

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MEDIA  
CORONG BERHITUNG TERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

HAYATINA

NIM. 150210055

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
BANDA ACEH  
2020 M / 1441 H**

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MEDIA CORONG  
BERHITUNG TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

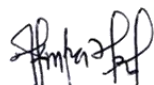
Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (FTK)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Hayatina  
Nim. 150210055  
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**Zikra Hayati, M. Pd**  
NIP.198410012015032005

Pembimbing II,



**Hijriati, M. Pd. I**  
NIP.199107132019032013

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MEDIA CORONG  
BERHITUNG TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/ Tanggal:

Senin, 24 Agustus 2020 M  
5 Dzulhijjah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



**Zikra Hayati, M. Pd**  
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



**Muthmainnah, MA**  
NIP. 198204202014112001

Penguji I,



**Hijriati, M. Pd. I**  
NIP. 199107132019032013

Penguji II,



**Dewi Fitriani, M. Ed**  
NIDN. 2006107803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



**Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag**  
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN (FTK)  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
Telp: (0651) 755142, Fax: 7553020

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hayatina  
NIM : 150210055  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Media Corong Berhitung terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 21 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Hayatina  
NIM.150210055

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah banyak memberikan karunia-Nya berupa kekuatan, kesatuan, serta kesempatan sehingga penulis dapat memenuhi syarat untuk menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Media Corong Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun”**. Shalawat dan salam juga penulis sanjungkan kehadiran Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Penulis banyak mengalami kesulitan atau kesukaran dalam penyelesaian tugas akhir ini disebabkan kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis, akan tetapi berkat ketekunan dan kesabaran penulis serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Oleh karenanya dengan penuh rasa hormat pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta staf Dekan yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
2. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan, arahan serta memotivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.



3. Ibu Zikra Hayati, M. Pd selaku pembimbing I dan Ibu Hijriati, M. Pd. I selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan karya tulis skripsi ini.

Ucapan Teristimewa untuk orang tua saya, Ayahanda tercinta Abdullah Hadi,yang telah bersusah payah menafkahi dan selalu memberi nasehat serta kasih dan sayang yang amat luar biasa kepada saya, dan telah mendidik saya dari kecil hingga sampai sekarang ini. Serta ucapan spesial untuk ibunda Almh. Zakiah yang sangat saya cintai dan sangat saya rindukan, yang telah mendidik saya sehingga bisa jadi seperti sekarang ini, meski beliau sudah tiada di bumi ini akan tetapi beliau selalu menetap di lubuk hati saya. Saya ucapkan juga terimakasih kepada seluruh anggota keluarga saya, karena dengan semangat, kesetiaan, dukungan dan budi baik merekalah saya dapat menyelesaikan studi ini hingga selesai.

Akhirnya penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan,namun hanya sedemikian kemampuan yang penulis miliki, oleh karena itu penulis dangan mengharapkan kritik dan saran yang bersifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 24 Agustus 2020  
Penulis,

Hayatina

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat .....	4
<b>BAB II PEMBAHASAN</b>	
A. Perangkat Pembelajaran .....	6
B. Pengembangan Silabus .....	7
C. Media Corong Berhitung.....	13
1. Pengertian Media Corong Berhitung .....	13
2. Cara Membuat Media Corong Berhitung.....	13
3. Penggunaan Media Corong Berhitung .....	17
4. Manfaat Media Corong Berhitung .....	18
5. Kelebihan dan Kelemahan Media Corong Berhitung .....	19
D. Kemampuan Berhitung Anak.....	20
1. Pengertian Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini .....	20
2. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini .....	21
3. Tahapan Berhitung Permulaan.....	23
4. Pembelajaran Berhitung Permulaan yang Efektif bagi Anak Usia Dini .....	24
5. Berhitung Bagian dari Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	25
6. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	26
<b>BAB III PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	29
B. Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA .....	31
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR LAMPIRAN

KALENDER AKADEMIK	
Lampiran 2 : PROGRAM TAHUNAN.....	26
Lampiran 3 : PROGRAM SEMESTER.....	33
Lampiran 4 : RINCIAN MINGGUAN NEFEKTIF .....	36
Lampiran 5 : CAKUPAN TEMA .....	37
Lampiran 6 : RPPM .....	40
Lampiran 7 : RPPH.....	55
Lampiran 8 : PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK .....	116





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai macam komponen, antara lain: siswa, guru, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan. Guru termasuk komponen yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, yang memiliki tanggung jawab dan sangat menentukan dalam pencapaian keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Guru sebagai pendidik profesional bertugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal.<sup>1</sup>

Guru dituntut untuk memperhatikan berbagai komponen dalam sistem pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran yang meliputi: menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan materi yang relevan, merancang metode yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, menyediakan sumber belajar dan media.

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar untuk mencapai suatu ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baik, sehingga terwujudnya suatu hasil belajar dan dapat mengembangkan berbagai potensi serta prestasi anak. Dalam pembelajaran harus mempunyai perangkat pembelajaran dalam pedoman proses belajar mengajar. Perangkat adalah alat atau perlengkapan sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Perangkat pembelajaran merupakan alat perlengkapan yang digunakan guru dalam melakukan aktivitas pembelajaran.<sup>2</sup>

Perangkat pembelajaran PAUD berupa perencanaan pembelajaran dengan segala kelengkapannya yang telah disetujui dan disepakati disetiap lembaga pendidikan, pengembangan perangkat pembelajaran ini menunjukkan pada prosedur yang dilakukan dalam membuat perencanaan pembelajaran.

Perangkat pembelajaran PAUD harus dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dimana perkembangan anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan

---

<sup>1</sup> Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran* .(Surabaya: Insan Cendikia, 2002), h. 22

<sup>2</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesi Edisi 3*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 17

pengetahuan, yaitu segala proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana seseorang individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.<sup>3</sup>

Perkembangan kemampuan kognitif tidak hanya mengajarkan anak untuk mengenal sebab akibat peristiwa alam di lingkungannya, mengajarkan anak untuk aktif dan kreatif dalam menyelidiki suatu peristiwa dan kejadian yang ditemui berupa suatu pengetahuan di lingkungannya. Namun, akan tetapi juga mengajarkan anak mengenai mengenal bilangan, mengenal huruf, mengurutkan pola besar dan kecil yang perlu juga dalam meningkatkan kognitif anak.<sup>4</sup>

Observasi awal yang dilakukan oleh penulis bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Dharma Wanita di Paya Dapur masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran yang mana anak masih kurang memahami kegiatan berhitung yang diberikan oleh guru sehingga anak kurang mampu membilang dari angka 1-20 sedangkan Sriningsih menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak dapat menyebutkan bilangan sampai dengan seratus.<sup>5</sup> Penulis mengamati guru masih menggunakan media yang sangat terbatas, dalam mengajarkan berhitung guru biasanya menulis angka-angka di papan tulis dan anak-anak meniru tulisan tersebut dan guru masih menggunakan jari jemari dalam mengajarkan berhitung kepada anak sehingga menimbulkan pembelajaran yang membosankan bagi anak dan menyebabkan bahwa konsep berhitung kurang di serap dengan baik oleh peserta didik.

Aspek yang perlu dikembangkan salah satunya adalah aspek kognitif, adapun kemampuan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan salah satunya melalui kegiatan pembelajaran berhitung yang dengan pengenalan konsep suatu bilangan dan lambang bilangan serta penjumlahan dan pengurangan sederhana. Tujuan dari pembelajaran berhitung adalah untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki yang bekerja pada jenjang berikutnya dan memungkinkan anak untuk menekankan pada tahap pemecahan masalah.

---

<sup>3</sup> Darsinah, dkk., *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model pembelajaran Berbasis Minat Anak Usia Dini di Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*, ISSN 2407-9189, h. 159

<sup>4</sup> Novia Paramita, dkk., "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains", *Jurnal Kumara Cendikia*, Vol.7, No.2,(2019), h. 128

<sup>5</sup> Sriningsih, N., *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung : Pustaka Sebelas, 2008), h. 63

Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar anak dalam berhitung.<sup>6</sup> Salah satunya adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran dimana media sangat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyalurkan, menyampaikan informasi atau materi pelajaran dari pemberi pesan kepada penerima pesan.<sup>7</sup>

Penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan media corong berhitung untuk suatu media pembelajaran. Media corong berhitung merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan kardus berbentuk seperti persegi panjang. Media corong berhitung ini bertujuan untuk memperjelas konsep penjumlahan dan pengurangan, melihat anak usia dini yang masih bingung terhadap pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana.<sup>8</sup>

Berdasarkan pengertian diatas dapat dikemukakan bahwa perangkat pembelajaran adalah sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan serangkaian perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan seorang guru dalam menghadapi pembelajaran di kelas.<sup>9</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah : Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran media corong berhitung terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun?

---

<sup>6</sup>Elisa Malapata, dkk., “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung”, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, 2019, h.284

<sup>7</sup> Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2013), h.151.

<sup>8</sup> Fajar Kurniawati, dkk, Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Muslimat Wonocolo Surabaya, *Jurnal Of Early Childhood Education and Development* , Vol.1 No.1. 2019. h. 35

<sup>9</sup>Hasrawati, “Perangkat Pembelajaran Tematik di SD”, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Vol. 3 No. 1, June 2020 , h. 39.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah : Untuk mengetahui pengembangan perangkat pembelajaran media corong berhitung terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun

### **D. Manfaat**

Hasil dari tugas akhir diharapkan dapat memberikan manfaat bagi

1. Penulis

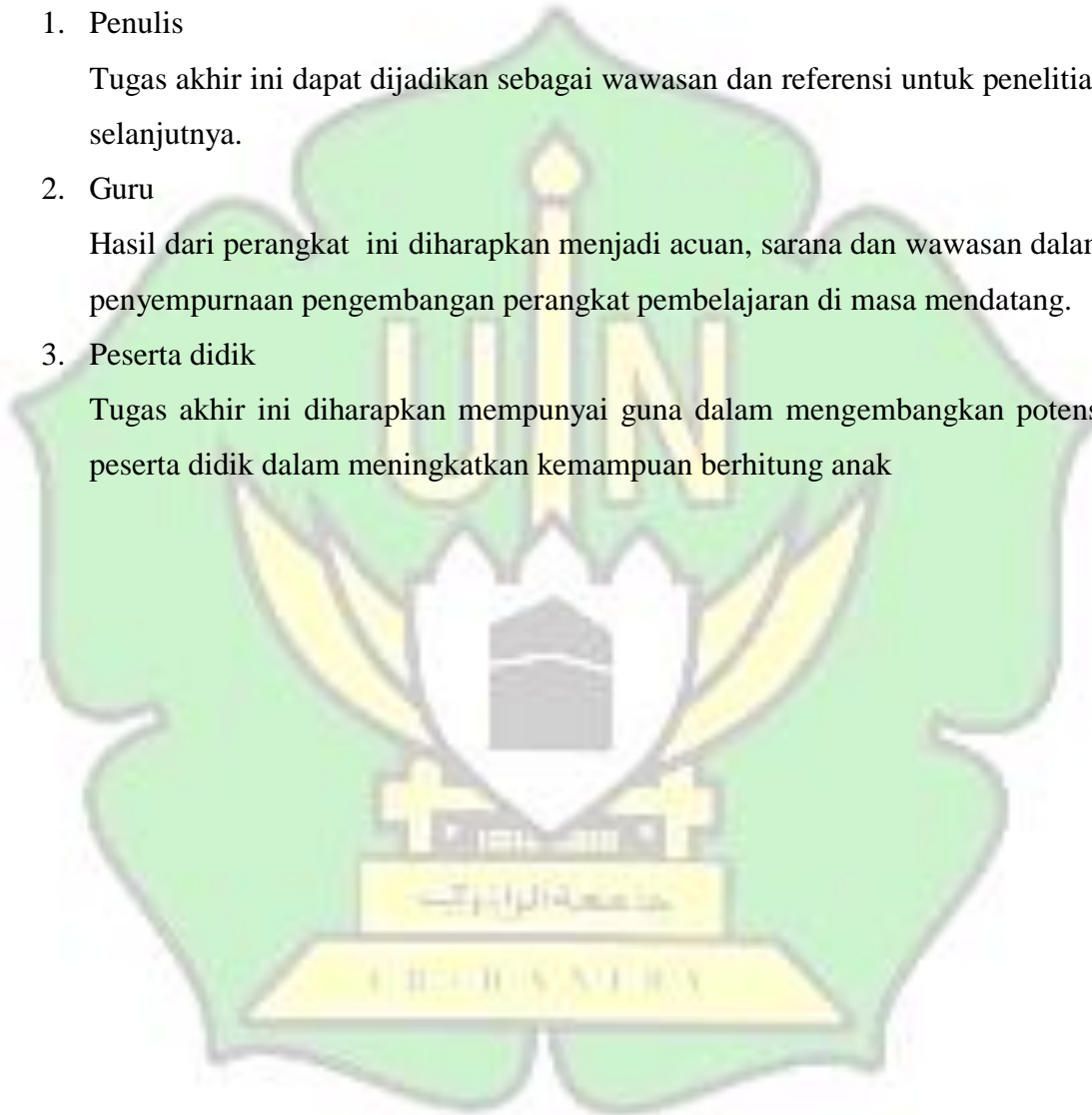
Tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai wawasan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Guru

Hasil dari perangkat ini diharapkan menjadi acuan, sarana dan wawasan dalam penyempurnaan pengembangan perangkat pembelajaran di masa mendatang.

3. Peserta didik

Tugas akhir ini diharapkan mempunyai guna dalam mengembangkan potensi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak





## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Perangkat Pembelajaran**

Perangkat pembelajaran merupakan alat perlengkapan yang digunakan guru dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Perangkat pembelajaran PAUD berupa perencanaan pembelajaran dengan segala perlengkapannya. Pengembangan perangkat pembelajaran disini menunjukkan pada prosedur yang dilakukan dalam membuat perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran PAUD berupa PROTA, PROSEM, RPPM dan RPPH.<sup>10</sup>

##### 1) PROTA (Program Tahunan)

Program Tahunan merupakan program pembelajaran yang berisi indikator yang hendak dicapai selama satu tahun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar) yang ditetapkan. Penetapan alokasi waktu dibutuhkan agar seluruh Kompetensi Dasar dapat dicapai dan dikuasai oleh peserta didik.

##### 2) PROSEM (Program Semester)

Perencanaan program semester berisi daftar tema dan sub tema dalam satu semester, serta Kompetensi Dasar yang dipilih pada tema tersebut, termasuk alokasi waktu setiap tema dengan menyesuaikan hari efektif kalender pendidikan yang bersifat fleksibel.

##### 3) Rencana Kegiatan Mingguan

Perencanaan program mingguan merupakan rencana kegiatan yang disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. Diturunkan dari program semester yang berisi sub tema, muatan/materi pembelajaran dan rancangan kegiatan serta alokasi waktu dalam minggunya.

##### 4) Rencana Kegiatan Harian

RPPH merupakan wujud terkecil dari perencanaan pembelajaran yang dibuat untuk satu hari pembelajaran. RPPH dibuat berdasarkan RPPM. Kegiatan harian berisi pembukaan, inti dan penutup.

---

<sup>10</sup>Darsinah. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5140/15pdf; sequence=1](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5140/15pdf;sequence=1) di akses pada tanggal 5 juli 2020



## B. Pengembangan Silabus

Silabus kurikulum 2013 adalah rencana pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar kedalam materi pokok pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.<sup>11</sup>

Silabus di KTSP adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidik. Silabus bermanfaat sebagai pedoman dalam mengembangkan pembelajaran seperti membuat rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan sistem penilaian. Silabus merupakan sumber pokok dalam penyusunan rencana pembelajaran.<sup>12</sup>

### a. Prinsip Pengembangan Silabus

Ada beberapa prinsip-prinsip yang harus dijadikan dasar dalam pengembangan silabus antara lain :

1. Ilmiah: Seluruh materi kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus dapat dipertanggung jawabkan secara keilmuan
2. Relevan: Cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran dan urutan penyajian materi dalam silabus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual anak didik.
3. Sistematis: Komponen silabus saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi
4. Konsisten: Adanya hubungan yang konsisten antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok/ pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian.
5. Memadai: Cakupan indikator, materi pokok/ pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar.

---

<sup>11</sup>Andi prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta:Prenadamedia Grup,2019), h. 201

<sup>12</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 40

6. Aktual dan kontekstual: Cakupan indikator, materi pokok/ pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.
7. Fleksibel: Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat.
8. Menyeluruh: Komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, psikomotor).<sup>13</sup>

b. Pengembangan silabus

Pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri maupun kelompok. Adapun komponen dan langkah-langkah pengembangan silabus adalah sebagai berikut:

1. Komponen silabus

Beberapa komponen-komponen silabus antar lain :

- a) Identitas silabus
- b) Standar kompetensi
- c) Materi pokok pembelajaran
- d) Kegiatan pembelajaran
- e) Indikator
- f) Penilaian
- g) Alokasi waktu
- h) Sumber belajar

2. Langkah-langkah pengembangan silabus

Adapun langkah-langkah pengembangan silabus adalah sebagai berikut :

a) Mengisi identitas silabus

Identitas terdiri dari nama sekolah/madrasah, kelas, mata pelajaran, dan semester.

b) Menuliskan standar kompetensi

---

<sup>13</sup> Sri Narwanti, *Panduan menyusun SILABUS dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran* (Yogyakarta: Familia, 2015) h. 3-4

Standar kompetensi adalah kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai yang diharapkan dicapai pada mata pelajaran tertentu. Standar Kompetensi diambil dari Standar Isi (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) materi pelajaran.

c) Mengidentifikasi Materi Pokok Pembelajaran

Materi pokok pembelajaran harus mengidentifikasi pertimbangan antara lain yaitu :

1. Relevansi materi pokok dengan indikator KD-SK
2. Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik
3. Kebermanfaatan bagi peserta didik
4. Stuktur keilmuan
5. Kedalaman dan keluasan materi
6. Alokasi waktu
7. Tingkat kepentingan
8. Layak dipelajari
9. Menarik minat

d) Mengembangkan kegiatan pembelajaran

Adapun mengembangkan kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memberikan bantuan kepada para pendidik agar mereka dapat bekerja dan melaksanakan proses pembelajaran secara professional sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2. Kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan atas satu tuntutan kompetensi dasar secara utuh.
3. Kegiatan pembelajaran memuat rangkain kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar
4. Kegiatan pembelajaran berpusat pada anak
5. Materi kegiatan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.
6. Perumusan kegiatan pembelajaran harus jelas memuat materi yang harus dikuasai untuk mencapai kompetensi dasar.
7. Penentuan langkah-langkah pembelajaran

e) Penilaian

Penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Di dalam penilaian ini terdapat tiga komponen terpenting, yang meliputi teknik penilaian, bentuk instrumen, contoh instrumen.

f) Menentukan Alokasi Waktu

Alokasi waktu adalah jumlah waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian suatu kompetensi dasar tertentu, dengan memperhatikan:

1. Minggu efektif per semester
2. Alokasi waktu mata pelajaran
3. Jumlah standar kompetensi-kompetensi dasar per semester
4. Membagi alokasi waktu perjumlah SK-KD dengan memerhatikan tingkat kerumitan dan keluasan materi.

g) Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat berupa: buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan, dan sebagainya.<sup>14</sup>

### C. Media Corong Berhitung

#### 1. Pengertian Corong Berhitung

Corong berhitung adalah suatu media pembelajaran anak usia dini yang dirancang dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman terkait dengan kemampuan berhitung menjumlahkan dan mengurangi bilangan 1-20. Dinamakan corong berhitung karena corong adalah sebuah ujung botol, sedangkan berhitung adalah ungkapan untuk menunjukkan digunakan untuk berhitung. Dengan demikian, media pembelajaran corong berhitung ini bertujuan untuk memperjelas konsep pengurangan dan penjumlahan, melihat anak usia dini yang masih bingung terhadap pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana 1-20.<sup>15</sup>








<sup>14</sup> Muhaimin, dkk, *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pada Sekolah dan Madrasah* (Jakarta: Raja Wali Press,2009). h.115-117.

<sup>15</sup> Fajar Kurniawati, dkk, Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Muslimat Wonocolo Surabaya, *Jurnal Of Early Childhood Education and Development* , Vol.1 No.1. 2019. h. 35



## 2. Cara Membuat Corong Berhitung

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media corong berhitung dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Alat dan Bahan	Gambar
1.	Kardus	
2.	Botol aqua bekas	
3.	Cat warna	
4.	Alat tulis	
5.	Lem	
6.	Kertas HVS warna	
7.	Kuas	



8.	Cutter	
9.	Gunting	
10.	Koran bekas	
11.	Kertas manila	
12.	Kertas origami	
13.	Kain flanel	

Adapun langkah-langkah pembuatan corong berhitung adalah sebagai berikut:

- a. Ambil kardus yang telah disediakan, dilubangi bagian atasnya sesuai dengan mulut botol dan atur jarak antara botol satu dengan botol lain
- b. Buatlah bagian-bagian di dalam kardus sesuai dengan lubang yang telah dibuat di bagian atas kardus
- c. Lapsi bagian luar kardus dengan kertas kado dan bagian dalamnya dengan kertas manila
- d. Potonglah botol air mineral menggunakan cutter, ambil bagian atasnya saja
- e. Kemudian cat bagian atas corong yang telah di buat dari potongan botol air mineral tadi dan ditunggu hingga catnya mengering
- f. Digulung koran seperti bulatan kecil dan dilapsi dengan kertas HVS warna guna untuk membuat kelereng yang akan dimasukkan kedalam botol
- g. Kemudian diambil kardus yang lain dan buatlah sketsa angka-angka, gunting sketsa tersebut dan dilapsi dengan kertas origami. Lapsi dengan warna yang bervariasi.
- h. Jika cat pada corong telah mengering, maka aturlah corong di bagian atasnya hingga mulut botol air mineral masuk kedalam lubang-lubang yang telah di buat.
- i. Setelah itu letakkan angka-angka dengan tegak lurus di depan corong-corong yang telah di susun di atas kardus dan kemudian dilem agar angkanya tidak lepas dan terjatuh.
- j. Tahap terakhir yaitu buatlah tulisan corong berhitung dari kain flanel sesuai dengan warna yang di inginkan dan hiasi kardus sesuai keinginan



**Gambar :** Media Corong Berhitung

### 3. Penggunaan Media Corong Berhitung

Media corong berhitung terdiri dari 2 jenis permainan. Pertama tentang penjumlahan, dan kedua tentang pengurangan. Cara menggunakan media corong berhitung ini adalah:

#### a. Konsep penjumlahan

Pada konsep ini langkah penggunaan corong berhitung yaitu sebagai berikut:

Misalnya penjumlahan  $3+3=...$

- a) Ambil 3 kelereng pertama (pilih warna yang disukai anak)
- b) Masukkan dalam corong yang ada di media (satu kelereng tiap corong)
- c) Ambil 3 kelereng berikutnya sebagai bilangan kedua yang akan di jumlahkan (pilihlah warna yang di sukai anak boleh sama dengan warna yang pertama)
- d) Masukkan lagi ke dalam corong yang ada (satu kelereng tiap corong)
- e) Buka kardusnya untuk melihat hasil penjumlahan. (jumlahkan keseluruhan kelereng yang terdapat didalam di setiap bagian-bagiannya.

#### b. Konsep pengurangan

Pada konsep pengurangan, kelereng dibagi atas dua kelompok yaitu kelereng yang berbeda warnanya (misal:biru dan kuning). Kelereng biru sebagai bilangan pertama (bilangan pengurang) sedangkan kelereng kuning sebagai bilangan kedua yang akan dikurangkan. Pada operasi ini digunakan syarat, kelereng yang berpasangan biru dan kuning dihitung sebagai Nol, jadi carilah kelereng yang tidak berpasangan maka itulah hasil dari pengurangan. Misalkan guru mengambil contoh  $6 - 4$  (pengurangan) maka langkah-langkah yang dilakukan adalah :

- a) Ambil 6 kelereng berwarna biru (bilangan pengurang )
- b) Masukkan ke dalam corong yang ada (satu kelereng tiap corong)
- c) Ambil 4 kelereng berwarna kuning (bilangan yang akan dikurangkan)
- d) Masukkan ke dalam corong yang ada (satu kelereng tiap corong)
- e) Bukalah kardusnya untuk melihat hasil dari pengurangan tersebut (kelereng yang tidak mempunyai pasangan itulah hasilnya)

### 4. Manfaat Corong Berhitung

Ada beberapa manfaat dari media corong berhitung antara lain sebagai berikut:

1. Memudahkan anak usia dini dalam pengenalan bilangan serta konsep berhitung permulaan
2. Menjadikan anak lebih dapat berpikir dari hal yang konkret ke hal yang abstrak
3. Melatih kemampuan berhitung dengan menggunakan benda-benda secara langsung.<sup>16</sup>

## **5. Kelebihan dan Kelemahan Media Corong Berhitung**

Kelebihan dari corong berhitung ini adalah sebagai berikut:

- a. Mudah digunakan oleh guru.
- b. Dapat membantu siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan kepada siswa.
- c. Dapat membantu siswa untuk menyelesaikan masalah tentang terkait penjumlahan dan pengurangan.
- d. Dapat melatih motorik kasar anak terkait memasukkan kelereng pada lubang corong.
- e. Melatih interaksi dengan teman.
- f. Melatih siswa dalam mengenal warna.

Kelemahan dari corong berhitung adalah mudah bosan saat menunggu giliran apabila digunakan untuk kelas besar, proses pembuatan lama, dan perlu pengawasan dari guru agar tidak salah langkah.<sup>17</sup>

## **D. Kemampuan Berhitung**

### **1. Pengertian Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Fajar Kurniawati,dkk. *Peningkatan Kemampuan Berhitung ...*, h. 37

<sup>17</sup> Fajar Kurniawati,dkk. *Peningkatan Kemampuan Berhitung ....*h.39

Sriningsih menyatakan bahwa, kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.<sup>19</sup>

Berdasarkan pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Mengingat sangat pentingnya kemampuan berhitung bagi anak, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai merusak pola perkembangan anak. Dengan demikian anak mampu belajar dengan cara yang sederhana namun tepat dan mengena serta dilakukan secara kontinu dan konsisten dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan maka otak kanan akan terlatih terus berkembang, sehingga anak dapat menguasai bahkan menyenangi matematika.

## **2. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini**

Berhitung Permulaan pada anak memiliki beberapa tujuan antara lain yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umum terkait berhitung bagi anak usai dini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan terutama pada aspek kognitif mulai dari mengenal lambang bilangan, banyaknya benda sesuai lambang bilangan ketahap jumlah, sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks dan anak terbiasa untuk mengenal konsep berhitung walaupun masih sederhana.

Sedangkan tujuan khusus pembelajaran berhitung anak usia dini antara lain :

---

<sup>18</sup> Ahmad susanto., *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.98

<sup>19</sup>Sriningsih, N., *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008), h.63



- a) Dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada disekitar anak.
- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan memiliki daya apresiasi yang tinggi.
- d) Memahami pemahaman konsep ruang dan waktu untuk memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu secara spontan.<sup>20</sup>

Menurut Piaget sebagaimana dikutip oleh Susanto dalam Bukunya *Perkembangan Anak Usia Dini* menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai suatu kegiatan belajar berfikir logis dan matematis dengan cara menyenangkan dan tidak rumit.<sup>21</sup> Sehingga tujuan berhitung bukan anak agar dapat menghitung sampai seratus atau seribu tetapi lebih pada mereka mampu memahami tentang matematika dan penggunaannya untuk berfikir.

### 3. Tahapan Berhitung Permulaan

Pembelajaran berhitung permulaan pada anak harus dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan agar lebih mudah dipahami dan dimengerti sesuai tingkat perkembangan anak. Anak usia dini masih dalam taraf *pra-operasional* sehingga perlu adanya tahapan-tahapan dalam penyampaian pembelajaran. Adapun tahapan berhitung anak usia dini antara lain :

- a) Penguasaan konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

---

<sup>20</sup>Depdiknas, *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembelajaran TK dan SD, 2007), h. 1

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 98

b) Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang bilangan yang abstrak, di mana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan lambang bilangannya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai laju kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan lambang dari angka satu itu.

c) Lambang

Tahap anak sudah di beri kesempatan, dengan menulis sendiri tanpa ada paksaan, yaitu berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya dengan tujuan untuk mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Dari tahapan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung anak usia dini melalui beberapa tahapan yaitu dengan menghitung benda-benda kongkrit yang ada disekitar anak, kemudian pengenalan dari benda ke lambang bilangannya dan tahapan terakhir yaitu menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang dihitung dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.<sup>22</sup>

#### **4. Pembelajaran Berhitung Permulaan yang Efektif bagi Anak**

Agar pembelajaran berhitung permulaan pada anak dapat berlangsung efektif dan berhasil seperti yang diharapkan ada beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu antara lain :

a. Lakukan Pengulangan

Pengulangan bisa berfungsi sebagai penguatan sehingga konsep lebih tertanam didalam otak anak.

b. Lingkungan yang kondusif

Anak-anak akan memiliki kemungkinan lebih besar bisa menjadi seorang pelajar yang sukses ketika orang tua dan lingkungannya memberi dukungan terhadap aktivitas belajar mereka.

c. Buat menyenangkan

---

<sup>22</sup>Depdiknas, *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembelajaran TK dan SD, 2007), h.6

Belajar apapun akan sangat efektif jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka pembelajaran berhitung permulaan pada anak agar berhasil dengan baik buatlah pembelajaran yang menyenangkan.

d. Gunakan beragam media

Belajar tidak harus selalu berhadapan dengan buku dan alat tulis akan tetapi bisa juga menggunakan beragam media seperti komputer, VCD atau DVD edukatif yang berisi tentang materi pendidikan berhitung permulaan untuk anak usia dini yang sangat menarik untuk anak-anak.<sup>23</sup>

## 5. Berhitung Bagian Dari Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Adapun perkembangan kognitif menurut Piaget adalah suatu proses genetis yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin komplekslah susunan syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya.

Ada beberapa perkembangan kognitif pada tahap usia 5-6 tahun dan diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Menggunakan Simbol

Anak tidak harus dalam kondisi kontak sensorikmotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contoh: anak dapat menggunakan bentuk bebek sebagai perumpamaan angka dua

b) Mampu Mengklasifikasikan

Anak mengorganisasi objek, orang, dan peristiwa dalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”

c) Memahami Angka

---

<sup>23</sup> Ani Ismayati., “*Fun Math With Children*”, (Jakarta:PT.Elex Media Komputindo,2010). h. 28

Anak dapat menghitung dalam bentuk bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-teman dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang untuk mendapatkan jumlah yang sama.

d) Memahami Huruf Abjad

Anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam mengembangkan lambang bunyi bahasa. Contoh: kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dari kemampuan anak saat memakai huruf sehingga anak mampu menyebutkan depan dari sebuah kata.<sup>24</sup>

## 6. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak perlunya indikator yang akan di capai pada saat proses pembelajaran anak usia dini. Indikator keberhasilan dalam aspek kognitif anak terdapat dalam Kurikulum Standar Kompetensi Anak Usia Dini.

Hasil Belajar	Indikator
Anak dapat memahami benda disekitarnya menurut bentuk, jenis, ukuran jumlahnya dan anak dapat memahami bilangan	a. Menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 b. Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 1-10 c. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda d. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis) e. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10

Sumber : Kurikulum standar kompetensi pendidikan anak usia dini. 2004

Adapun indikator yang digunakan oleh peneliti merupakan hasil adaptasi dari standar kompetensi pendidikan anak usia dini. Indikator kemampuan yang digunakan oleh peneliti adalah :

<sup>24</sup>Diane E, Human Development, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta, Kencana, 2010), h. 324



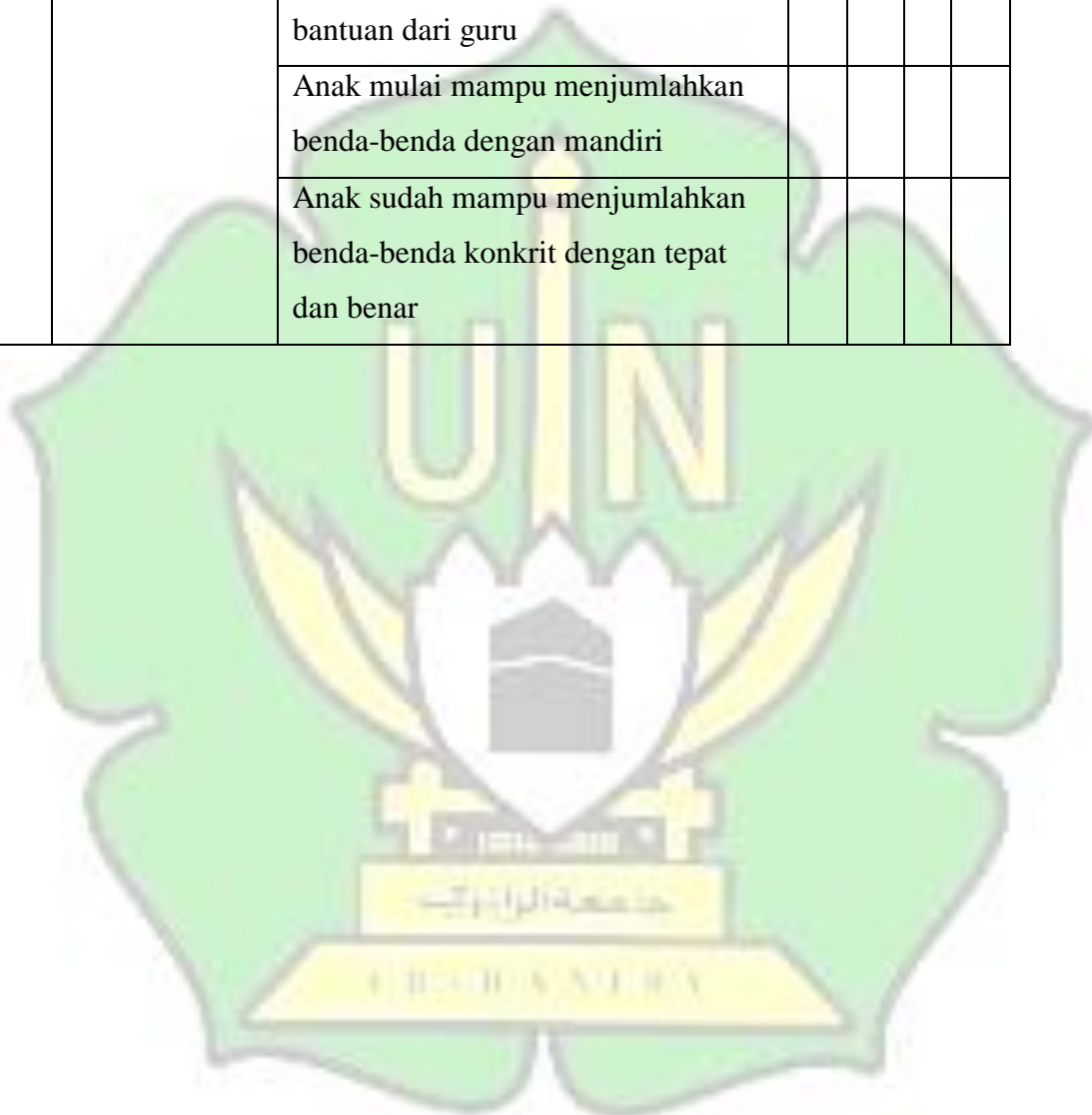
Ket .

- 1= BB : Belum Berkembang  
 2= MB : Mulai Berkembang  
 3= BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 4= BSB : Berkembang Sangat Baik

No	Indikator	Aspek yang ingin dikembangkan	Skor			
			1	2	3	4
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-20				
		Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan bantuan guru				
		Anak mulai bisa menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan mandiri				
		Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan tepat dan benar				
2.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya				
		Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya tapi dengan bantuan guru				
		Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya dengan mandiri				
		Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya				



		bilangannya dengan tepat dan benar				
3.	Menjumlahkan benda-benda kongkrit	Anak belum mampu menjumlahkan benda-benda kongkrit seperti kursi, kelereng ,dan buah-buahan				
		Anak sudah mulai mampu menjumlahkan benda-benda dengan bantuan dari guru				
		Anak mulai mampu menjumlahkan benda-benda dengan mandiri				
		Anak sudah mampu menjumlahkan benda-benda kongkrit dengan tepat dan benar				



## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai macam komponen, antara lain: siswa, guru, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan. Penggunaan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alat perlengkapan yang digunakan guru dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran disini menunjukkan pada prosedur yang dilakukan dalam membuat perencanaan pembelajaran. Dimana perencanaan pembelajaran PAUD berupa PROTA, PROSEM, RPPM dan RPPH.

Tugas akhir ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan bantuan media corong berhitung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Corong berhitung adalah suatu media pembelajaran anak usia dini yang dirancang dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman terkait dengan kemampuan berhitung menjumlahkan dan mengurangi bilangan 1-20. Hal ini bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang berkembang dalam aspek kognitif yaitu dalam bidang berhitung.

#### **B. Saran**

Saran yang dapat penulis berikan dalam tugas akhir ini yaitu diharapkan lembaga pendidikan atau dinas pendidikan melakukan kegiatan pelatihan kepada pendidik khususnya pendidik dalam tingkat PAUD sehingga pengembangan perangkat pembelajaran dalam pendidikan tingkat PAUD semakin terus berkembang dan maju hal ini bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang mandiri, kreatif dan aktif. Kritik dan saran dalam penelitian skripsi ini sangatlah dibutuhkan demi memberikan wawasan dan referensi kepada peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darsinah, dkk., *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Minat Anak Usia Dini di Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*, ISSN 2407-9189
- Darsinah. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5140/15>. di akses pada tanggal 5 juli 2020
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesi Edisi 3*. Jakarata: Balai Pustaka
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembelajaran TK dan SD
- Diane E, Human Development. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Kencana
- Hasrawati. 2020. "Perangkat Pembelajaran Tematik di SD". *Jurnal Pendidikan Dasara Islam*. Vol. 3 No. 1
- Ismayati, Ani. 2010. "*Fun Math With Children*". Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Kurniawati Fajar, dkk, 2018. Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Muslimat Wonocolo Surabaya, *Jurnal Of Early Childhood Education and Development* , Vol.1 No.1.
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Media Group
- Majid, Abdul. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Malapata, Elisa, dkk., 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung". *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3, No. 1
- Muhaimin, dkk., 2009. *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pada Sekolah Dan Madrasah*. Jakarta : Raja Wali Press
- Narwati, Sri. 2015. *Panduan Menyusun SILABUS dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta : Familia
- Paramita, Novia, dkk., 2019. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains". *Jurnal Kumara Cendikia*. Vol.7, No.2
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisi Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Prenada Media Group

Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*.  
Bandung : Pustaka Sebelas

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada  
Media Group



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: 6247/Un.08/FTK/Kp.07.6/08/2020**

**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 05 November 2019

**MEMUTUSKAN**

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :  
1. Zikra Hayati, M.Pd  
2. Hijriati, M.Pd,  
Sebagai Pembimbing Pertama  
Sebagai Pembimbing Kedua

**Untuk membimbing Skripsi**

Nama : Hayatina  
NIM : 150210055  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Media Corong Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;

- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun 2019/2020

- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 05 Agustus 2020  
An. Rektor  
Dekan,

  
Muslim Razali

**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KALENDER AKADEMIK  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Tahun	Bulan	/Tanggal																																		
		Sn	Sl	Rb	Km	Jm	Sb	Mg	Sn	Sl	Rb	Km	Jm	Sb	Mg	Sn	Sl	Rb	Km	Jm	Sb	Mg	Sn	Sl	Rb	Km	Jm	Sb	Mg							
2020	Juli					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	Agustus	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
	September				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	Oktober						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	November		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
	Desember				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
2021	Januari	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
	Februari			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28					
	Maret			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
	April					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	Mei	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
	Juni				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		

**KETERANGAN :**

Sn	: Senin
Sl	: Selasa
Rb	: Rabu
km	: Kamis
Jm	: Jumat
Sb	: Sabtu
Mg	: Minggu

	Minggu Efektif
	Hari pertama masuk sekolah
	Hari Libur Nasional
	Puncak Tema
	Pertemuan Orang tua dengan guru
	Libur Akhir Semester
	persiapan penyerahan raport
	Penyerahan Raport
	Penilaian Akhir Semester

## LAMPIRAN 2

**PROGRAM TAHUNAN (PROTA) TAHUN AJARAN 2020/2021  
UNTUK TK B (5-6 TAHUN)**

## SEMESTER I

No	Kompetensi Dasar	Tema	Sub Tema	Sub-Sub Tema	Alokasi Waktu
1	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15	<b>Diri Sendiri</b>	Aku	-Mengenal identitas diri -Mengetahui anggota tubuh -Fungsi anggota tubuh -Merawat anggota tubuh	1 minggu
			Panca Indra	-Mata , telinga, hidung, kulit, dan lidah - Fungsi panca indra	1 minggu
			Kesukaanku	-Makanan dan minuman yang disukai -Warna yang disukai -Permainan yang disukai	1 minggu
2			Keluargaku	-Mengenal anggota keluarga (ayah/ibu,	2 minggu

	<p>NAM :1.1, 1.2</p> <p>Fisik motorik :3.3, 4.3</p> <p>Kog:4.2, 3.14, 4.14</p> <p>Bhsa:3.10, 4.10,</p> <p>Sosem:3.7, 4.7</p> <p>Seni: 3.6, 4.6, 4.15</p>	<p><b>Lingkunganku</b></p> 	<p>kakak/adik,kakek/nenk, paman/bibi, keponakan)</p> <p>-Mengeatuhi pekerjaan dan tugas keluarga</p> <p>-Tata Tertib dalam rumah</p> <p>-Kebiasaan dalam keluarga</p>		
			<p>Rumahku</p> <p>-Kegunaan rumah</p> <p>- Jenis rumah</p> <p>- bagian-bagian rumah</p> <p>-Lingkungan rumah</p> <p>-Halaman rumah</p>	1 minggu	
			<p>Sekolahku</p> <p>-Gedung dan halaman sekolah</p> <p>- Ruang belajar</p> <p>-Tempat bermain dan alat permainan</p> <p>-Orang yang ada di rumah sekolah</p> <p>- Tata tertib sekolah</p>	1 minggu	
3	NAM :1.1, 1.2, 3.2	<b>Kebutuhanku</b>	Makanan	-Macam-macam makanan	1 minggu

	Fisik motorik:3.3, 4.3 Kog:4.2, 2.3, 3.7, 4.6 Bhsa:3.10, 4.10, Sosem:3.13. 4.13, 2.6 Seni: 3.15, 4.15			- Manfaat makanan -Makanan sehat -Tata tertib makanan	
			Minuman	-Macam-macam minuman - Manfaat minuman -Minuman sehat -Tata tertib minuman	1 minggu
			Pakaian	-Jenis-jenis pakaian -Manfaat pakaian - Cara memakai pakaian	1 minggu
4	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :3.3, 4.3 Kog:4.2, 3.14, 4.14		Binatang Darat	-Jenis-jenis binatang darat -Makanan Binatang darat -Bahaya binatang darat	1 minggu
		<b>Binatang</b>	Binatang Air	-Jenis-jenis binatang air -Makanan Binatang air -Bahaya binatang air	1 minggu

	Bhsa:3.10, 4.10, Sosem:3.7, 4.7 Seni: 3.6, 4.6, 4.15		binatang Udara	-Jenis-jenis binatang udara -Makanan Binatang udara -Bahaya binatang udara	1 minggu
5	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15	<b>Tanaman</b>	Tanaman Buah	-Macam-macam buah -Manfaat buah -Ciri-ciri dan cara merawat tanaman buah	1 minggu
			Tanaman Sayur	-Macam-macam sayur -Manfaat sayur -Ciri-ciridan cara merawat tanaman sayur	1 minggu
			Tanaman Hias	-Macam-macam hias -Manfaat hias -Ciri-ciri dan cara merawat tanaman hias	1 minggu
			Tanaman Obat	-Macam-macam obat -Manfaat obat -Ciri-ciri dan cara merawat tanaman obat	1 minggu



## SEMESTER II


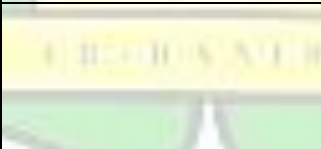
No.	Kompetensi Dasar	Tema	Sub tema	Sub-sub Tema	Alokasi Waktu
1	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.1., 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15	Rekreasi	Tempat Rekreasi	-Macam tempat rekreasi -Tata tertib/peraturan -Cara memelihara	1 minggu
			Alat dan Perlengkapan	-Jenis <u>perlengkapan</u> /alat rekreasi -Cara memelihara	1 minggu
			Kendaraan	-Jenis kendaraan -fungsi dan kegunaan -Nama pengendara -Tempat pemberhentian	2 minggu
2	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15	Pekerjaan	Macam/jenis profesi	-jenis jenis profesi -cita cita ku	1 minggu
			Alat/pelengkapan	-Alat pelengkapan pekerjaan -Cara merawat dan cara menggunakannya	1 minggu
			Tempat bertugas	- Tempat bertugas -Cara merawat dan cara menggunakannya	1 minggu
3	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3,	AIR UDARA API	AIR	-Manfaat air -Sifat air -Bahaya air	1 minggu

	3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15		UDARA	-Cara memelihara air -Manfaat/guna udara -Sifat udara -Bahaya udara -Cara memelihara udara	
			API	-Manfaat/guna api -Sifat api -Bahaya api -Cara memelihara api	1 minggu
4	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15	Alat Komunikasi	Macam-macam alat komunikasi	-Macam/ jenis alat komunikasi	1 minggu
			Manfaat alat komunikasi	-Cara menggunakan dan merawatnya -Manfaat alat komunikasi	1 minggu
5	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11,	Tanah Air	Negaraku	-Dasar Negara -Lambang Negara -Benderaku dan Lagu kebangsaan -Presiden dan Wakil Presiden	1 minggu
			Budaya Indonesia	-Suku bangsa	1 minggu

	4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15			-Rumah adat - Baju adat -Kesenian tradional (Tari dan music)	
			Kehidupan di Kota dan di Desa	-Kehidupan didesaku dan di kota -Tata cara kehidupan/kebiasaan di kota dan di desa -Macam-macam pencarian di kota dan desa	1 minggu
6	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15	Alam Semesta	Gejala Alam	-Macam-macam gejala alam -Bahaya dan cara menghindari	1 minggu
			Benda-benda Langit	-Jenis-jenis benda langit (matahari, bulan, bintang) -Manfaat benda-benda langit	1 minggu
			Benda-benda Alam	-Jenis-jenis benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak) -Manfaat benda alam	1 minggu

## LAMPIRAN 3

**PROGRAM SEMESTER (PROSEM)**  
**SEMESTER I UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN**

NO.	KOMPETENSI DASAR	TEMA	SUB TEMA	ALOKASI WAKTU
1.	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15	 <b>Diri Sendiri</b>	Aku	1 minggu
			Panca Indra	1 minggu
			Kesukaanku	1 minggu
			<b>Puncak tema : Kegiatan finger painting</b>	
2.	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :3.3, 4.3	 <b>Keluargaku</b>	Keluargaku	2 minggu

	Kog:4.2, 3.14, 4.14 Bhsa:3.10, 4.10, Sosem:3.7, 4.7 Seni: 3.6, 4.6, 4.15	<b>Lingkunganku</b>	Rumahku	1 minggu
			Sekolahku	1 minggu
<b>Puncak tema : Membersihkan lingkungan sekolah</b>				
3.	NAM :1.1, 1.2, 3.2 Fisik motorik:3.3, 4.3 Kog:4.2, 2.3, 3.7, 4.6 Bhsa:3.10, 4.10, Sosem:3.13. 4.13, 2.6 Seni: 3.15, 4.15	<b>Kebutuhanku</b>	Makanan	1 minggu
			Minuman	1 minggu
			Pakaian	1 minggu
<b>Puncak tema : Makan bersama di akhir pekan</b>				
4.	NAM :1.1, 1.2	<b>Bintang</b>	Binatang Darat	1 minggu



	Fisik motorik :3.3, 4.3 Kog:4.2, 3.14, 4.14 Bhsa:3.10, 4.10, Sosem:3.7, 4.7 Seni: 3.6, 4.6, 4.15		Binatang Air	1 minggu
			Binatang Udara	1 minggu
		<b>Puncak tema : Berkunjung kekebun binatang</b>		
5.	NAM :1.1, 1.2 Fisik motorik :2.2, 4.3, 3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bhs:4.6, 3.10, 4.11, 4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15	<b>Tanaman</b>	Tanaman Buah	1 minggu
			Tanaman Sayur	1 minggu
			Tanaman Hias	1 minggu
			Tanaman Obat	1 minggu
		<b>Puncak tema : Menanam bunga disekolah</b>		
	JUMLAH			17 Minggu

**LAMPIRAN 4****RINCIAN MINGGU EFEKTIF**

Sekolah :

Kelas/Semester :

Tahun Pelajaran :

<b>TEMA</b>	<b>SUBTEMA</b>	<b>JUMLAH MINGGU</b>	<b>HARI EFEKTIF</b>	<b>HARI TIDAK EFEKTIF</b>
Diri Sendiri	Aku, Panca Indra, Kesukaanku	3 Minggu	17 hari	1 hari
Lingkunganku	Keluargaku, Rumahku, Sekolahku	4 Minggu	22 hari	1 hari
Kebutuhanku	Makanan , Minuman, dan Pakaian	3 Minggu	17 hari	1 hari
Binatang	Binatang Darat, Binatang Air, Binatang Udara	3 Minggu	17 hari	1 hari
Tanaman	Tanaman Buah, Tanaman Sayur, Tanaman Hias dan Tanaman Obat	4 Minggu	23 hari	1 hari

## LAMPIRAN 5

## DAFTAR TEMA DAN CAKUPAN TEMA TANAMAN

No	Tema	Sub Tema	Cakupan Tema/Sub Tema
1	<b>Diri Sendiri</b>	Aku	-Mengetahui identitas diri -Mengetahui anggota tubuh -Fungsi anggota tubuh -Merawat anggota tubuh
		Panca Indra	-Mata , telinga, hidung, kulit, dan lidah - Fungsi panca indra
		Kesukaanku	-Makanan dan minuman yang disukai -Warna yang disukai -Permainan yang disukai
2	<b>Lingkunganku</b>	Keluargaku	-Mengetahui anggota keluarga (ayah/ibu, kakak/adik,kakek/nenk, paman/bibi, keponakan) -Mengetahui pekerjaan dan tugas keluarga -Tata Tertib dalam rumah -Kebiasaan dalam keluarga
		Rumahku	-Kegunaan rumah - Jenis rumah

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- bagian-bagian rumah</li> <li>-Lingkungan rumah</li> <li>-Halaman rumah</li> </ul>
		Sekolahku	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gedung dan halaman sekolah</li> <li>- Ruang belajar</li> <li>-Tempat bermain dan alat permainan</li> <li>-Orang yang ada di rumah sekolah</li> <li>- Tata tertib sekolah</li> </ul>
3	<b>Kebutuhanku</b>	Makanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Macam-macam makanan</li> <li>- Manfaat makanan</li> <li>-Makanan sehat</li> <li>-Tata tertib makanan</li> </ul>
		Minuman	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Macam-macam minuman</li> <li>- Manfaat minuman</li> <li>-Minuman sehat</li> <li>-Tata tertib minuman</li> </ul>
		Pakaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Jenis-jenis pakaian</li> <li>-Manfaat pakaian</li> <li>- Cara memakai pakaian</li> </ul>
4		Binatang Darat	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Jenis-jenis binatang darat</li> <li>-Makanan Binatang darat</li> </ul>

	<b>Binatang</b>		-Bahaya binatang darat
		Binatang Air	-Jenis-jenis binatang air -Makanan Binatang air -Bahaya binatang air
		binatang Udara	-Jenis-jenis binatang udara -Makanan Binatang udara -Bahaya binatang udara
5	<b>Tanaman</b>	Tanaman Buah	-Macam-macam buah -Manfaat buah -Ciri-ciri dan cara merawat tanaman buah
		Tanaman Sayur	-Macam-macam sayur -Manfaat sayur -Ciri-ciridan cara merawat tanaman sayur
		Tanaman Hias	-Macam-macam hias -Manfaat hias -Ciri-ciri dan cara merawat tanaman hias
		Tanaman Obat	-Macam-macam obat -Manfaat obat -Ciri-ciri dan cara merawat tanaman obat



**LAMPIRAN 6****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**

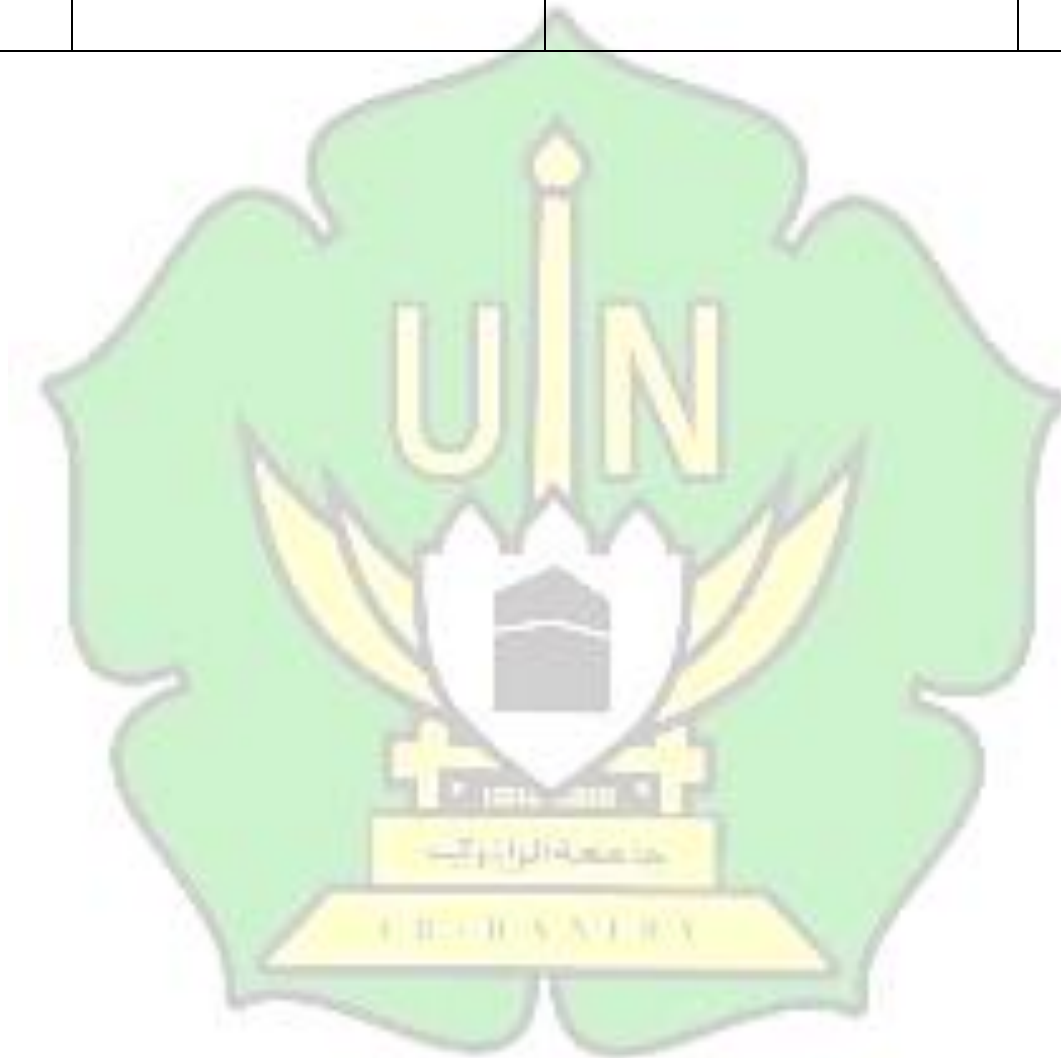
Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Buah  
 Kelompok : 5-6 tahun  
 Semester/Minggu : 1/14

<b>Hari</b>	<b>KD</b>	<b>Cakupan Materi</b>	<b>Rencana kegiatan</b>
Senin	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 3.5, 4.5, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15, 4.6	Buah adalah ciptaan Allah SWT Bersyukur dan menghargai segala ciptaan Allah SWT . Keaksaraan awal, mengenalkan, menggambar, menyusun puzzle, menghitung jumlah gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang buah mangga</li> <li>✓ Melengkapi huruf yang hilang dan menebalkan garis terputus-putus</li> <li>✓ Menggambar aneka buah yang disukai anak</li> <li>✓ Menyusun puzzle buah mangga</li> <li>✓ Menghitung jumlah mangga yang ada pada gambar</li> </ul>
Selasa	1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.10, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Buah Apel 3 M (mewarnai, menggunting,	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang buah apel</li> </ul>

		menempel), mengurutkan apel, melengkapi kalimat, mencocokkan,puzle	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mewarnai gambar apel</li> <li>✓ Melengkapi kalimat sederhana</li> <li>✓ Anak mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan</li> <li>✓ Menyusun puzzle buah apel</li> </ul>
Rabu	1.1, 1.2, 2.2,, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Buah jeruk adalah ciptaan Allah SWT. Keaksaraan awal, membentuk jeruk dengan plastisin, menghitung, menyusun kata, kolase	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang buah jeruk</li> <li>✓ Membuat bentuk jeruk dari plastisin</li> <li>✓ Menghitung buah jeruk menggunakan bantuan media corong berhitung</li> <li>✓ Menyusun kata jeruk dari huruf acak</li> <li>✓ Mengkolase</li> </ul>
Kamis	1.1, 1.2, 2.3 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.15, 4.15	Buah pisang adalah ciptaan Allah SWT Menyusun pola, menjodohkan gambar dan angka, melingkari kata	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang pisang</li> <li>✓ Menyusun pola warna pada gambar pisang</li> <li>✓ Menjodohkan gambar pisang dengan angka</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Melingkari kata pisang dalam kotak huruf acak</li> <li>✓ Menggunting gambar pisang</li> </ul>
Jum'at	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	<p>Buah pepaya ciptaan Allah SWT</p> <p>Menyusun puzzle, menyempurnakan garis terputus-putus, mewarnai, menghitung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang buah pepaya</li> <li>✓ Menyusun puzzle pepaya</li> <li>✓ Meyempurnakan garis putus-putus bentuk pepaya</li> <li>✓ Mengitung gambar pepaya pada gambar dan menempel angka yang sesuai dengan bilangannya</li> <li>✓ Mewarnai gambar pepaya dengan pewarna alami (kunyit)</li> </ul>
Sabtu	1.1, 1.2, 2.3, 2.5 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	<p>Buah adalah ciptaan Allah SWT (bersyukur), menggambar, mengelompokkan buah, bermain balok, menggunting dan menempel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menggambar buah yang disukai anak</li> <li>✓ Menegelompokkan gambar buah yang sama warnanya</li> <li>✓ Bermain balok</li> <li>✓ Menggunting dan menempel gambar</li> </ul>

			✓ Mengkolase gambar buah yang disukai anak
--	--	--	--



Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Sayur  
 Kelompok : 5-6 tahun  
 Semester/Minggu : 1/15

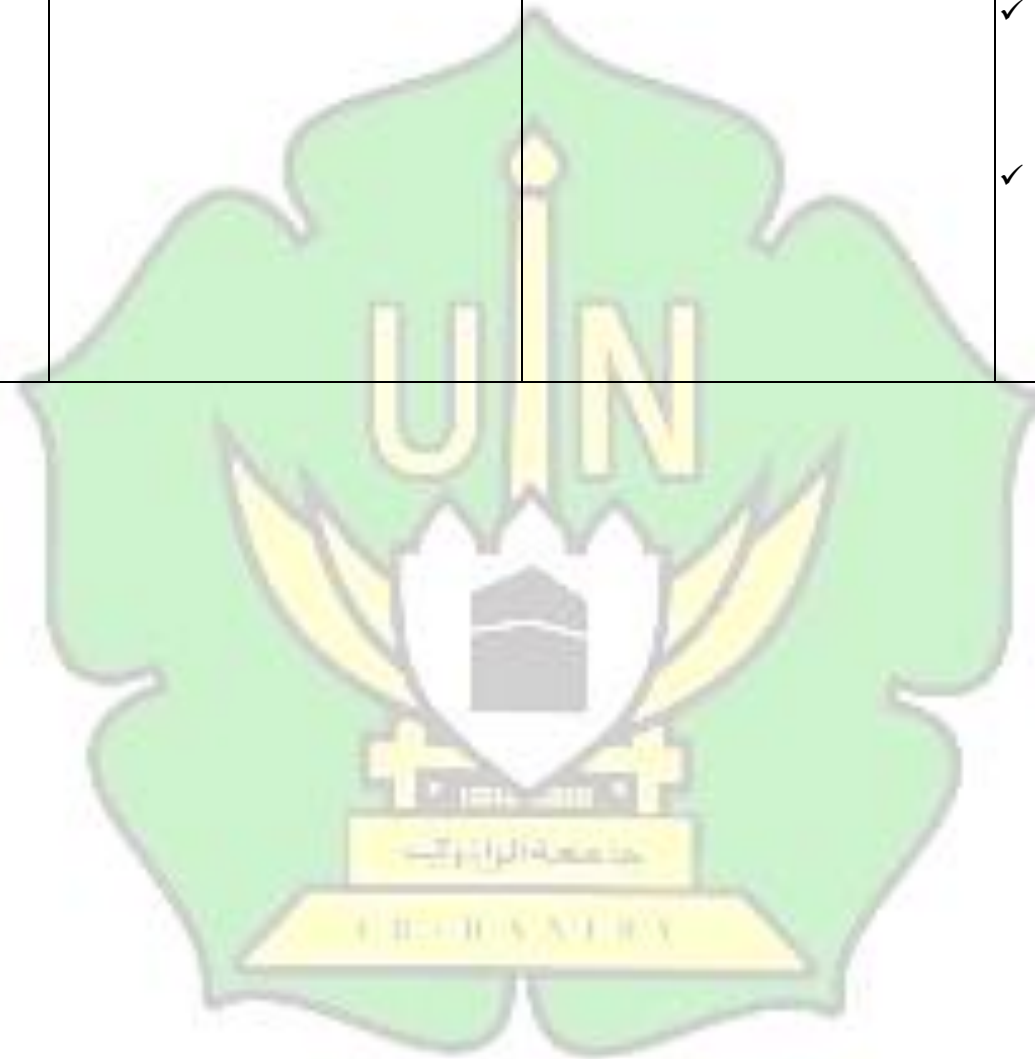
Hari	KD	Cakupan Materi	Rencana kegiatan
Senin	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 2.2, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Bersyukur dan menghargai segala ciptaan Allah SWT . Bercakap-cakap, keaksaran awal, menyusun huruf, menghitung dan menggambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang macam sayuran</li> <li>✓ Menyebutkan dan menuliskan nama sayuran yang dikenal anak</li> <li>✓ Menyusun huruf yang masih acak (contoh: iwas, mayab, letwor, nguret)</li> <li>✓ Menghitung jumlah sayuran</li> <li>✓ Menggambar sayur kesukaan dengan spidol</li> </ul>
Selasa	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.8, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Sayur adalah ciptaan Allah SWT Bercakap-cakap tentang manfaat sayur wortel, percobaan sains, keaksaraan awal , perilaku kreatif, bermain puzzle, kolase	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang manfaat wortel dan cara merawat tanamannya</li> <li>✓ Membuat jus wortel</li> <li>✓ Bermain puzzle wortel</li> </ul>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Melengkapi kata yang belum sempurna W_ _ _ _ _</li> <li>✓ Meroce wortel menjadi bentuk kalung</li> </ul>
Rabu	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Manfaat sayur bayam (bersyukur), keaksaraan awal, menghitung, mewarnai gambar, menebalkan garis putus-putus	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang sayur bayam</li> <li>✓ Cara menanam tanaman bayam dan cara merawatnya</li> <li>✓ Mewarnai gambar bayam</li> <li>✓ Menghitung daun yang ada pada gambar bayam</li> <li>✓ Menebalkan garis putus-putus pada gambar bayam</li> </ul>
Kamis	1.1, 1.2, 2.3, 3.6, 4.6, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Sawi ciptaan Allah SWT (bersyukur ) Prilaku kreatif, kolase, mengelompokkan gambar, berkreasi dengan plastisin	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang sayur sawi</li> <li>✓ Kolase gambar sawi dengan media kacang hijau</li> <li>✓ Mengelompokkan gambar sayuran yang berwarna hijau dan berwarna putih</li> <li>✓ Menjumlahkan gambar sawi</li> </ul>

			<p>putih dan hijau dengan menggunakan media corong berhitung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Membuat kreativitas sayur dengan plastisin</li> </ul>
Jum'at	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.8, 3.10, 4.10, 3.15, 4.15	<p>Sayur terung ciptaan Allah SWT ( bersyukur )</p> <p>Hafalan do'a makan, mengurutkan gambar, mewarnai gambar, menghubungkan gambar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Terung adalah ciptaan Allah</li> <li>✓ Hafalan do'a makan (mewarnai gambar anak yang sedang membaca do'a makan)</li> <li>✓ Mengurutkan gambar terung dari yang terbesar sampai terkecil</li> <li>✓ Mewarnai gambar terung</li> <li>✓ Menghubungkan gambar sayur dengan warna (bayam-hijau, terung-ungu, wortel oren, cabe-merah)</li> </ul>
Sabtu	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	<p>Sayur ciptaan Allah SWT ( bersyukur )</p> <p>Menghubungkan gambar, mencetak, membandingkan,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sayur ciptaan Allah SWT</li> <li>✓ Menghubungkan gambar sayur dengan namanya (tulisan)</li> <li>✓ Mencetak bentuk sayur dari</li> </ul>

		keaksaraan awal	plastisin ✓ Membandingkan dua kumpulan benda/sayur dengan memberi tanda ( $\neq$ atau $=$ ) ✓ Meniru tulisan sayur dalam bahasa inggris (vegetables: carrot, spinach, eggplant, bean chili, tomato)
--	--	-----------------	---



Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Hias  
 Kelompok : 5-6 tahun  
 Semester/Minggu : 1/16

Hari	KD	Cakupan Materi	Rencana kegiatan
Senin	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.6, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Bersyukur dan menghargai segala ciptaan Allah SWT . Bercakap-cakap, keaksaran awal, menghitung dan mewarnai gambar, membentuk bungan dengan origami	Macam tanaman hias/bunga <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang macam-macam tanaman hias</li> <li>✓ Guru memperlihatkan macam macam bunga secara real</li> <li>✓ Menghitung bunga yang mekar dan bunga yang kuncup pada gambar</li> <li>✓ Mewarnai gambar bunga sesuai keinginan anak</li> <li>✓ Membentuk bunga dari kertas origami</li> </ul>
Selasa	1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Bunga mawar adalah ciptaan Allah SWT Bernyanyi tentang bunga Melengkapi kata	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang bunga mawar</li> <li>✓ Melengkapi kata yang belum sempurna M _ _ _ _</li> </ul>

		Berprilaku kreatif, mencocokkan warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Membentuk bunga dari plastisin</li> <li>✓ Mencocokkan warna bunga dengan angka yang berwarna-warni</li> <li>✓ Menggambar bebas</li> </ul>
Rabu	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	<p>Bunga Tulip adalah ciptaan Allah SWT (bersyukur)</p> <p>Keakasaraan awal</p> <p>Melipat, Mewarnai dan menggunting</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang bunga tulip</li> <li>✓ Meniru tulisan nama 5 bunga</li> <li>✓ Melipat kertas sehingga bentuk seperti bunga tulip</li> <li>✓ Mewarnai dan menggunting gambar</li> <li>✓ menjumlahkan bunga tulip dengan bantuan media ocorng berhitung</li> </ul>
Kamis	1.1, 1.2, 2.3 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.15, 4.15	<p>Bunga matahari adalah ciptaan Allah SWT</p> <p>Mengurutkan gambar</p> <p>Perilaku kreatif</p> <p>Menghubungkan gambar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap cakap tentang bungan matahari</li> <li>✓ Mengurutkan gambar bunga matahari dari yang terkecil hingga tertinggi</li> </ul>



		Bermain balok	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Membuat kelopak bunga matahari dengan stempel jari</li> <li>✓ Menghubungkan gambar benda dengan bau (tulisan wangi/bau)</li> <li>✓ Bermain balok membuat taman bunga</li> </ul>
Jum'at	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Bunga melati ciptaan Allah SWT (bersyukur) Keakasaraan awal Mewarnai gambar Percobaan sains Bermain puzzle	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap cakap tentang cara menanam dan merawatnya</li> <li>✓ Menebalkan kata bunga melati dalam bahasa arab (yanmine)</li> <li>✓ Mewarnai gambar anak yang merawat kebun bunga</li> <li>✓ Percobaan sains: membuat warna hijau daun melati</li> <li>✓ Menyusun puzzle bunga melati</li> </ul>
Sabtu	1.1, 1.2, 2.4, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Bunga ciptaan Allah SWT Menyirami bunga Menghubungkan gambar Keaksaran awal Mewarnai gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang macam-macam bunga dan ciri-ciri nya</li> <li>✓ Praktek langsung menyirami tanaman bunga di lingkungan sekolah</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menghubungkan gambar bunga dengan namanya</li><li>✓ Menebali nama bunga dalam bahasa inggris (Flower: aster, lily, tulip, rose, jamine, sunflower)</li><li>✓ Mewarnai gambar bunga yang disukai anak</li></ul>
--	---	--

Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Obat  
 Kelompok : 5-6 tahun  
 Semester/Minggu : 1/17

Hari	KD	Cakupan Materi	Rencana kegiatan
Senin	1.1, 1.2, 2.7, 2.9, 3.1, 4.1, 3.3, 4.3, 3.10, 3.7, 4.7, 4.10, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 3.15, 4.15,	Bersyukur dan menghargai segala ciptaan Allah SWT . Bercakap-cakap, keaksaran awal, eksperimen warna	Tanaman kunyit <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang tanaman kunyit</li> <li>✓ Praktek membuat pewarna alami dari kunyit</li> <li>✓ Mewarnai gambar kunyit</li> <li>✓ Mencap dengan pelepah pisang membentuk bunga dengan pewarna kunyit</li> <li>✓ Menghitung jumlah kunyit yang di sediakan oleh guru</li> </ul>
Selasa	1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Lidah buaya adalah ciptaan Allah SWT Mewarnai gambar, menggunting pola dan mencocokkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang bunga lidah buaya</li> <li>✓ Mewarnai gambar lidah buaya</li> <li>✓ Menggaris gambar lidah buaya</li> <li>✓ Menggunting pola gambar</li> </ul>

			<p>lidah buaya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mencocokkan jumlah gambar dengan angka</li> </ul>
Rabu	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	<p>Daun sirih adalah ciptaan Allah SWT (bersyukur)</p> <p>Keakasaraan awal</p> <p>Melipat, menebalkan , bermain kolase</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang tanaman daun sirih</li> <li>✓ Menebalkan garis terputus-putus pada gambar</li> <li>✓ Melipat kertas sehingga bentuk seperti daun</li> <li>✓ Kolase daun sirih dengan ampas kelapa</li> <li>✓ menjumlahkan daun sirih dengan bantuan media ocornng berhitung</li> </ul>
Kamis	1.1, 1.2, 2.3 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.15, 4.15	<p>Tanaman jahe adalah ciptaan Allah SWT</p> <p>Menebalkan, mewarnai, menyusun balok, mengurutkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap cakap tentang tanaman jahe</li> <li>✓ Menebalkan kata jahe</li> <li>✓ Mengurutkan gambar jahe dari yang terkecil hingga terbesar</li> <li>✓ Mewarnai gambar jahe</li> <li>✓ Menyusun balok</li> </ul>

Jum'at	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Kencur ciptaan Allah SWT (bersyukur) Keakasaan awal Menebalkan huruf, bernyanyi Percobaan sains Bermain puzzle	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap cakap tentang tanaman kencur</li> <li>✓ Menebalkan huruf hijaiyyah</li> <li>✓ Bernyanyi huruf hijaiyyah</li> <li>✓ Percobaan sains: membuat warna dari bahan alami</li> <li>✓ Menyusun puzzle</li> </ul>
Sabtu	1.1, 1.2, 2.4, 3.3, 4.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15	Tanaman obat adalah Allah SWT Keaksaran awal Menghubungkan gambar Mewarnai gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bercakap-cakap tentang macam-macam tanaman obat</li> <li>✓ Menghubungkan gambar dengan warna di LKA</li> <li>✓ Menebali nama tanaman obat (kunyit, lidah buaya, daun sirih, jahe dan kencur)</li> <li>✓ Mewarnai gambar bunga yang disukai anak</li> <li>✓ Menyusun puzzle gambat kencur</li> </ul>



**LAMPIRAN 6****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)****TAHUN AJARAN 2019/2020**

Hari / Tanggal : Senin / 19 Juli 2020  
 Semester / Minggu : I/1  
 Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Tanaman/tanaman buah/ buah mangga  
 Kelompok : B (5-6 Tahun)  
 KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10,  
 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11,  
 3.12-4.12, 3.15-4.15, 4.6

**Tujuan**

1. Anak terbiasa mensyukuri buah Mangga sebagai Anugerah Allah SWT
2. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah belajar
3. Agar anak dapat memahami pentingnya mengkonsumsi buah Mangga
4. Anak dapat menceritakan kesukaannya tentang buah mangga
5. Agar anak dapat mengembangkan keterampilannya dengan cara menjiplak daun mangga
6. Agar anak dapat membedakan berbagai bentuk buah mangga

**Materi :**

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Buah mangga adalah ciptaan Allah SWT
3. Bercakap-cakap tentang buah-buahan (macam –macam buah dan manfaatnya)
4. Menggambar buah yang disukai anak
5. Melengkapi huruf yang hilang dan menebalkan garis terputus-putus
6. Menciplak daun mangga di atas kertas hvs
7. Menyusun puzzle buah mangga
8. Membedakan bentuk buah mangga

Model pembelajaran : Kelompok

Pendekatan : Saintifik

Alat : Gunting, pensil, penggaris, crayon

Bahan : Lem, kertas HVS putih, buah mangga, daun mangga, ampas kelapa,

APE / Media : Puzzle mangga, gambar buah mangga dengan garis terputus-putus

Sumber : Internet, youtube dan buku

### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran.

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan (30 menit)	Kegiatan awal	Penyambutan anak di pagi hari	
	Kegiatan berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak berbaris untuk masuk ke kelas.</li> <li>• Membaca doa sebelum belajar.</li> <li>• Menanyakan kabar anak didik.</li> <li>• Bernyanyi sebelum belajar</li> <li>• Guru mengabsen nama anak</li> <li>• Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemaren</li> <li>• Menjelaskan tentang apa yang akan dipelajari hari ini.</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini</li> <li>• Guru menjelaskan buah mangga adalah ciptaan Allah SWT</li> <li>• Guru mengenalkan ciri-ciri dan manfaat buah</li> </ul>	

		<p>mangga</p> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk dan warna dari buah mangga</li> <li>• Guru memberi tahu fungsi dari buah mangga</li> <li>• Guru mengajak anak untuk bersama-sama menghitung buah mangga</li> </ul>	
<p>Kegiatan Inti (± 60 menit)</p>	<p>Menjelaskan tentang tema yang akan di bahas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan</li> <li>• Guru bertanya dimana mereka melihat alat dan bahan tersebut</li> <li>• Guru menjelaskan cara bermain</li> <li>• Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok harus menyelesaikan 3 aktivitas main dan kegiatan pengaman yang berbeda-beda secara bergantian</li> </ul> <p><b>Aktivitas 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta anak untuk melengkapi huruf yang hilang</li> <li>2. Guru meminta anak untuk menghubungkan</li> </ol>	<p>Mengamati</p> <p>Menanyakan</p> <p>Mencoba</p> <p>Mengasosiasikan</p>

		<p>garis-garis terputus pada gambar mangga</p> <p><b>Aktivitas 2 :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak mengelompokkan buah mangga yang mana sudah matang dan yang masih mentah dengan menggunakan mangga realistis</li> <li>2. Kemudian anak mengurutkan ukuran buah mangga dari yang terkecil hingga terbesar</li> </ol> <p><b>Aktivitas 3 :</b> Pada kegiatan ini guru memberi arahan kepada anak. Anak menyusun puzzel gambar mangga</p>  <p><b>Kegiatan Pengaman:</b> Anak membuat kolase gambar mangga dari bahan ampas kelapa dan menggambar aneka buah yang disukai anak (Kegiatan ini digunakan apabila dalam kelompok sudah selesai</p>	Mengkomunikasikan
--	--	--	-------------------

		<p>melakukan aktivitas main lebih cepat dari pada teman-temannya sedangkan tidak ada lagi tempat aktivitas kelompok selanjutnya maka mereka diarahkan ke aktivitas pengaman selagi menunggu kelompok lain selesai)</p> <p>Istirahat 25 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencuci tangan sebelum makan</li> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Bermain bebas</li> </ul>	
<p>Penutup (± 30 menit)</p>	<p>Kegiatan Akhir</p>	<p><b>Recalling:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan mainan</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak selama bermain</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai</li> </ul> <p><b>Kesimpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menguatkan kembali apa yang sudah di pelajari</li> </ul> <p><b>Penanaman Nilai Karakter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>• Mengajak anak untuk</li> </ul>	



		<p>bersyukur setiap ciptaan Allah SWT</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menanamkan sikap mandiri terhadap anak dalam mengerjakan kegiatan</li><li>• Menanamkan sikap yang sabar dalam melakukan semua kegiatan yang melibatkan banyak orang</li><li>• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li><li>• Kegiatan penenang berupa bernyanyi dan bertepuk tangan</li><li>• Berdoa, dan salam.</li></ul>	
--	--	---	--



## Penilaian Perkembangan Harian

Nama :  
 Kelompok :  
 Hari / Tanggal :

### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (  $\checkmark$  ) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak.

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### B. Lembar Pengamatan

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	KET
Nilai Agama dan Moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT.</li> </ul>					
Fisik Motorik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu melengkapi huruf yang hilang</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu meluruskan garis-garis terputus pada gambar mangga</li> </ul>					
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyebutkan menyebutkan lambang bilangan dari 1-20</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengelompokkan buah sesuai dengan warnanya</li> </ul>					

Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu bekerja sama dengan temannya dalam mengurutkan ukuran buah mangga</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu saling menolong dengan temannya yang lain</li> </ul>					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyebutkan ulang kata buah mangga</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengutarakan ceritanya tentang buah mangga</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu membuat kolase dari ampas kelapa dengan rapi</li> </ul>					

### FORMAT CATATAN ANEKDOT HARIAN

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama guru :

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1		Menyambungkan garis terputus-putus pada gambar yang di sediakan oleh guru	Kejelasan Garis	
2		Melengkapi kata yang belum sempurna	Sikap percaya diri	

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KARYA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1		Mengkolase gambar mangga dengan ampas kelapa	Kreativ Warna yang dipilih	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

**TAHUN AJARAN 2019/2020**

Hari / Tanggal : Selasa / 20 Juli 2020  
 Semester / Minggu : I/1  
 Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Tanaman/tanaman buah/ buah apel  
 Kelompok : B (5-6 Tahun)  
 KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.10, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 3.15-4.15

### Tujuan

1. Anak mengetahui bahwa buah apel adalah ciptaan Allah SWT
2. Agar anak memahami pentingnya mengonsumsi buah apel
3. Anak mengetahui ciri-ciri dari buah apel
4. Agar anak mampu mengembangkan keterampilan sosial emosional melalui permainan menyusun puzzle
5. Agar anak mampu mengembangkan kreativitas melalui permainan
6. Agar anak terampil dalam menggunakan alat dan benda untuk bermain

### Materi :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Buah ciptaan Tuhan (bercakap-cakap tentang buah apel, ciri-ciri, manfaatnya, cara mengolahnya dll)
3. Mencocokkan gambar apel dengan lambang bilangan
4. 3 M (mewarnai, menggunting, menempel), gambar apel
5. Melengkapi kalimat sederhana
6. Menyusun puzzle buah apel

Model pembelajaran : Kelompok

Pendekatan : Saintifik

Alat : Gunting, pensil, crayon

Bahan : Lem, gambar apel yang tidak berwarna, kertas warna

APE / Media : Puzzle buah apel, lambang bilangan, lembar kerja kata yang belum sempurna


Sumber : Internet, youtube dan buku



### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan (30 menit)	Kegiatan awal	Penyambutan anak di pagi hari	
	Kegiatan berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak berbaris untuk masuk ke kelas.</li> <li>• Membaca doa sebelum belajar.</li> <li>• Membaca surah Al-ikhlas</li> <li>• Menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>• Bernyanyi tentang buah-buahan</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan tentang buah yang telah dipelajari di hari kemarin</li> <li>• Guru menjelaskan tentang buah apel</li> <li>• Guru menjelaskan manfaat dari buah apel</li> </ul> <p><i>Motivasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak bernyanyi tentang buah</li> <li>• Guru memberi reward kepada anak yang berani tampil kedepan untuk bernyanyi</li> <li>• Guru memperlihatkan alat dan bahan yang</li> </ul>	

		digunakan dalam pembuatan media untuk kegiatan hari ini	
Kegiatan Inti (± 60 menit)	Menjelaskan tentang tema yang akan di bahas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak mengamati alat permainan</li> <li>• Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan</li> <li>• Guru bercakap-cakap tentang yang akan dilakukan</li> <li>• Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok harus menyelesaikan 3 aktivitas main dan kegiatan pengaman yang berbeda-beda secara bergantian</li> </ul> <p><b>Aktivitas 1:</b> Guru mengarahkan anak untuk mewarnai gambar apel yang telah di sediakan olehnya.</p> <p><b>Aktivitas 2:</b> Guru memberikan kegiatan kepada anak untuk melengkapi kata apel yang belum sempurna</p> <p><b>Aktivitas 3:</b> Anak mencocokkan dan menempelkan lambang</p>	<p>Mengamati</p> <p>Menanyakan</p> <p>Mencoba</p> <p>Mengasosiasikan</p> <p>Mengkomunikasikan</p>

		<p>bilangan pada gambar apel sesuai dengan jumlah apel pada gambar tersebut</p> <p><b>Kegiatan pengaman :</b> Anak menyusun puzzle gambar apel</p>  <p>(Kegiatan ini digunakan apabila dalam kelompok sudah selesai melakukan aktivitas main lebih cepat dari pada teman-temannya sedangkan tidak ada lagi tempat aktivitas kelompok selanjutnya maka mereka diarahkan ke aktivitas pengaman selagi menunggu kelompok lain selesai</p> <p>Istirahat 25 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencuci tangan sebelum makan</li> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Bermain bebas</li> </ul>	
<p>Penutup (± 15 menit)</p>	<p>Kegiatan Akhir</p>	<p><b>Recalling:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan</li> </ul>	

		<p>perasaan anak selama bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai</li> </ul> <p><b><i>Kesimpulan</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan hari ini</li> <li>• Guru menguatkan kembali apa yang sudah di pelajari</li> </ul> <p><b><i>Penanaman Nilai Karakter</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajari anak bersyukur atas ciptaan Allah SWT</li> <li>• Menanamkan sifat yang saling menghargai sesama teman</li> <li>• Menanamkan sifat yang mandiri</li> <li>• Menanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan tugas sampai dengan selesai</li> <li>• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li> <li>• Kegiatan penenang seperti benyanyi</li> <li>• Berdoa, dan salam.</li> </ul>	
--	--	---	--

## Penilaian Perkembangan Harian

Nama :

Kelompok :

Hari / Tanggal :

### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (  $\checkmark$  ) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak.

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### B. Lembar Pengamatan

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	KET
Nilai Agama dan Moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengetahui bahwa buah Apel adalah ciptaan Allah SWT.</li> </ul>					
Fisik Motorik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menempelkan dan mencocokkan gambar apel dengan angka</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu memegang pensil dengan benar</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyusun puzzle apel</li> </ul>					
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu melengkapi kata yang belum sempurna</li> </ul>					



Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa mengikuti aturan proses pembelajaran</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa mengucapkan salam</li> </ul>					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyebutkan kata ejaan APEL</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu bercerita pengalamannya</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mewarnai gambar apel</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu membedakan bentuk alat dan bahan</li> </ul>					

### FORMAT CATATAN ANEKDOT HARIAN

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama guru :

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1		Mencocokkan dan menempel lambang bilangan pada gambar apel sesuai dengan banyak jumlah apel di gambar	Mengenal angka Sesuai dengan jumlah apel	

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KARYA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1		Mewarnai gambar	Kreativ Warna yang dipilih	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TAHUN AJARAN 2019/2020

Hari / Tanggal : Rabu / 21 Juli 2020  
 Semester / Minggu : I/1  
 Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Tanaman/tanaman buah/ buah jeruk  
 Kelompok : B (5-6 Tahun)  
 KD : 1.1, 1.2, 2.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.8- 4.8  
 3.12-4.12, 3.15-4.15

#### Tujuan

1. Anak terbiasa menghargai bahwa buah jeruk adalah ciptaan Allah SWT
2. Anak memahami pentingnya mengonsumsi buah jeruk
3. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang buah jeruk
4. Agar anak mampu bersikap mandiri melalui kegiatan yang diberikan oleh guru
5. Anak mampu menunjukkan hasil karyanya sendiri
6. Agar anak dapat mengenal huruf apa yang ada pada kata jeruk
7. Agar anak memiliki sikap saling membantu dalam kegiatan bermain
8. Agar anak bisa berhitung dengan menggunakan media yang diberikan oleh guru

#### Materi :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Buah jeruk adalah ciptaan Allah SWT
3. Bercakap-cakap tentang buah jeruk
4. Menampilkan video tentang buah jeruk
5. Mewarnai dan menggunting gambar buah jeruk
6. Menyusun kata jeruk pada huruf yang acak
7. Menghitung buah jeruk dengan menggunakan media corong

Model pembelajaran : kelompok

Pendekatan : Saintifik

Alat : Gunting, pensil, crayon

Bahan : Lem, gambar jeruk

APE / Media : Corong berhitung, video tentang buah jeruk, huruf abjad, plastisin

Sumber : Internet, youtube dan buku

### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan (30 menit)	Kegiatan awal	Penyambutan anak di pagi hari	
	Kegiatan berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak berbaris untuk masuk ke kelas.</li> <li>• Membaca doa sebelum belajar.</li> <li>• Membaca surah Al-lahab</li> <li>• Menanyakan kabar anak didik</li> <li>• Absensi anak didik</li> <li>• Guru bertanya mengenai kegiatan pembelajaran kemarin</li> <li>• Guru mendorong anak didik untuk bertanya</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi tahu tema yang akan di pelajari hari ini</li> <li>• Guru menjelaskan sedikit perbedaan buah yang di pelajari kemaren dengan buah yang akan di pelajari untuk hari ini</li> <li>• Guru menjelaskan tentang buah jeruk</li> </ul> <p><i>Motivasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan video</li> </ul>	Mengamati

		<p>tentang buah jeruk</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya bentuk buah jeruk dan rasanya</li> <li>• Guru menanyakan siapa yang pernah melihat pohon jeruk</li> </ul>	
Kegiatan Inti (± 60 menit)	Menjelaskan tentang tema yang akan di bahas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan berbagai macam-macam kegiatan bermain</li> <li>• Guru menjelaskan cara bermain</li> <li>• Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin dia ketahui tentang permainan</li> <li>• Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok harus menyelesaikan 3 aktivitas main dan kegiatan pengaman yang berbeda-beda secara bergantian</li> </ul> <p><b>Aktivitas 1:</b> Anak membuat bentuk jeruk dari plastisin</p>  <p><b>Aktivitas 2:</b> Anak menyusun kata jeruk dari huruf-huruf yang acak</p>	<p>Menanyakan</p> <p>Mencoba</p> <p>Mengasosiasikan</p>



		 <p><b>Aktivitas 3:</b> Anak menjumlahkan buah jeruk pada lembar kerja dengan bantuan media corong berhitung</p> <p><b>Kegiatan Pengaman:</b> Anak mengkolse gambar jeruk dengan menggunakan bahan yang disediakan oleh guru (cangkang telur, ampas kelapa, berasyang di warnai) (Kegiatan ini digunakan apabila dalam kelompok sudah selesai melakukan aktivitas main lebih cepat dari pada teman-temannya sedangkan tidak ada lagi tempat aktivitas kelompok selanjutnya maka mereka diarahkan ke aktivitas pengaman selagi menunggu kelompok lain selesai)</p> <p>Istirahat 25 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencucui tangan sebelum makan</li> </ul>	Mengkomunikasikan
--	--	---	-------------------

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Bermain bebas</li> </ul>	
<p>Penutup (± 15 menit)</p>	Kegiatan Akhir	<p><b>Recalling:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan permainan</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak selama bermain</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai</li> </ul> <p><b>Kesimpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak untuk menampakkan hasil karya anak</li> <li>• Guru meminta anak untuk bercerita tentang apa yang telah mereka pelajari</li> <li>• Guru menguatkan pembelajaran untuk hari ini</li> </ul> <p><b>Penanaman Nilai Karakter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanamkan sikap bersyukur kepada anak</li> <li>• Menanamkan percaya diri terhadap anak</li> <li>• Menanamkan sifat sabar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran</li> <li>• Menanamkan sifat kerja</li> </ul>	

		<p>keras dalam melakukan tugas hingga selesai dan tanpa mengeluh</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li><li>• Kegiatan penenang berupa bernyanyi dan bertepuk tangan</li><li>• Berdoa, dan salam.</li></ul>	
--	--	--	--



## Penilaian Perkembangan Harian

Nama :

Kelompok :

Hari / Tanggal :

### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (  $\checkmark$  ) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak.

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### B. Lembar Pengamatan

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	KET
Nilai Agama dan Moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT.</li> </ul>					
Fisik Motorik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu membuat bentuk jeruk dari plastisin</li> </ul>					
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengetahui ciri-ciri buah jeruk</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menjumlahkan buah jeruk dengan bantuan media corong berhitung</li> </ul>					
Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menunggu giliran bermain (Antrian)</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu berbagi dengan teman yang lain</li> </ul>					

Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyebutkan ejaan JERUK</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu berkreaitivitas dalam membentuk plastisin</li> </ul>					

### FORMAT CATATAN ANEKDOT HARIAN

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama guru :

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1		Menjumlahkan buah jeruk dengan bantuan media corong berhitung	Mampu penjumlahan Cepat dan tepat	



## FORMAT PENILAIAN UNJUK KARYA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1		Mengkolase gambar jeruk	Warna yang dipilih Kreatif	



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

**TAHUN AJARAN 2019/2020**

Hari / Tanggal : Selasa / 18 Agustus 2020  
 Semester / Minggu : I/2  
 Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Tanaman/tanaman sayur/ sayur wortel  
 Kelompok : B (5-6 Tahun)  
 KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.3-4.3, 3.5-4.5,  
 3.8-4.8, 3.12-4.12, 3.15-4.15

### Tujuan

7. Anak terbiasa mensyukuri sayuran sebagai Anugerah Allah SWT
8. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah belajar
9. Agar anak dapat memahami pentingnya mengkonsumsi sayur wortel
10. Anak dapat menceritakan kesukaan sayuran
11. Anak mengetahui banyak buah wortel di gambar
12. Agar anak dapat mengembangkan keterampilannya dengan meroce wortel menjadi bentuk kalung

### Materi :

9. Doa sebelum dan sesudah belajar
10. wortel adalah ciptaan Allah SWT
11. Bercakap-cakap tentang manfaat wortel dan cara merawat tanaman nya
12. Menghitung jumlah wortel di gambar
13. Bermian puzzle wortel
14. Melengkapi kata yang belum sempurna W\_ \_ \_ \_ \_
15. Meroce wortel menjadi kalung

Model pembelajaran : Kelompok

Pendekatan : Saintifik

Alat : Pensil, penggaris, crayon

Bahan : sayur wortel benang dan jarum

APE / Media : Puzzle wortel, lembar kerja, gambar wortel-wortel

Sumber : Internet, youtube dan buku

### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran.

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan (30 menit)	Kegiatan awal	Penyambutan anak di pagi hari	
	Kegiatan berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak berbaris untuk masuk ke kelas.</li> <li>• Membaca doa sebelum belajar.</li> <li>• Menanyakan kabar anak didik.</li> <li>• Bernyanyi “aku suka sayur”</li> <li>• Guru mengabsen nama anak</li> <li>• Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemaren</li> <li>• Menjelaskan tentang apa yang akan dipelajari hari ini.</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini</li> <li>• Guru menjelaskan wortel adalah ciptaan Allah SWT</li> <li>• Guru mengenalkan ciri-ciri dan manfaat wortel</li> </ul>	

		<p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk dan warna dari wortel</li> <li>• Guru mengajak anak untuk bersama-sama menghitung sayuran pada gambar</li> </ul>	
Kegiatan Inti (± 60 menit)	Menjelaskan tentang tema yang akan di bahas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan</li> <li>• Guru bertanya dimana mereka melihat alat dan bahan tersebut</li> <li>• Guru menjelaskan cara bermain</li> <li>• Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok harus menyelesaikan 3 aktivitas main dan kegiatan pengaman yang berbeda-beda secara bergantian</li> </ul> <p><b>Aktivitas 1:</b> Guru meminta anak untuk melengkapi kata yang belum sempurna W_ _ _ _ _</p> <p><b>Aktivitas 2 :</b> Anak meronce wortel menjadi bentuk kalung</p> <p><b>Aktivitas 3 :</b> Pada kegiatan ini guru memberi arahan kepada anak.</p>	<p>Mengamati</p> <p>Menanyakan</p> <p>Mencoba</p> <p>Mengasosiasikan</p>

		<p>Anak menyusun puzzel gambar wortel</p>  <p><b>Kegiatan Pengaman:</b> Anak menggambar sayur yang sukainya (Kegiatan ini digunakan apabila dalam kelompok sudah selesai melakukan aktivitas main lebih cepat dari pada teman-temannya sedangkan tidak ada lagi tempat aktivitas kelompok selanjutnya maka mereka diarahkan ke aktivitas pengaman selagi menunggu kelompok lain selesai)</p> <p>Istirahat 25 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencucui tangan sebelum makan</li> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Bermain bebas</li> </ul>	Mengkomunikasikan
Penutup (± 30 menit)	Kegiatan Akhir	<p><b>Recalling:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan mainan</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak selama bermain</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa</li> </ul>	.



		<p>saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai</p> <p><b><i>Kesimpulan</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menguatkan kembali apa yang sudah di pelajari</li></ul> <p><b><i>Penanaman Nilai Karakter</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menceritakan pengalaman saat bermain</li><li>• Mengajak anak untuk bersyukur setiap ciptaan Allah SWT</li><li>• Menanamkan sikap mandiri terhadap anak dalam mengerjakan kegiatan</li><li>• Menanamkan sikap yang sabar dalam melakukan semua kegiatan yang melibatkan banyak orang</li><li>• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li><li>• Kegiatan penenang berupa bernyanyi dan bertepuk tangan</li><li>• Berdoa, dan salam.</li></ul>	
--	--	---	--

## Penilaian Perkembangan Harian

Nama :  
 Kelompok :  
 Hari / Tanggal :

### C. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (  $\checkmark$  ) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak.

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### D. Lembar Pengamatan

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	KET
Nilai Agama dan Moral	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT					
	• Anak berdoa sebelum dan sesudah belajar.					
Fisik Motorik	• Anak mampu melengkapi huruf yang hilang					
	• Anak terbiasa mencuci tangan					
Kognitif	• Anak mampu mebilang gambar pada wortel					
	• Anak mampu menyusun puzzle					
Sosial Emosional	• Anak terbiasa memberi salam					

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu saling menolong dengan temannya yang lain</li> </ul>					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyebutkan ulang kata wortel</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengutarakan ceritanya tentang sayur yang disukai anak</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu membuat bentuk kalung dengan meronce wortel</li> </ul>					

### FORMAT CATATAN ANEKDOT HARIAN

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama guru :

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1		Anak menyusun puzzle wortel	Menyusun dengan benar	

### FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1		Meronce wortel jadi kalung	Keaktifan anak Kreatif anak	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

**TAHUN AJARAN 2019/2020**

Hari / Tanggal : Rabu / 19 Agustus 2020  
 Semester / Minggu : I/2  
 Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Tanaman/tanaman sayur/ sayur bayam  
 Kelompok : B (5-6 Tahun)  
 KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.3- 4.3, 3.8-4.8, 3.12-4.12,  
 3.15-4.15

### Tujuan

13. Anak terbiasa mensyukuri sayur bayam sebagai Anugerah Allah SWT
14. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah belajar
15. Agar anak dapat memahami pentingnya mengkonsumsi sayur bayam
16. Anak mengetahui cara menanam sayur bayam
17. Agar anak dapat mengembangkan keterampilannya dengan mewarnai gambar bayam
18. Anak dapat menghitung jumlah daun bayam pada gambar
19. Mengembangkan motorik halus anak dengan menebalkan garis putus-putus pada gambar bayam

### Materi :

16. Doa sebelum dan sesudah belajar
17. wortel adalah ciptaan Allah SWT
18. Bercakap-cakap tentang manfaat bayam
19. Mengetahui cara merawat tanaman bayam
20. Menghitung jumlah daun bayam pada gambar
21. Mewarnai gambar bayam
22. Menebalkan garis putus-putus pada gambar bayam

Model pembelajaran : Kelompok

Pendekatan : Saintifik

Alat : Pensil, penggaris, crayon

Bahan : sayur bayam

APE / Media : Lembar kerja garis putus-putus, gambar bayam

Sumber : Internet, youtube dan buku



### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran.

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan (30 menit)	Kegiatan awal	Penyambutan anak di pagi hari	
	Kegiatan berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak berbaris untuk masuk ke kelas.</li> <li>• Membaca doa sebelum belajar.</li> <li>• Menanyakan kabar anak didik.</li> <li>• Bernyanyi “aku suka sayur”</li> <li>• Guru mengabsen nama anak</li> <li>• Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemaren</li> <li>• Menjelaskan tentang apa yang akan dipelajari hari ini.</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini</li> <li>• Guru menjelaskan bayam adalah ciptaan Allah SWT</li> <li>• Guru mengenalkan ciri-ciri dan manfaat bayam</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan cara menanam dan merawat tanaman bayam</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk dan warna dari sayur bayam</li> <li>• Guru mengajak anak untuk bersama-sama menghitung sayuran pada gambar</li> </ul>	
Kegiatan Inti (± 60 menit)	Menjelaskan tentang tema yang akan di bahas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan</li> <li>• Guru bertanya dimana mereka melihat alat dan bahan tersebut</li> <li>• Guru menjelaskan cara bermain</li> <li>• Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok harus menyelesaikan 3 aktivitas main dan kegiatan pengaman yang berbeda-beda secara bergantian</li> </ul> <p><b>Aktivitas 1:</b> Guru meminta anak untuk menghitung daun bayam pada unjuk kerja yang disediakan oleh guru dan mencocokkannya dengan</p>	<p>Mengamati</p> <p>Menanyakan</p> <p>Mencoba</p>

		<p>angka yang disediakan oleh guru</p>  <p><b>Aktivitas 2 :</b> Anak mewarnai gambar bayam</p>  <p><b>Aktivitas 3 :</b> Anak menebalkan garis yang terputus-putus pada gambar bayam</p> <p><b>Kegiatan Pengaman:</b> Anak mengkolase dengan daun bayam sesuai keinginan mereka (Kegiatan ini digunakan apabila dalam kelompok sudah selesai melakukan aktivitas main lebih cepat dari pada teman-temannya sedangkan tidak ada lagi tempat aktivitas kelompok selanjutnya maka mereka diarahkan ke aktivitas</p>	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Mengkomunikasikan</p>
--	--	--	---

		<p>pengaman selagi menunggu kelompok lain selesai)</p> <p>Istirahat 25 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencucui tangan sebelum makan</li> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Bermain bebas</li> </ul>	
<p>Penutup (± 30 menit)</p>	<p>Kegiatan Akhir</p>	<p><b>Recalling:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan mainan</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak selama bermain</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai</li> </ul> <p><b>Kesimpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menguatkan kembali apa yang sudah di pelajari</li> </ul> <p><b>Penanaman Nilai Karakter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>• Mengajak anak untuk bersyukur setiap ciptaan Allah SWT</li> <li>• Menanamkan sikap mandiri terhadap anak dalam mengerjakan kegiatan</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Menanamkan sikap yang sabar dalam melakukan semua kegiatan yang melibatkan banyak orang</li><li>• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li><li>• Kegiatan penenang berupa bernyanyi dan bertepuk tangan</li><li>• Berdoa, dan salam.</li></ul>	
--	--	---	--



## Penilaian Perkembangan Harian

Nama :

Kelompok :

Hari / Tanggal :

### E. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (  $\checkmark$  ) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak.

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### F. Lembar Pengamatan

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	KET
Nilai Agama dan Moral	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT					
	• Anak berdoa sebelum dan sesudah belajar.					
Fisik Motorik	• Anak mampu menebalkan garis terputus-putus					
	• Anak terbiasa mencuci tangan					
Kognitif	• Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan					
	• anak mampu membedakan warna dan bentuk bayam					



Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa memberi salam</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu saling menolong dengan temannya yang lain</li> </ul>					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>anak terbiasa berlaku ramah dengan teman sebaya</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengulangi kata bayam</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mewarnai gambar dengan menarik</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak berkreatifitas mengkolase dengan daun bayam</li> </ul>					

FORMAT CATATAN ANEKDOT HARIAN

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama guru :

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1		Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Mengenal angka sesuai dengan jumlahnya	

### FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1		Mewarnai gambar bayam	Kreatif anak dalam memilih warna	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

**TAHUN AJARAN 2019/2020**

Hari / Tanggal : Kamis / 20 Agustus 2020  
 Semester / Minggu : I/2  
 Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Tanaman/tanaman sayur/ sawi  
 Kelompok : B (5-6 Tahun)  
 KD : 1.1, 1.2, 2.3, 3.6- 4.6, 4.3, 3.8-4.8, 3.12-4.12,  
 3.15-4.15

### Tujuan

20. Anak terbiasa mensyukuri sayur sawi sebagai Anugerah Allah SWT
21. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah belajar
22. Agar anak dapat memahami pentingnya mengkonsumsi sayur sawi
23. Anak dapat mengetahui cara menanam dan merawat tanaman sawi
24. Anak dapat membedakan warna
25. Anak dapat menunjukkan hasil karyanya
26. Mampu menjumlahkan dengan bantuan media corong berhitung

### Materi :

23. Doa sebelum dan sesudah belajar
24. Sayur sawi adalah ciptaan Allah SWT
25. Bercakap-cakap tentang buah-buahan (macam –macam buah dan manfaatnya)
26. Kolase gambar sawi dengan ampas kelapa
27. Mengelompokkan gambar sawi yang berbeda warna (putih dan hijau)
28. Menjumlahkan gambar sawi dengan bantuan media corong behitung
29. Membuat bentuk sayuran dari plastisin

Model pembelajaran : Kelompok

Pendekatan : Saintifik

Bahan : Plastisin, kacang hijau

APE / Media : Corong berhitung, gambar sawi (putih dan hijau) , sayur sawi

Sumber : Internet, youtube dan buku

### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran.

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan (30 menit)	Kegiatan awal	Penyambutan anak di pagi hari	
	Kegiatan berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak berbaris untuk masuk ke kelas.</li> <li>• Membaca doa sebelum belajar.</li> <li>• Menanyakan kabar anak didik.</li> <li>• Bernyanyi sebelum belajar</li> <li>• Guru mengabsen nama anak</li> <li>• Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemaren</li> <li>• Menjelaskan tentang apa yang akan dipelajari hari ini.</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini</li> <li>• Guru menjelaskan sayur sawi adalah ciptaan Allah SWT</li> <li>• Guru mengenalkan ciri-ciri dan manfaat sayur</li> </ul>	

		<p>sawi</p> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk dan warna sayur sawi</li> <li>• Guru memberi tahu manfaat dari sayur sawi untuk kehidupan</li> <li>• Guru memperlihatkan daun sawi dengan nyata agar anak bisa melihat dan meraba bentuk dan struktur daun sawi</li> </ul>	
Kegiatan Inti (± 60 menit)	Menjelaskan tentang tema yang akan di bahas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang di siapkan oleh guru</li> <li>• Guru bertanya dimana mereka melihat alat dan bahan tersebut</li> <li>• Guru menjelaskan cara bermain</li> <li>• Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok harus menyelesaikan 3 aktivitas main dan kegiatan pengaman yang berbeda-beda secara bergantian</li> </ul> <p><b>Aktivitas 1:</b> Mengkolase gambar sawi dengan kacang hijau yang di siapkan oleh guru</p>	<p>Mengamati</p> <p>Menanyakan</p> <p>Mencoba</p>

		 <p><b>Aktivitas 2 :</b> Anak menjumlahkan gambar sawi putih dan hijau pada unjuk kerja yang disediakan oleh guru dengan menggunakan bantuan media corong berhitung</p> <p><b>Aktivitas 3 :</b> Mengelompokkan sawi sesuai dengan warnanya (putih dengan putih, hijau dengan hijau)</p> <p><b>Kegiatan Pengaman:</b> Anak berkreaitivitas dengan plastisin dalam membentuk sayur (Kegiatan ini digunakan apabila dalam kelompok sudah selesai melakukan aktivitas main lebih cepat dari pada teman-temannya sedangkan tidak ada lagi tempat aktivitas kelompok selanjutnya maka mereka diarahkan ke aktivitas pengaman selagi menunggu kelompok lain selesai)</p>	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Mengkomunikasikan</p>
--	--	--	---



		<p>Istirahat 25 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencucui tangan sebelum makan</li> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Bermain bebas</li> </ul>	
<p>Penutup (± 30 menit)</p>	<p>Kegiatan Akhir</p>	<p><b><i>Recalling:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan mainan</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak selama bermain</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai</li> </ul> <p><b><i>Kesimpulan</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menguatkan kembali apa yang sudah di pelajari</li> </ul> <p><b><i>Penanaman Nilai Karakter</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>• Mengajak anak untuk bersyukur setiap ciptaan Allah SWT</li> <li>• Menanamkan sikap mandiri terhadap anak dalam mengerjakan kegiatan</li> <li>• Menanamkan sikap sabar dalam menunggu antrian</li> </ul>	.

		<p>untuk bermian</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menanamkan sikap yang sabar dalam melakukan semua kegiatan yang melibatkan banyak orang</li><li>• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li><li>• Kegiatan penenang berupa bernyanyi dan bertepuk tangan</li><li>• Berdoa, dan salam.</li></ul>	
--	--	--	--



## Penilaian Perkembangan Harian

Nama :

Kelompok :

Hari / Tanggal :

### G. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (  $\checkmark$  ) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak.

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### H. Lembar Pengamatan

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	KET
Nilai Agama dan Moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT.</li> <li>Anak membaca doa sebelum dan sesudah belajar</li> </ul>					
Fisik Motorik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu membuat bentuk sayur dari plastisin</li> </ul>					
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menjumlahkan sawi putih dan hijau dengan bantuan media corong berhitung</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengelompokkan sawi sesuai dengan warnanya</li> </ul>					

Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu bekerja sama dengan temannya dalam mengelompokkan sayur</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu berbagi dengan teman yang lain</li> </ul>					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengutarakan ceritanya tentang buah mangga</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa berlaku ramah</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengkolase gambar sawi dengan kacang hijau</li> </ul>					

### FORMAT CATATAN ANEKDOT HARIAN

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama guru :

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1		Anak mampu mengelompokkan sawi	Kecocokan	

### FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1		Mengkolase dengan kacang hijau	Kreativ Warna Bentuk	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAHUN AJARAN 2019/2020

Hari / Tanggal : Senin / 31 Agustus 2020  
 Semester / Minggu : I/3  
 Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Tanaman/tanaman hias/ bunga  
 Kelompok : B (5-6 Tahun)  
 KD : 1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.6, 3.8-4.8,  
 3.12-4.12, 3.15-4.15

### Tujuan

27. Anak terbiasa mensyukuri bunga sebagai Anugerah Allah SWT
28. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah belajar
29. Agar anak dapat mengenal jenis-jenis bunga
30. Agar anak dapat membedakan macam-macam bunga
31. Agar anak dapat menghitung
32. Agar anak dapat mengembangkan keterampilannya dengan mewarnai

### Materi :

30. Bunga adalah ciptaan Allah SWT
31. Doa sebelum dan sesudah belajar
32. Bercakap-cakap tentang jenis-jenis bunga
33. Anak membedakan macam-macam bunga secara real
34. Anak menghitung bunga yang mekar dan kuncup
35. Mewarnai gambar bunga sesuai keinginan anak

Model pembelajaran : Kelompok

Pendekatan : Saintifik

Alat : Crayon

Bahan : macam jenis bunga, kertas origami

APE / Media : gambar bunga, gambar jenis-jenis bunga


Sumber : Internet, youtube dan buku



### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran.

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan (30 menit)	Kegiatan awal	Penyambutan anak di pagi hari	
	Kegiatan berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak berbaris untuk masuk ke kelas.</li> <li>• Membaca doa sebelum belajar.</li> <li>• Menanyakan kabar anak didik.</li> <li>• Guru mengabsen nama anak</li> <li>• Bernyanyi “lihat kebunku”</li> <li>• Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemaren</li> <li>• Menjelaskan tentang apa yang akan dipelajari hari ini.</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini</li> <li>• Guru menjelaskan bunga adalah ciptaan Allah SWT</li> <li>• Guru mengenalkan ciri-ciri bunga</li> </ul>	

		<p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk dan warna dari bunga</li> <li>• Guru mengajak anak untuk membedakan jenis-jenis bunga</li> </ul>	
Kegiatan Inti (± 60 menit)	Menjelaskan tentang tema yang akan di bahas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan</li> <li>• Guru bertanya dimana mereka melihat alat dan bahan tersebut</li> <li>• Guru menjelaskan cara bermain</li> <li>• Guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok harus menyelesaikan 3 aktivitas main dan kegiatan pengaman yang berbeda-beda secara bergantian</li> </ul> <p><b>Aktivitas 1:</b> Anak membentuk bunga dari kertas origami yang disediakan oleh oleh guru</p> 	<p>Mengamati</p> <p>Menanyakan</p> <p>Mencoba</p> <p>Mengasosiasikan</p>

		<p><b>Aktivitas 2 :</b> Anak mewarnai gambar bunga sesuai keinginannya guru telah menyiapkan beberapa gambar bunga yang akan di warnai oleh anak</p> <p><b>Aktivitas 3 :</b> Anak membedakan gambar bunga yang kuncup dan mekar yang telah disediakan oleh guru dalam bentuk kartu gambar bunga</p>  <p><b>Kegiatan Pengaman:</b> Anak menggambar bunga yang disenangi anak (Kegiatan ini digunakan apabila dalam kelompok sudah selesai melakukan aktivitas main lebih cepat dari pada teman-temannya sedangkan tidak ada lagi tempat aktivitas kelompok selanjutnya maka mereka diarahkan ke aktivitas pengaman selagi menunggu kelompok lain selesai)</p>	Mengkomunikasikan
--	--	---	-------------------

		<p>Istirahat 25 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencucui tangan sebelum makan</li> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Bermain bebas</li> </ul>	
<p>Penutup (± 30 menit)</p>	<p>Kegiatan Akhir</p>	<p><b>Recalling:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan mainan</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak selama bermain</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai</li> </ul> <p><b>Kesimpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menguatkan kembali apa yang sudah di pelajari</li> </ul> <p><b>Penanaman Nilai Karakter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>• Mengajak anak untuk bersyukur setiap ciptaan Allah SWT</li> <li>• Menanamkan sikap mandiri terhadap anak dalam mengerjakan kegiatan</li> <li>• Menanamkan sikap yang sabar dalam melakukan semua kegiatan yang</li> </ul>	

		<p>melibatkan banyak orang</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li><li>• Kegiatan penenang berupa bernyanyi dan bertepuk tangan</li><li>• Berdoa, dan salam.</li></ul>	
--	--	--	--



## Penilaian Perkembangan Harian

Nama :  
 Kelompok :  
 Hari / Tanggal :

### I. Petunjuk

Berilah tanda ceklis ( ✓ ) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak.

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### J. Lembar Pengamatan

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	KET
Nilai Agama dan Moral	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT					
	• Anak berdoa sebelum dan sesudah belajar.					
Fisik Motorik	• Anak mampu memegang pensil dengan benar					
	• Anak terbiasa mencuci tangan					
Kognitif	• Anak mampu mebilang gambar bunga					
	• Anak mampu membuat bunga dari kertas origami					
Sosial Emosional	• Anak terbiasa memberi salam					



	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu saling menolong dengan temannya yang lain</li> </ul>					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyebutkan ulang kata jenis bunga</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu bernyanyi</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mewarnai</li> </ul>					

### FORMAT CATATAN ANEKDOT HARIAN

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama guru :

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

### FORMAT PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1		Anak membedakan dan mengelompokkan gambar bunga	Kesesuaian kelompok	

## FORMAT PENILAIAN UNJUK KARYA ANAK

Nama :

Usia :

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1		Mewarnai gambar bunga	Pilihan warna Gradasi warna	



**LAMPIRAN 8****TABEL 1. LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK**

Nama Sekolah :  
 Semester / Bulan :  
 Kelompok Usia :  
 Nama Anak :

Ket.

1 = BB : Belum Berkembang  
 2 = MB : Mulai Berkembang  
 3 = BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 4 = BSB : Berkembang Sangat Baik

No	Indikator	Aspek yang ingin dikembangkan	Skor			
			1	2	3	4
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-20				
		Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan bantuan guru				
		Anak mulai bisa menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan mandiri				
		Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan tepat dan benar				
2.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya				
		Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya tapi dengan bantuan guru				
		Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya dengan mandiri				
		Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya dengan tepat dan benar				
3.	Menjumlahkan benda-benda	Anak belum mampu menjumlahkan benda-benda				

kongkrit	konkrit seperti kursi, kelereng ,dan buah-buahan				
	Anak sudah mulai mampu menjumlahkan benda-benda dengan bantuan dari guru				
	Anak mulai mampu menjumlahkan benda-benda dengan mandiri				
	Anak sudah mampu menjumlahkan benda-benda konkrit dengan tepat dan benar				

