



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

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 : EC00202105694, 11 Januari 2021

Pencipta

Nama : **Hartini dan Khafidhoh**
Alamat : Sekarmayang RT 3 Rw 11, Bulupayung, Patimuan, Cilacap, Jawa Tengah
, Cilacap, JAWA TENGAH, 53264
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**
Alamat : Kampus 2 Unit B Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, Umbulharjo, Yogyakarta, DI
Yogyakarta , Yogyakarta, DI YOGYAKARTA, 55161
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku Pelajaran**
Judul Ciptaan : **Let's Go! (Semester I)**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 1 Agustus 2020, di Yogyakarta
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali
dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000232262

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.

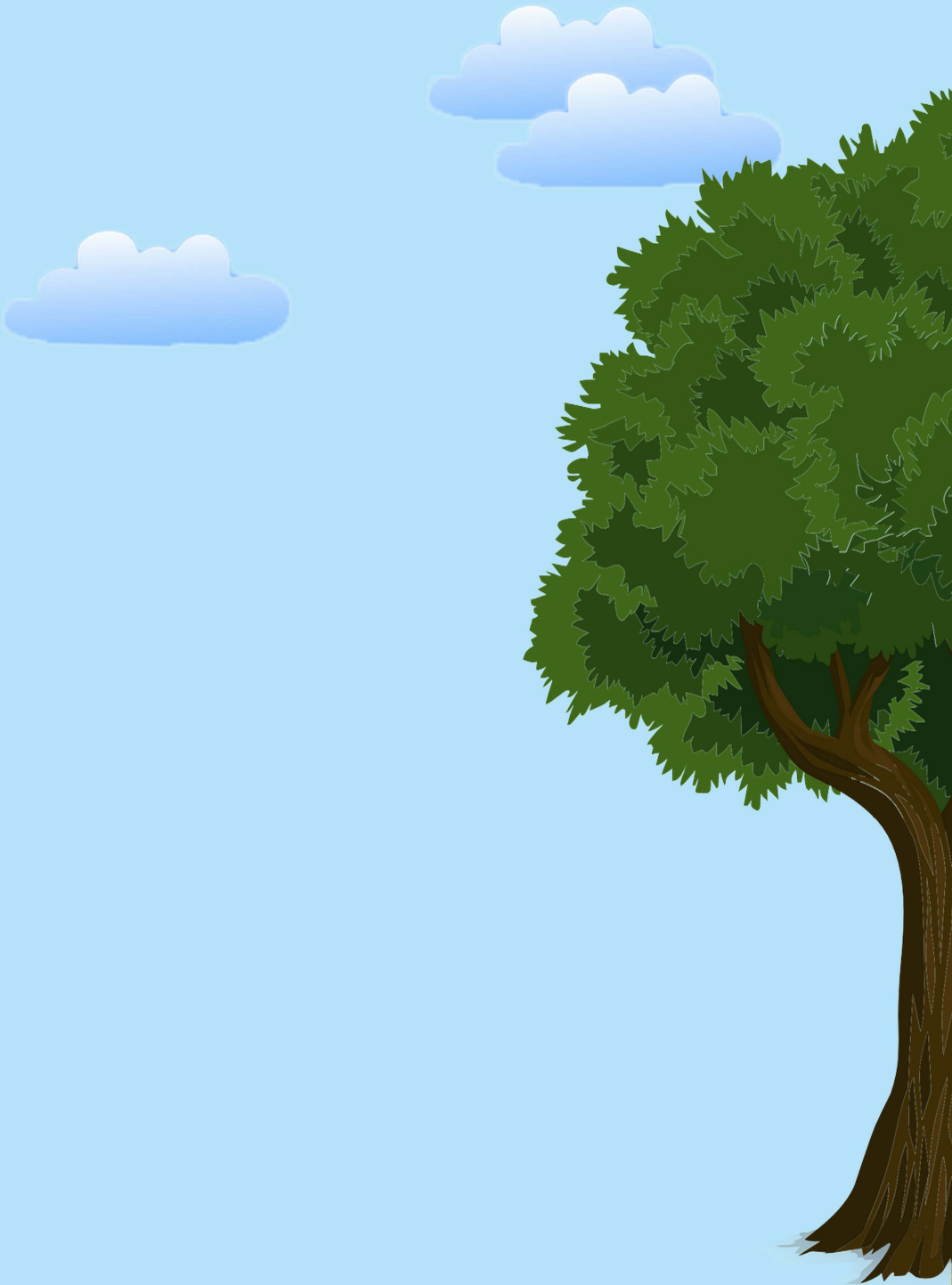
a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

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





UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

Let's Go!

Buku Pegangan Guru Bahasa Inggris

Hartini
Khafidhoh



TK/PAUD
Semester I

Let's Go!

Buku Pegangan Guru Bahasa Inggris

TK/PAUD

Semester I

Disusun oleh:

Hartini

Khafidhoh

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Bantul, DIY

Let's Go!

Hartini & Khafidhoh. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan 2020

Untuk TK/PAUD

© HAK CIPTA DILINDUNGI OLEH UNDANG-UNDANG

Acknowledgment

Praises be to Allah, the lord of the worlds, who has given His blessing to the writer for finishing the book entitled *Let's Go!* in the calculated time.

The deep and sincere gratitude would be dedicated to those who have guided in completing this book, especially to Soviyah, M.Hum. as the expert lecturer, also to everyone who have participated in the writing process of this book. Hopefully, Allah replies all help and bless you all.

This book is written especially to help the English teacher of TK ABA Nitikan in teaching through the Fun English Program (FEP), and generally to help the English teachers of Islamic kindergarten in Indonesia in teaching English to their students.

This book contains four chapters which provide teaching materials and various teaching techniques. The material provided is based on expert recommendations. Meanwhile, the teaching techniques such as singing and role playing are designed based on the students' interest. On the other hand, the themes in each chapter are adapted to themes that are closely related to the students' daily lives which are integrated with Islamic values.

As a work, of course, this book requires readers' criticism and suggestions as a form of participation in improving the contents of this book and helping to improve the quality of teaching English in Indonesia.

Yogyakarta, August 2020
The Writer

Table of Content

Cover	i
Acknowledgement	ii
Table of Content	iii
Chapter 1	1
Summary	6
Evaluation	7
Chapter 2	9
Summary	14
Evaluation	15
Chapter 3	17
Summary	22
Evaluation	23
Chapter 4	25
Summary	30
Evaluation	31
References	

Chapter 1

Greeting

Good morning, Adam.

Good morning, Hawa.

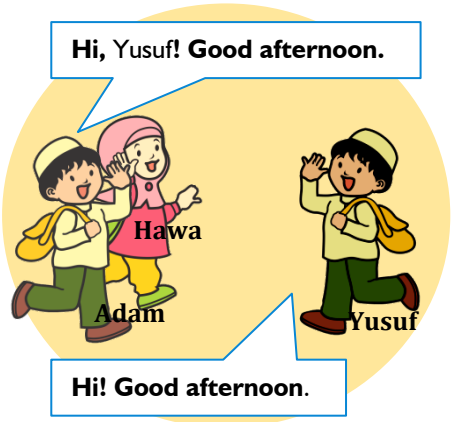
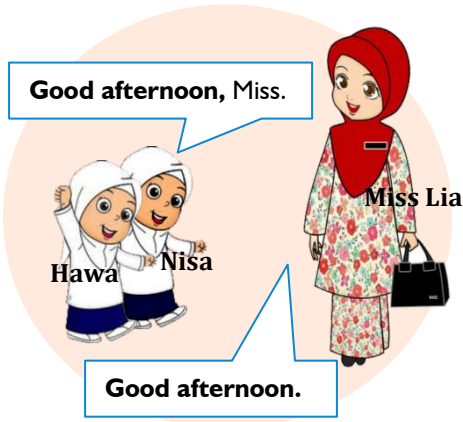
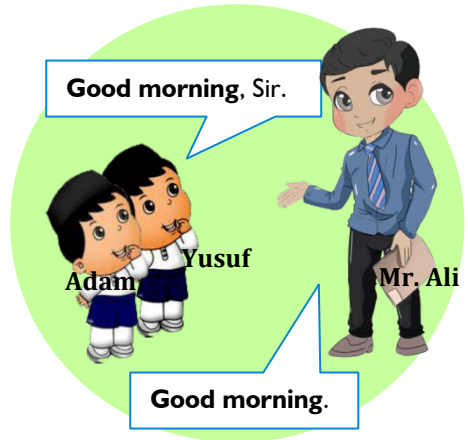
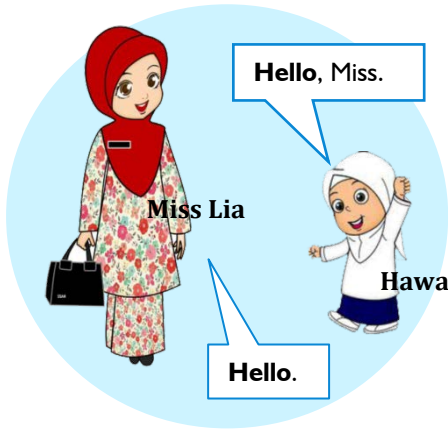


Indikator Kompetensi

- Mampu melafalkan *Greeting* dengan pelafalan yang benar
- Mampu menggunakan *Greeting* sesuai dengan konteks
- Mampu merespon *Greeting* dengan tepat



Listen and follow the teacher!



Petunjuk untuk Guru

- Berikan contoh penggunaan kosakata yang bercetak tebal dalam kehidupan sehari-hari.
- Ajaklah siswa mengulang-ulang kosakata baru sembari memahami maknanya hingga benar-benar lancar.



Let's play the role!

GREETING PLANE



Hi, Yusuf! Good morning.



Good afternoon, Hawa.



Hi, Adam! _____.



_____, Adam.



Hi, Hawa! _____.



_____, Miss Lia.



Hi, Nisa! Good afternoon.



Good morning, Yusuf.

Petunjuk Permainan

- Sediakan satu pesawat mainan atau benda apapun yang diimajinasikan sebagai pesawat. (Jika siswa tidak tertarik dengan pesawat, bisa juga diganti dengan kapal, mobil, atau kendaraan umum lainnya).
- Ajak siswa untuk duduk melingkar agar dapat melihat satu sama lain saat sedang bermain. Posisikan tengah lingkaran sebagai landasan terbang pesawat dan telapak tangan siswa sebagai bandara tujuan.
- Guru bisa mengawali permainan dengan tanya jawab terkait pengalaman naik kendaraan umum dalam kehidupan siswa, atau cerita lainnya, lalu arahkan cerita pada *Greeting Plane* yang telah disiapkan.
- Terbangkan pesawat ke salah satu siswa secara acak seolah-olah menjadi pilot, dengan cara membawanya berkeliling. Letakkan pesawat di telapak tangan salah satu siswa, lalu berikan *Greeting* yang sudah dipelajari dan siswa tersebut harus menjawabnya.
- Ajaklah siswa yang baru saja menjawab untuk bergantian menjadi pilot, berkeliling, dan bertanya pada siswa selanjutnya. Begitu seterusnya hingga semua siswa mendapatkan giliran.

Good Morning!





Listen and follow the teacher!



Hello, Nisa. **How are you?**



Hi, Adam. Alhamdulillah, **I am fine.** And you?



I am good.



How are you today, Miss Lia?



I am great, alhamdulillah.. How about you, Mr. Ali?



I am very well.



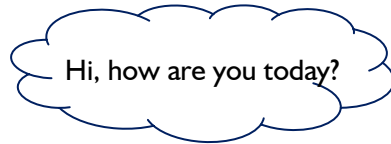
How are you, Yusuf?



I am fine, alhamdulillah. **And you?**



I am fine, too.



Petunjuk untuk Guru

- Berikan contoh penggunaan kosakata baru dalam kehidupan sehari-hari.
- Ajak siswa mengulang-ulang kosakata sembari memahami maknanya hingga benar-benar lancar.
- Jika siswa sudah mampu menggunakan kosakata baru dengan lancar, guru dapat mengajarkan kosakata lain yang memiliki makna serupa.
Contoh: *I am fine* diganti dengan *I am okay, I am great, I am happy, I am sad*, dll.
- Apabila siswa sudah lancar melafalkan kosakata baru, guru dapat melakukan permainan *Greeting Plane* dengan menggunakan kosakata baru tersebut.



Let's sing the song!

Hello, How are You?

5 3 | 4 2 | 1 2 | 3 4 | 5 .
Hello hello hello how are you?

6 6 | 4 6 | 5 3 | 4 4 | 3 1 | 2 .
Hello hello hello I am always fine.

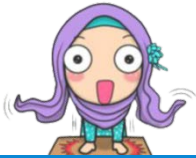
5 3 | 4 2 | 1 2 | 3 4 | 5 .
Hello hello how are you today?

6 6 | 4 6 | 5 3 | 5 5 | 6 7 | i .
Hello hello hello I am very well.



Let's play the game!

Walking Bomb



Petunjuk Permainan

- Sediakan satu buah bola atau benda apapun yang mudah dipindahkan untuk diimajinasikan sebagai bom.
- Arahkan siswa untuk duduk melingkar (jika memungkinkan).
- Ajak siswa untuk menyanyikan lagu *Hello, How are You?* sembari mengoper bola dari satu siswa ke siswa di dekatnya secara berurutan.
- Bom (bola) akan meledak ketika lagu selesai dinyanyikan.
- Siswa yang mendapat operan bola ketika lagu berhenti harus menjawab pertanyaan tentang *Greeting* seperti apa yang harus diucapkan ketika bertemu seseorang pada saat-saat tertentu (pagi hari, siang hari, tanya kabar, dll).
- Setelah siswa tersebut menjawab, permainan dapat dilanjutkan dengan menyanyikan lagu kembali, begitu seterusnya.



Summary

- Untuk menyapa seseorang, kita bisa menggunakan kata-kata berikut:
Hi.
Hello.
- Untuk menyapa seseorang di waktu tertentu, kita menggunakan kata-kata berikut:
Good morning.
Good afternoon
- Untuk menanyakan kabar seseorang, kita menggunakan kalimat berikut:
How are you?
How are you today?
- Untuk menyampaikan kabar, kita menggunakan kalimat berikut:
I am fine.
I am okay
I am great.
I am very well.

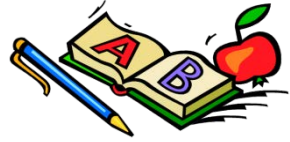


Competency Checklist

- Siswa mampu melafalkan *Greeting* dengan pelafalan yang benar.
- Siswa mampu menggunakan *Greeting* sesuai konteks.
- Siswa mampu merespon *Greeting* dengan tepat.



Evaluation



Guess the correct greeting!

Di bawah ini disediakan gambar ilustrasi sebagai penunjuk waktu dan keadaan.

- Guru dapat menjabarkan dalam bentuk cerita lalu mengajak siswa menebak secara lisan *Greeting* (*Good morning* atau *Good afternoon*) yang tepat untuk digunakan sesuai dengan ilustrasi yang dijabarkan.
- Guru juga dapat menunjukkan gambar dan menunjukkan penanda waktu yang terdapat pada gambar (seperti: matahari di atas, batuk pilek, bangun tidur, dll). Lalu mengajak siswa menganalisis waktu atau keadaan apa yang dimaksud oleh gambar, untuk kemudian ditebak *Greeting* yang tepat.
- Jika diperlukan, guru dapat menggunakan dan/atau menambahkan ilustrasi lain selain yang terdapat di bawah ini.



1



2



3



4



5



Kukuruyuk...!
Kukuruyuk...!

Chapter 2

Alphabet



Indikator Kompetensi

- Mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk *Alphabet* dengan tepat
- Mampu mengeja *Alphabet* dengan pelafalan yang benar
- Mampu membedakan macam-macam *Alphabet* dengan tepat



Listen and follow the teacher!

A

/eɪ/

B

/bi:/

C

/si:/

D

/di:/

E

/i:/

F

/ef/

G

/dʒi:/

H

/eɪtʃ/

I

/aɪ/

J

/dʒeɪ/

K

/keɪ/

L

/el/

M

/em/

N

/en/

O

/əʊ/

P

/pi:/

Q

/kju:/

R

/ɑ:/

S

/es/

T

/ti:/

U

/ju:/

V

/vi:/

W

/'dʌbəlju:/

X

/eks/

Y

/waɪ/

Z

/zi:/



Let's sing the song!

My ABC

1 1 5 5 | 6 6 5
A B C D E F G

4 4 3 3 | 2 2 2 2 1
H I J K L M N O P

5 5 4 | 3 3 2
Q R S T U V

5 4 | 3 3 2
W X Y and Z

1 1 5 5 | 6 6 5
Now I know my A B C

4 4 3 3 | 2 2 1
Everybody sing with me!





This is My ABC



Petunjuk Permainan

Permainan 1

- Siapkan potongan kertas bertuliskan huruf-huruf untuk diberikan kepada setiap siswa, satu siswa mendapatkan satu huruf (gunakan *flashcard* jika ada).
- Ajak siswa untuk mengangkat kertas dan menyebutkan huruf yang dipegangnya sesuai dengan instruksi guru.

Contoh:

Jika guru menyebutkan A, maka siswa yang memegang kertas berhuruf A harus mengangkat kertas dan mengucapkan "A" atau "This is A".

Permainan 2

- Siapkan potongan kertas bertuliskan huruf-huruf untuk diberikan kepada setiap siswa, satu siswa mendapatkan satu huruf (gunakan *flashcard* jika ada).
- Ajak siswa menyanyikan lagu *My ABC* dengan meminta anak yang memegang kertas bertuliskan huruf yang disebutkan untuk mengangkat kertasnya, bersamaan dengan pelafalan huruf ketika menyanyi.

Catatan

Guru dapat menambahkan variasi dalam permainan, seperti meminta salah satu siswa untuk memimpin permainan di depan teman-temannya, lalu memberikan *reward* setelahnya.



Let's spell the word!



Ant
A-n-t



Bee
B-e-e



Cat
C-a-t



Deer
D-e-e-r



Eel
E-e-l



Fish
F-i-s-h

Petunjuk untuk Guru

- Ajaklah siswa untuk mengeja satu per satu huruf yang menyusun masing-masing kata dalam Bahasa Inggris.
INGAT! Cukup fokuskan siswa untuk mengidentifikasi huruf-huruf yang meyusun kata, bukan membaca kata.
- Jika memungkinkan, guru dapat mencari kata lain untuk dieja oleh siswa.



Let's bold the words!

A a B b C c D d E e

Petunjuk untuk Guru

- Buatlah titik-titik huruf di papan tulis seperti pada contoh di atas, dengan susunan *alphabet* yang tidak berurutan.
- Ajaklah siswa menebalkan titik-titik salah satu huruf dengan terlebih dahulu menebak huruf apa yang akan terbentuk.
- Guru dapat membuat titik-titik huruf lain untuk ditebalkan oleh siswa.



Feeding the Cat



Petunjuk Permainan

- Buatlah replika ikan menggunakan kertas origami warna-warni, lalu tulislah satu huruf di tengahnya.
Agar tidak mudah rusak, replika dapat dilapisi dengan kardus bekas.
- Siapkan satu buah kardus besar, gambarlah pola kucing dengan lubang besar sebagai mulutnya.
Jika tidak ada kardus, bisa menggunakan kotak dengan lubang atau benda apapun yang dapat diimajinasikan sebagai kucing besar.
- Permainan dapat dimulai dengan mengajak siswa memegang masing-masing satu ikan berhuruf.
- Ajaklah siswa untuk memasukkan ikan berhuruf ke lubang/mulut kucing sesuai dengan instruksi guru.
Contoh:
Jika guru mengatakan "A", itu artinya kucing ingin makan ikan berhuruf "A". Maka siswa yang memegang ikan berhuruf "A" harus memasukkan ikan tersebut ke mulut kucing.
- Guru dapat mengajak siswa bergiliran menjadi kucing dan meminta ikan berhuruf, begitu seterusnya.



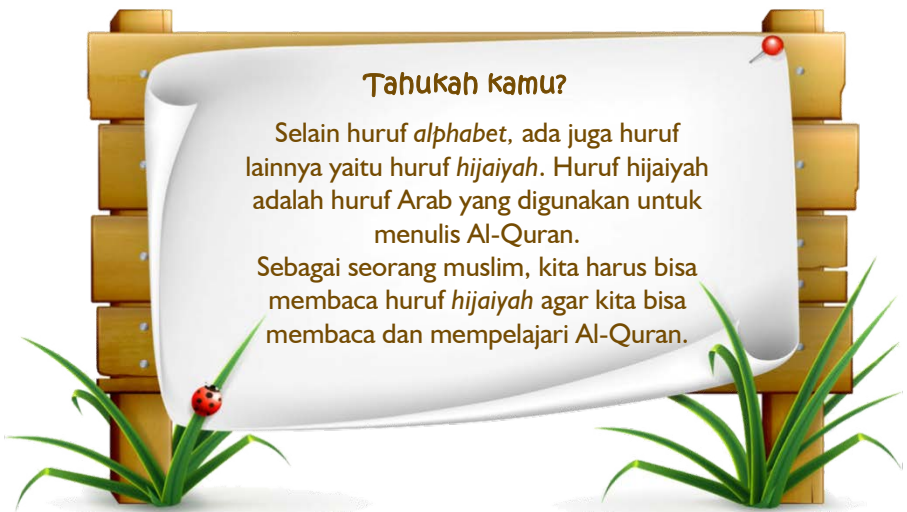
Summary

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz

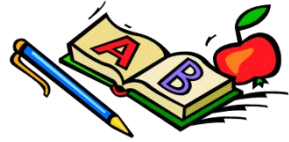


Competency Checklist

- Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk *Alphabet* dengan tepat.
- Siswa mampu mengeja *Alphabet* dengan pelafalan yang benar.
- Siswa mampu membedakan macam-macam *Alphabet* dengan tepat.



Evaluation



 Listen and circle the alphabet you hear!

- Berikan masing-masing siswa satu lembar kerja seperti di bawah ini.
- Bacakan salah satu huruf, sesuai dengan yang tertulis pada soal.
- Ajaklah siswa untuk melingkari/menebalkan titik-titik huruf yang dibacakan tersebut.
- Jika tidak memungkinkan adanya lembar jawab, guru dapat membuat barisan huruf serupa di papan tulis lalu meminta siswa melingkari/menebalkan sesuai perintah secara bergantian.

1

/ei/



2

/ef/



3

/bi: /



4

/si:/



5

/i/





Spell the word correctly!

- Tulislah kata-kata di bawah ini. Bisa dengan dituliskan pada papan atau menggunakan susunan balok alfabet.
- Mintalah siswa untuk mengeja satu per satu huruf yang menyusun salah satu kata.
- Berikan *reward* jika siswa mampu mengeja dengan benar dan lancar.

1

Cat

2

Goat

3

Ant

4

Fish

5

Horse

Chapter 3

Number





Indikator Kompetensi

- Mampu melafalkan *Number* 1 sampai 10 dengan benar
- Mampu berhitung 1 sampai 10 dengan urutan yang benar
- Mampu membedakan antar angka 1 sampai 10 dengan baik dan benar



Listen and follow the teacher!

		One	/wʌn/
		Two	/tu:/
		Three	/θri:/
		Four	/fɔ:r/
		Five	/faɪv/
		Six	/sɪks/
		Seven	/'sev·ən/
		Eight	/eɪt/
		Nine	/naɪn/
		Ten	/ten/



Let's sing the song!

My Numbers



5 4 3 2 5 | 2 5 1

Here are my numbers one to ten.

1 2 3 4 5 | 5 4 3 2 5 1

One two three four five six seven eight nine ten

1 2 3 4 5 | 5 4 3 2 5 1

One two three four five six seven eight nine ten

1 | 2 | 3

Eight nine ten

5 4 3 2 5 | 2 5 1

Here are my numbers one to ten.



Petunjuk untuk Guru

Ajaklah siswa menyanyikan lagu di atas sembari berhitung dengan jari-jemari, sesuai *Numbers* yang disebutkan dalam lagu.



Let's play the game!

Numbered Stone



Kompetensi Dasar

- Siapkan batu-batu (bisa diganti benda lain) untuk diberi angka-angka.
- Siapkan kertas bertuliskan angka-angka 1 sampai 10 lalu tempelkan pada batu.
Selain kertas, angka dapat dituliskan langsung pada batu menggunakan kapur atau spidol.
- Susun batu secara berurutan menurut angka yang tertulis.
- Ajak siswa secara bergiliran untuk melewati batu-batu seraya menyebutkan dalam Bahasa Inggris angka yang tertulis pada masing-masing batu.
- Setelah semua angka berhasil disebutkan, guru dapat memberikan *reward*.

Catatan

- Permainan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.
- Jika siswa sudah lancar menyebutkan secara urut, batu-batu berangka dapat disusun secara acak.
- Untuk membuat siswa lebih aktif bergerak, batu-batu dapat diletakkan berjauhan sehingga siswa harus melompat untuk melewatinya.



Let's count the balloons!

Four

Six

Five

Ten

Eight

Nine

Three

One

Seven

Two

Petunjuk untuk Guru

Bacakan *Number* yang tertera dalam kotak, lalu minta siswa untuk menghubungkan dengan garis ke gambar balon yang memiliki jumlah sesuai.



Summary

1 = One

2 = Two

3 = Three

4 = Four

5 = Five

6 = Six

7 = Seven

8 = Eight

9 = Nine

10 = Ten



Competency Checklist

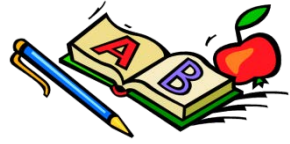
- Siswa mampu melafalkan *Number* 1 sampai 10 dengan pelafalan yang benar..
- Siswa mampu berhitung dari 1 sampai 10 dengan urutan yang benar.
- Siswa mampu membedakan antar angka 1 sampai 10 dengan baik dan benar.

Tahukah kamu?

Angka 7 merupakan angka istimewa dalam Islam, sebab:

1. Allah menyukai bilangan ganjil, dan angka 7 termasuk bilangan ganjil.
2. Surah Al-Fatihah terdiri dari 7 ayat.
3. Langit diciptakan Allah sebanyak 7 lapisan.
4. Thawaf (mengelilingi Ka'bah) ketika haji dilakukan sebanyak 7 kali putaran.
5. dan lain-lain.

Evaluation



Listen and circle the number you hear!

- Berikan masing-masing siswa satu lembar kerja seperti di bawah ini.
- Bacakan salah satu angka, sesuai dengan yang tertulis pada soal.
- Mintalah siswa untuk melingkari angka yang dibacakan tersebut.
- Jika tidak memungkinkan adanya lembar jawab, guru dapat membuat barisan angka serupa di papan tulis lalu meminta siswa melingkarnya sesuai perintah secara bergantian.

1

/wʌn/

3

1

4

2

/ten/

10

8

7

3

/fɑ:v/

6

9

5

4

/nɑ:m/

9

7

6

5

/tu:/

5



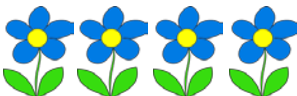


3

2



Count and connect to the correct number!

- Berikan masing-masing siswa satu lembar kerja seperti di bawah ini.
- Ajaklah siswa untuk menghitung jumlah gambar di sebelah kiri lalu menghubungkan dengan garis ke angka yang sesuai di sebelah kanan.
- Jika tidak memungkinkan adanya lembar jawab, guru dapat menyediakan benda-benda lain (seperti balok mainan, pensil warna, dll) untuk dihitung oleh siswa, lalu mintalah siswa menyebutkan berapa jumlahnya.

1		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4
2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7
3		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2
4		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3
5		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6

A dashed line connects the box next to the 7 clownfish to the box next to the number 7.

Chapter 4

Color



Kompetensi Dasar

- Mengenal macam-macam *Color* dan pelafalannya
- Mampu membedakan macam-macam *Color*
- Mampu mengidentifikasi *Color* pada benda-benda di lingkungan sekitar



Listen and follow the teacher!



Red

/red/



Orange

/'ɔ:r.ɪndʒ/



Yellow

/'jel.ʊ/



Green

/gri:n/



Blue

/blu:/



Purple

/pɜ:pəl /



White

/waɪt/



Grey

/greɪ/



Black

/blæk/



Brown

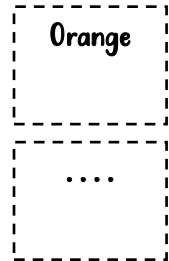
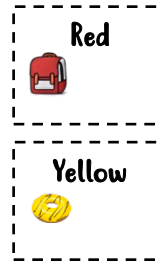
/braʊn/

Petunjuk untuk Guru

- Tunjukkan warna satu per satu sembari menyebutkannya dalam Bahasa Inggris.
- Jika siswa sudah cukup lancar menyebutkan warna-warna, guru dapat menunjuk benda-benda di sekitar lalu meminta siswa menyebutkan warna benda yang ditunjuk dalam bahasa Inggris.



COLOR HUNT

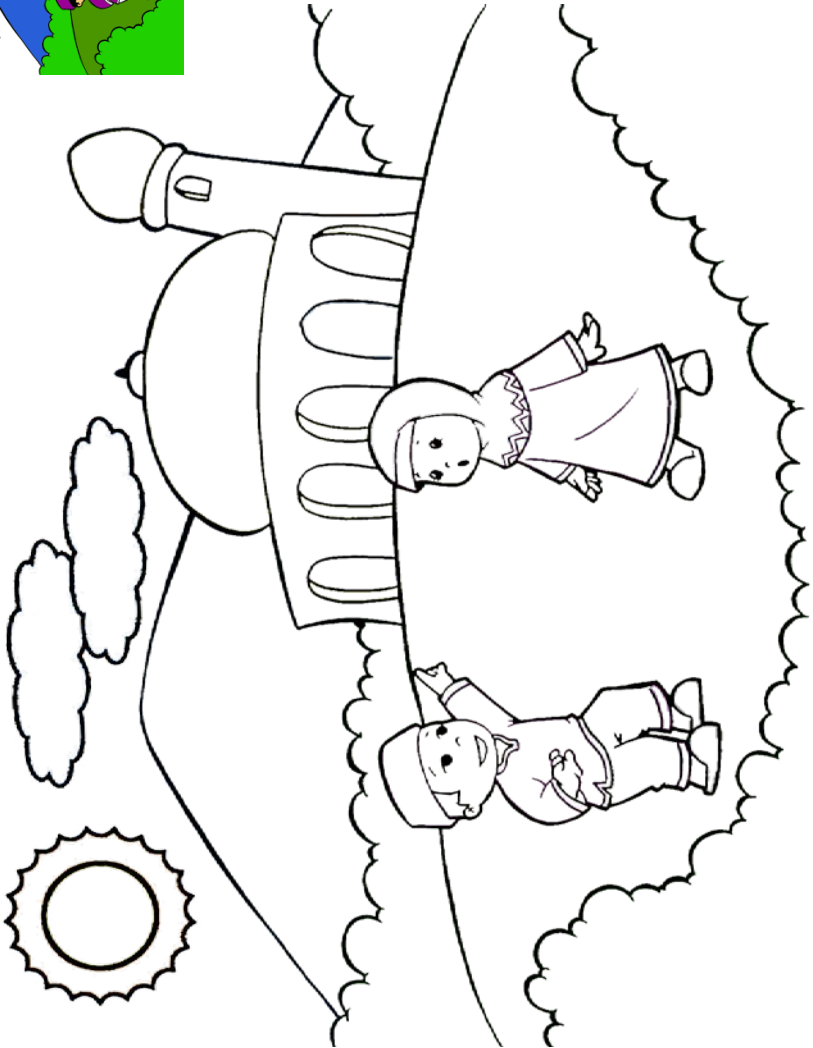


Petunjuk Permainan

- Sediakan berbagai gambar benda berwarna yang digunting satu per satu. Beri *double tip* di bagian belakang gambar (agar bisa ditempel), lalu kumpulkan dalam satu wadah.
- Buatlah *color wheel* menggunakan kardus bekas atau karton, tempeli kertas berwarna dan tulis warna kertasnya (seperti pada contoh).
- Sediakan satu papan besar atau dinding untuk menempel. Tulislah nama masing-masing warna, kemudian berikan garis sebagai pembatas kelompok warna.
Jika tidak ada papan atau dinding, tempat menempel bisa dibuat di lantai.
- Mintalah salah satu siswa untuk memutar jarum pada *color wheel*. Setelah jarum berhenti dan menunjuk salah satu warna, minta siswa untuk memilih satu gambar benda yang warnanya sesuai dengan warna yang ditunjuk. Arahkan siswa untuk meletakkan/menempelkan gambar tersebut di papan tempel sesuai dengan kelompok warnanya. Lakukan bergiliran hingga semua anak mendapat giliran atau sampai semua gambar tertempel di papan tempel.
- Setelah semua gambar ditempel seluruhnya, ajak siswa untuk bersama-sama mengecek pengelompokkan warnanya.



Let's color the picture!





Listen and circle the true color!

Yellow

Blue

Brown



Petunjuk untuk Guru

- Bacakan warna yang tertulis dan mintalah siswa untuk menunjuk atau melingkari benda yang memiliki warna yang dibacakan.
- Guru dapat mengembangkan latihan dengan menyebutkan salah satu warna kemudian meminta siswa menunjuk benda-benda di sekitar yang memiliki warna sesuai.



Summary



Red



Purple



Orange



White



Yellow



Grey



Green



Black



Blue

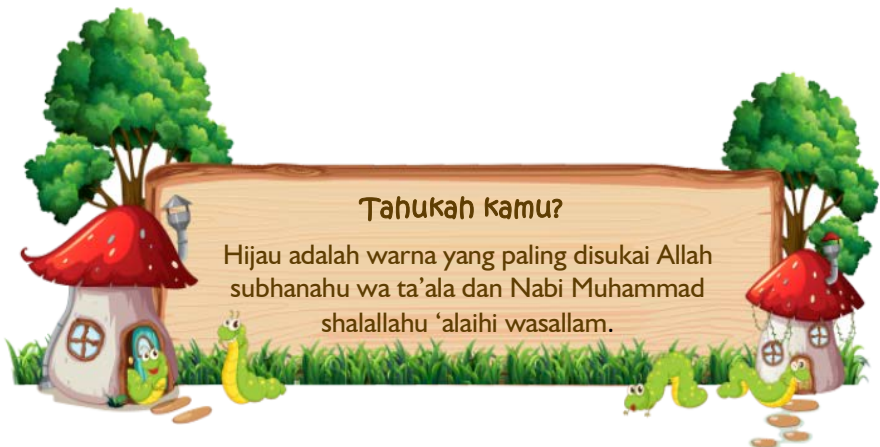


Brown

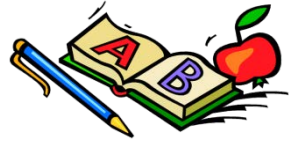


Competency Checklist

- Siswa mengenal macam-macam *Color* dan pelafalannya.
- Siswa mampu membedakan macam-macam *Color* dengan benar.
- Siswa mampu mengidentifikasi *Color* pada benda-benda di sekitarnya dengan baik dan benar.



Evaluation



Listen and circle the true color!

- Berikan masing-masing siswa satu lembar kerja seperti di bawah ini.
- Bacakan salah satu warna, sesuai dengan yang tertulis pada soal.
- Mintalah siswa untuk melingkari benda yang memiliki warna tersebut.
- Jika tidak memungkinkan adanya lembar jawab, guru dapat mengambil benda-benda berwarna di kelas, lalu meminta siswa menunjukkan benda manakah yang memiliki warna sesuai.

1

/red/



2

/gri:n/



3

/blæk/



4

/'ɔ:r.ɪndʒ/



5

/waɪt/



6

/'jel.ʊv/



REFERENCES

- <https://berserkon.com/img/get>
https://favpng.com/png_view/mining-honey-bees-bee-cartoon-animation-png/FbhgTjsZ
<https://freepngimg.com/png/13933-jaguar-picture>
https://id.lovepik.com/image-611745506/yellow-donut-hand-drawn-illustration.html#_=_
<https://id.pinterest.com/dwaynestaffardgayle/jungle-reference/>
<https://id.pinterest.com/martinetuytelae/thema-boerderij/>
<https://id.pinterest.com/pin/288300813647239260/>
<https://id.pinterest.com/pin/428897564498247367/>
<https://id.pinterest.com/pin/522699100495391520/>
<https://id.pinterest.com/pin/525162006548692207/>
<https://id.pinterest.com/pin/577797827164444779/>
<https://id.pinterest.com/pin/604326843722699339/>
[https://id.pinterest.com/pin/758645499715828242/?amp_client_id=CLIENT_ID\(&mweb_unauth_id={{ default.session }}&simplified=true](https://id.pinterest.com/pin/758645499715828242/?amp_client_id=CLIENT_ID(&mweb_unauth_id={{ default.session }}&simplified=true)
<https://in.pinterest.com/pin/659636676650208631/>
<https://id.pinterest.com/pin/760967668271399408/>
<https://id.pinterest.com/pin/762586149376152500/>
<https://id.pinterest.com/pin/762656518124597275/>
<https://imgbin.com/png/KhFPXjpv/gold-paint-png>
<https://mukalucunew.blogspot.com/2020/02/gambar-kartun-anak-muslim-lucu.html>
<https://pixabay.com/id/vectors/pohon-hutan-batang-alam-daun-576847/>
<https://pixabay.com/id/vectors/vektor-lanskap-pelangi-pesawat-806885/>
<https://pixy.org/1317982/>
<https://pngimage.net/fiocco-verde-png-3/>
https://pngtree.com/freepng/black-and-white-corona-virus-ban_5326895.html
https://pngtree.com/freepng/yellow-wooden-board-decoration-illustration_4537885.html
<https://pixabay.com/id/illustrations/donat-permen-bahan-makanan-3184564/>
<https://pixabay.com/id/photos/warna-pensil-warna-desain-kreatif-616039/>
<https://pixabay.com/id/vectors/bunga-kuning-daun-musim-panas-306166/>

<https://shopee.co.id/Terbaru-Termurah-Terlaris-Tas-Ransel-Sekolah-Jepang-Korea-3D-2D-Kartun-Cartoon-Unik-Gambar-Merah-i.147918104.2356879094>

<https://simakterus.com/?arsae=https%3A%2F%2Fgalleryislami2019.blogspot.com%2F2018%2F11%2Fgambar-kartun-anak-muslim-vector.html>

<https://www.cleanpng.com/png-balloon-free-content-pink-clip-art-purple-balloons-572713/download-png.html>

<https://www.cleanpng.com/png-clip-art-openclipart-free-content-portable-network-6828839/>

<https://www.cleanpng.com/png-clip-art-vector-graphics-openclipart-common-cold-i-7047858/download-png.html>

<https://www.cleanpng.com/png-fish-european-eel-vertebrate-anguille-la-pche-de-l-6924643/download-png.html>

https://www.clipartmax.com/middle/m2H7N4m2G6Z5Z5N4_numbers-1-10-clipart/

<https://www.dreamstime.com/stock-illustration-cute-deer-standing-white-background-illustration-image91694480>

<https://www.facebook.com/193704743992202/photos/a.964756200220382/3181358041893509>

<https://www.freepik.com/brgfx>

https://www.freepik.com/premium-vector/cat-food-fish-cartoon-pet-animal_2223742.htm

<https://www.freepik.com/starline>

<https://www.gambar.pro/2009/12/87-gambar-animasi-pesawat-kekinian.html>

<https://www.gambar.pro/2009/12/100-gambar-animasi-tidur-paling-bagus.html>

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DidkX8la15S8&psig=AOvVaw35o8bTqFXy22eM1W47Aoar&ust=1594442641218000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxxqFwoTCMiH_Jf1weoCFQAAAAAdAAAAAABAL

https://www.nicepng.com/ourpic/u2t4t4u2e6t4q8w7_logan-is-7-years-old-loves-banks-and/

<https://www.pinterest.com.au/pin/808888783058856175/>

<https://www.pngdownload.id/download/donut-png.html>

<https://www.pngdownload.id/png-wonky/>

<https://www.pngguru.com/free-transparent-background-png-clipart-cyngj>

https://www.pngitem.com/middle/iixRowo_finish-line-png-free-finish-line-png-vector/
<https://www.pngwing.com/id/free-png-bphtq>
<https://www.pngwing.com/id/free-png-zftvc>
<https://www.shutterstock.com/image-vector/illustration-stickman-kids-hopping-over-stepping-661899043>
<https://www.shutterstock.com/it/image-vector/cute-ant-cartoon-illustration-480060628>
<https://www.vecteezy.com/vector-art/419969-rural-house-on-wooden-board>
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/blue-bird-singing-vector-4500585>
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/muslim-kids-vector-4326423>
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/notice-board-vector-1098765>
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/pencil-set-colored-and-black-vector-10176591>
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/wooden-banner-in-nature-vector-23061540>