Media	Waktu	Observasi		
						Y	T	
Sesi 1	Mengenal huruf vokal dan bunyi huruf vokal (a, e, i, o, u)	Pembukaan:	ceramah					
		1. Peneliti memberi salam						
		2. Berdoa Bersama						
		3. Peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan yang berlaku selama kegiatan.						
	Mengenal nama benda-benda yang diawali huruf vokal (a, e, i, o, u)	Inti:	presentasi dan permainan catebatubali	laptop, flashcard, proyektor				
		1. Peneliti mengajak anak supaya duduk dengan baik						
		2. Peneliti memperdengarkan lagu fonik abc kepada partisipan.						
		3. Peneliti mengajak partisipan bernyanyi bersama dengan mengikuti lagu fonik						
	4. Peneliti memperkenalkan huruf vokal dan menyuarakan bunyi huruf vokal sambil menunjukkan kartu							
	5. Peneliti menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang diawali dengan huruf vokal melalui kartu gambar							
	6. Peneliti meminta partisipan untuk menyebutkan nama benda-benda yang diawali huruf vokal							

		<p>7. Permainan CaTeBaTuBali dilakukan diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meletakkan kartu alfabet dan kartu bergambar ditempat-tempat tertentu dan meminta partisipan untuk mencarinya. - Untuk partisipan yang sudah menemukan alfabet/kartu gambar akan diminta peneliti untuk menunjukkannya kepada peneliti. - Partisipan diminta membaca huruf atau menyebutkan huruf awal dari nama benda yang ada di kartu. - Partisipan menuliskan huruf tersebut di buku. - Setelah itu partisipan akan diminta untuk membaca kembali huruf yang ditulis. 					
		<p>Penutup:</p>					
		<p>1. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengucapkan huruf vokal dan bunyi huruf vokal (a,e,i,o,u)</p>					
		<p>2. Peneliti dan partisipan mengulang kembali nama-nama benda yang diawali huruf vokal (a,e,i,o,u)</p>					
		<p>3. Peneliti mengucapkan salam dan terima kasih kepada partisipan</p>					

Sesi 2

- Materi : Pemberian intervensi pembelajaran integratif fonik dan permainan dengan tema “Mengenal huruf konsonan dan bunyinya (b, c, d, f, g)”.
- Pelaksana : Peneliti
- Peserta :
- Alokasi Waktu :
- Pelaksanaan :
- Tujuan Umum :
Mengajarkan dan memperkenalkan huruf konsonan (b, c, d, f, g) dan bunyinya melalui permainan “CaTeBaTuBali”.
- Tujuan Khusus :
1. Partisipan mampu menyebutkan dan mengenal huruf konsonan (b, c, d, f, g).
 2. Partisipan mampu menyuarakan bunyi huruf konsonan (b, c, d, f, g).
 3. Partisipan mampu mengidentifikasi nama benda-benda yang diawali huruf konsonan pada *flashcard*.
 4. Partisipan mampu mengikuti permainan “CaTeBaTuBali”.

Tabel
Tabel Pelaksanaan Intervensi Sesi 2

Tahapan Intervensi	Integratif fonik dan permainan	Kegiatan	Metode	Media	Waktu	Observasi	
						Y	T
Sesi 2	Mengenal huruf konsonan dan bunyinya (b, c, d, f, g) Mengenal nama benda-benda yang diawali huruf konsonan (b, c, d, f, g)	Pembukaan:	ceramah	laptop, flashcard, proyektor			
		1. Peneliti memberi salam					
		2. Berdoa Bersama					
		3. Peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan yang berlaku selama kegiatan.					
		Inti:	presentasi dan permainan catebatubali				
		1. Peneliti mengajak anak supaya duduk dengan baik					
		2. Peneliti memperdengarkan lagu fonik abc kepada partisipan.					
		3. Peneliti mengajak partisipan bernyanyi bersama dengan mengikuti lagu fonik					
4. Peneliti memperkenalkan huruf konsonan dan menyuarakan bunyinya sambil menunjukkan kartu							
5. Peneliti menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang diawali dengan huruf konsonan melalui kartu gambar							
6. Peneliti meminta partisipan untuk menyebutkan nama benda-benda yang diawali huruf konsonan							

		<p>7. Permainan CaTeBaTuBali dilakukan diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meletakkan kartu alfabet dan kartu bergambar ditempat-tempat tertentu dan meminta partisipan untuk mencarinya. - Untuk partisipan yang sudah menemukan alfabet/kartu gambar akan diminta peneliti untuk menunjukkannya kepada peneliti. - Partisipan diminta membaca huruf atau menyebutkan huruf awal dari nama benda yang ada di kartu. - Partisipan menuliskan huruf tersebut di buku. - Setelah itu partisipan akan diminta untuk membaca kembali huruf yang ditulis. 					
		<p>Penutup:</p>					
		<p>1. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengucapkan huruf konsonan dan bunyinya (b, c, d, f, g)</p>					
		<p>2. Peneliti dan partisipan mengulang kembali nama-nama benda yang diawali huruf konsonan (b,c,d,f,g)</p>					
		<p>3. Peneliti mengucapkan salam dan terima kasih kepada partisipan</p>					

Sesi 3

- Materi : Pemberian intervensi pembelajaran integratif fonik dan permainan dengan tema “Mengenal huruf konsonan dan bunyinya (h, j, k, l, m)”.
- Pelaksana : Peneliti
- Peserta :
- Alokasi Waktu :
- Pelaksanaan :
- Tujuan Umum :
Mengajarkan dan memperkenalkan huruf konsonan (h, j, k, l, m) dan bunyinya melalui permainan “CaTeBaTuBali”.
- Tujuan Khusus :
1. Partisipan mampu menyebutkan dan mengenal huruf konsonan (h, j, k, l, m).
 2. Partisipan mampu menyuarakan bunyi huruf konsonan (h, j, k, l, m).
 3. Partisipan mampu mengidentifikasi nama benda-benda yang diawali huruf konsonan pada *flashcard*.
 4. Partisipan mampu mengikuti permainan “CaTeBaTuBali”.

Tabel
Tabel Pelaksanaan Intervensi Sesi 4

Tahapan Intervensi	Integratif fonik dan permainan	Kegiatan	Metode	Media	Waktu	Observasi	
						Y	T
Sesi 3	Mengenal huruf konsonan dan bunyinya (h, j, k, l, m) Mengenal nama benda-benda yang diawali huruf konsonan (h, j, k, l, m)	Pembukaan:	ceramah	laptop, flashcard, proyektor			
		1. Peneliti memberi salam					
		2. Berdoa Bersama					
		3. Peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan yang berlaku selama kegiatan.					
		Inti:	presentasi dan permainan catebatubali				
		1. Peneliti mengajak anak supaya duduk dengan baik					
		2. Peneliti memperdengarkan lagu fonik abc kepada partisipan.					
		3. Peneliti mengajak partisipan bernyanyi bersama dengan mengikuti lagu fonik					
4. Peneliti memperkenalkan huruf konsonan dan menyuarakan bunyinya sambil menunjukkan kartu							
5. Peneliti menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang diawali dengan huruf konsonan melalui kartu gambar							
6. Peneliti meminta partisipan untuk menyebutkan nama benda-benda yang diawali huruf konsonan (h, j, k, l, m)							

		<p>7. Permainan CaTeBaTuBali dilakukan diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meletakkan kartu alfabet dan kartu bergambar ditempat-tempat tertentu dan meminta partisipan untuk mencarinya. - Untuk partisipan yang sudah menemukan alfabet/kartu gambar akan diminta peneliti untuk menunjukkannya kepada peneliti. - Partisipan diminta membaca huruf atau menyebutkan huruf awal dari nama benda yang ada di kartu. - Partisipan menuliskan huruf tersebut di buku. - Setelah itu partisipan akan diminta untuk membaca kembali huruf yang ditulis. 					
		<p>Penutup:</p>					
		<p>1. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengucapkan huruf konsonan dan bunyinya (h, j, k, l, m)</p>					
		<p>2. Peneliti dan partisipan mengulang kembali nama-nama benda yang diawali huruf konsonan (h, j, k, l, m)</p>					
		<p>3. Peneliti mengucapkan salam dan terima kasih kepada partisipan</p>					

Sesi 4

- Materi : Pemberian intervensi pembelajaran integratif fonik dan permainan dengan tema “Mengenal huruf konsonan dan bunyinya (n, p, r, s, t)”.
- Pelaksana : Peneliti
- Peserta :
- Alokasi Waktu :
- Pelaksanaan :
- Tujuan Umum :
Mengajarkan dan memperkenalkan huruf konsonan (n, p, r, s, t) dan bunyinya melalui permainan “CaTeBaTuBali”.
- Tujuan Khusus :
1. Partisipan mampu menyebutkan dan mengenal huruf konsonan (n, p, r, s, t).
 2. Partisipan mampu menyuarakan bunyi huruf konsonan (n, p, r, s, t).
 3. Partisipan mampu mengidentifikasi nama benda-benda yang diawali huruf konsonan pada *flashcard*.
 4. Partisipan mampu mengikuti permainan “CaTeBaTuBali”.

Tabel

Tabel Pelaksanaan Intervensi Sesi 4

Tahapan Intervensi	Integratif fonik dan permainan	Kegiatan	Metode	Media	Waktu	Observasi	
						Y	T
Sesi 4	Mengenal huruf konsonan dan bunyinya (n, p, r, s, t) Mengenal nama benda-benda yang diawali huruf konsonan (n, p, r, s, t)	Pembukaan:	ceramah	laptop, <i>flashcard</i> , proyektor			
		1. Peneliti memberi salam					
		2. Berdoa Bersama					
		3. Peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan yang berlaku selama kegiatan.					
		Inti:	presentasi dan permainan catebatubali				
		1. Peneliti mengajak anak supaya duduk dengan baik					
		2. Peneliti memperdengarkan lagu fonik abc kepada partisipan.					
		3. Peneliti mengajak partisipan bernyanyi bersama dengan mengikuti lagu fonik					
4. Peneliti memperkenalkan huruf konsonan dan menyuarakan bunyinya sambil menunjukkan kartu							
5. Peneliti menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang diawali dengan huruf konsonan melalui kartu gambar							
6. Peneliti meminta partisipan untuk menyebutkan nama benda-benda yang diawali huruf konsonan (n, p, r, s, t)							

		<p>7. Permainan CaTeBaTuBali dilakukan diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meletakkan kartu alfabet dan kartu bergambar ditempat-tempat tertentu dan meminta partisipan untuk mencarinya. - Untuk partisipan yang sudah menemukan alfabet/kartu gambar akan diminta peneliti untuk menunjukkannya kepada peneliti. - Partisipan diminta membaca huruf atau menyebutkan huruf awal dari nama benda yang ada di kartu. - Partisipan menuliskan huruf tersebut di buku. - Setelah itu partisipan akan diminta untuk membaca kembali huruf yang ditulis. 					
		<p>Penutup:</p>					
		<p>1. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengucapkan huruf konsonan dan bunyinya (n, p, r, s, t)</p>					
		<p>2. Peneliti dan partisipan mengulang kembali nama-nama benda yang diawali huruf konsonan (n, p, r, s, t)</p>					
		<p>3. Peneliti mengucapkan salam dan terima kasih kepada partisipan</p>					

Sesi 5

- Materi : Pemberian intervensi pembelajaran integratif fonik dan permainan dengan tema “Mengenal huruf konsonan dan bunyinya (v, w, y, z)”.
- Pelaksana : Peneliti
- Peserta :
- Alokasi Waktu :
- Pelaksanaan :
- Tujuan Umum :
Mengajarkan dan memperkenalkan huruf konsonan (v, w, y, z) dan bunyinya melalui permainan “CaTeBaTuBali”.
- Tujuan Khusus :
1. Partisipan mampu menyebutkan dan mengenal huruf konsonan (v, w, y, z).
 2. Partisipan mampu menyuarakan bunyi huruf konsonan (v, w, y, z).
 3. Partisipan mampu mengidentifikasi nama benda-benda yang diawali huruf konsonan pada *flashcard*.
 4. Partisipan mampu mengikuti permainan “CaTeBaTuBali”.

Tabel

Tabel Pelaksanaan Intervensi Sesi 5

Tahapan Intervensi	Integratif fonik dan permainan	Kegiatan	Metode	Media	Waktu	Observasi	
						Y	T
Sesi 5	Mengenal huruf konsonan dan bunyinya (v, w, y, z). Mengenal nama benda-benda yang diawali huruf konsonan (v, w, y, z).	Pembukaan:	ceramah	laptop, <i>flashcard</i> , proyektor			
		1. Peneliti memberi salam					
		2. Berdoa Bersama					
		3. Peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan yang berlaku selama kegiatan.					
		Inti:	presentasi dan permainan catebatubali				
		1. Peneliti mengajak anak supaya duduk dengan baik					
		2. Peneliti memperdengarkan lagu fonik abc kepada partisipan.					
		3. Peneliti mengajak partisipan bernyanyi bersama dengan mengikuti lagu fonik					
4. Peneliti memperkenalkan huruf konsonan dan menyuarakan bunyinya sambil menunjukkan kartu							
5. Peneliti menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang diawali dengan huruf konsonan melalui kartu gambar							
6. Peneliti meminta partisipan untuk menyebutkan nama benda-benda yang diawali huruf konsonan (v, w, y, z).							

		<p>7. Permainan CaTeBaTuBali dilakukan diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meletakkan kartu alfabet dan kartu bergambar ditempat-tempat tertentu dan meminta partisipan untuk mencarinya. - Untuk partisipan yang sudah menemukan alfabet/kartu gambar akan diminta peneliti untuk menunjukkannya kepada peneliti. - Partisipan diminta membaca huruf atau menyebutkan huruf awal dari nama benda yang ada di kartu. - Partisipan menuliskan huruf tersebut di buku. - Setelah itu partisipan akan diminta untuk membaca kembali huruf yang ditulis. 					
		<p>Penutup:</p>					
		<p>1. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengucapkan huruf konsonan dan bunyinya (v, w, y, z).</p>					
		<p>2. Peneliti dan partisipan mengulang kembali nama-nama benda yang diawali huruf konsonan (v, w, y, z).</p>					
		<p>3. Peneliti mengucapkan salam dan terima kasih kepada partisipan</p>					

Sesi 6

- Materi : Pemberian intervensi pembelajaran integratif fonik dan permainan dengan tema “Mengenal huruf besar dan mengenal huruf-huruf pada nama sendiri”.
- Pelaksana : Peneliti
- Peserta :
- Alokasi Waktu :
- Pelaksanaan :
- Tujuan Umum :
Mengenal huruf besar dan mampu menyusun huruf-huruf membentuk nama sendiri melalui permainan “CaTeBaTuBali”.
- Tujuan Khusus :
1. Partisipan mampu mengenal huruf besar dari A sampai Z.
 2. Partisipan mampu mengidentifikasi huruf-huruf pada nama sendiri.
 3. Partisipan mampu menyusun nama sendiri melalui permainan “Catebatubali”.

Tabel

Tabel Pelaksanaan Intervensi Sesi 6

Tahapan Intervensi	Integratif fonik dan permainan	Kegiatan	Metode	Media	Waktu	Observasi	
						Y	T
Sesi 6	Mengenal huruf besar dari A sampai Z	Pembukaan:	ceramah	laptop, <i>flashcard</i> , proyektor			
		1. Peneliti memberi salam					
		2. Berdoa Bersama					
		3. Peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan yang berlaku selama kegiatan.					
		Inti:	presentasi dan permainan catebatubali				
		1. Peneliti mengajak anak supaya duduk dengan baik					
		2. Peneliti memperdengarkan lagu fonik abc kepada partisipan.					
		3. Peneliti mengajak partisipan bernyanyi bersama dengan mengikuti lagu fonik					
		4. Peneliti memperkenalkan huruf besar A sampai Z dan menyuarakan bunyinya melalui huruf-huruf di layar					
		5. Peneliti menyebutkan dan menunjukkan huruf-huruf dari nama partisipan satu persatu yang dimulai dengan huruf besar					
6. Peneliti meminta masing-masing partisipan untuk mengidentifikasi huruf-huruf dari nama mereka							

	Menyusun huruf-huruf membentuk nama sendiri	<p>7. Permainan CaTeBaTuBali dilakukan diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meletakkan kartu alfabet (huruf besar dan huruf kecil) ditempat-tempat tertentu dan meminta partisipan untuk mencari huruf-huruf yang ada pada nama mereka dan menyusunnya. - Partisipan yang selesai menyusun nama dari kartu alfabet selanjutnya menuliskannya di buku. - Setelah itu partisipan akan diminta untuk membaca kembali apa yang ditulis. 					
		Penutup:					
		1. Melalui proyektor peneliti menunjukkan kembali nama partisipan satu persatu dan menyebutkan huruf-huruf yang terdapat pada nama partisipan					
		2. Peneliti mengucapkan salam dan terima kasih kepada partisipan					

Sesi 7

- Materi : Pemberian intervensi pembelajaran integratif fonik dan permainan dengan tema “Mengidentifikasi bunyi suku kata terakhir”.
- Pelaksana : Peneliti
- Peserta :
- Alokasi Waktu :
- Pelaksanaan :
- Tujuan Umum :
Mengidentifikasi bunyi suku kata terakhir melalui permainan “CaTeBaTuBali”.
- Tujuan Khusus :
1. Partisipan mampu mengidentifikasi bunyi suku kata terakhir.
 2. Partisipan mampu mengidentifikasi suku kata terakhir pada *flashcard*.
 3. Partisipan mampu mengikuti permainan “Catebatubali”.

Tabel

Tabel Pelaksanaan Intervensi Sesi 7

Tahapan Intervensi	Integratif fonik dan permainan	Kegiatan	Metode	Media	Waktu	Observasi	
						Y	T
Sesi 7	Mengidentifikasi bunyi suku kata terakhir	Pembukaan:	ceramah	laptop, <i>flashcard</i> , proyektor			
		1. Peneliti memberi salam					
		2. Berdoa Bersama					
		3. Peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan yang berlaku selama kegiatan.					
		Inti:	Presentasi dan permainan catebatubali				
		1. Peneliti mengajak anak supaya duduk dengan baik					
		2. Peneliti memperdengarkan lagu fonik abc kepada partisipan.					
		3. Peneliti mengajak partisipan bernyanyi bersama dengan mengikuti lagu fonik					
		4. Peneliti memperkenalkan nama-nama benda melalui proyektor dan <i>flashcard</i>					
		5. Peneliti memperkenalkan nama-nama benda yang memiliki akhiran suku kata yang sama melalui proyektor dan <i>flashcard</i>					
6. Peneliti meminta partisipan untuk mengidentifikasi kata yang memiliki bunyi akhiran suku kata yang sama							

		<p>7. Permainan CaTeBaTuBali dilakukan diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meletakkan <i>flashcard</i> ditempat-tempat tertentu dan meminta partisipan untuk mencari kata yang memiliki suku kata terakhir sesuai instruksi. - Untuk partisipan yang sudah menemukan <i>flashcard</i> diminta untuk menunjukkannya kepada peneliti. - Partisipan diminta membaca suku kata terakhir pada <i>flashcard</i>. - Partisipan diminta menuliskan suku kata tersebut di buku. - Setelah itu partisipan akan diminta untuk membaca kembali suku kata yang ditulis. 					
		<p>Penutup:</p>					
		<p>1. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengidentifikasi akhiran suku kata pada <i>flashcard</i></p>					
		<p>2. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengidentifikasi bunyi akhiran suku kata yang sama</p>					
		<p>3. Peneliti mengucapkan salam dan terima kasih kepada partisipan</p>					

Sesi 8

- Materi : Pemberian intervensi pembelajaran integratif fonik dan permainan dengan tema “Mengidentifikasi bunyi suku kata terakhir”.
- Pelaksana : Peneliti
- Peserta :
- Alokasi Waktu :
- Pelaksanaan :
- Tujuan Umum :
Mengidentifikasi bunyi suku kata terakhir melalui permainan “CaTeBaTuBali”.
- Tujuan Khusus :
1. Partisipan mampu mengidentifikasi bunyi suku kata terakhir.
 2. Partisipan mampu mengidentifikasi suku kata terakhir pada *flashcard*.
 3. Partisipan mampu mengikuti permainan “Catebatubali”.

Tabel

Tabel Pelaksanaan Intervensi Sesi 8

Tahapan Intervensi	Integratif fonik dan permainan	Kegiatan	Metode	Media	Waktu	Observasi	
						Y	T
Sesi 8	Mengidentifikasi bunyi suku kata terakhir	Pembukaan:	ceramah	laptop, <i>flashcard</i> , proyektor			
		1. Peneliti memberi salam					
		2. Berdoa Bersama					
		3. Peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan yang berlaku selama kegiatan.					
		Inti:	Presentasi dan permainan catebatubali				
		1. Peneliti mengajak anak supaya duduk dengan baik					
		2. Peneliti memperdengarkan lagu fonik abc kepada partisipan.					
		3. Peneliti mengajak partisipan bernyanyi bersama dengan mengikuti lagu fonik					
		4. Peneliti memperkenalkan nama-nama benda melalui proyektor dan <i>flashcard</i>					
		5. Peneliti memperkenalkan nama-nama benda yang memiliki akhiran suku kata yang sama melalui proyektor dan <i>flashcard</i>					
6. Peneliti meminta partisipan untuk mengidentifikasi kata yang memiliki bunyi akhiran suku kata yang sama							

		<p>7. Permainan CaTeBaTuBali dilakukan diawali dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meletakkan <i>flashcard</i> ditempat-tempat tertentu dan meminta partisipan untuk mencari kata yang memiliki suku kata terakhir sesuai instruksi. - Untuk partisipan yang sudah menemukan <i>flashcard</i> diminta untuk menunjukkannya kepada peneliti. - Partisipan diminta membaca suku kata terakhir pada <i>flashcard</i>. - Partisipan diminta menuliskan suku kata tersebut di buku. - Setelah itu partisipan akan diminta untuk membaca kembali suku kata yang ditulis. 					
		<p>Penutup:</p>					
		<p>1. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengidentifikasi akhiran suku kata pada <i>flashcard</i></p>					
		<p>2. Peneliti dan partisipan mengulang kembali mengidentifikasi bunyi akhiran suku kata yang sama</p>					
		<p>3. Peneliti mengucapkan salam dan terima kasih kepada partisipan</p>					

