# PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA LINGKUNGANKU MELALUI BERMAIN DRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

### **SKRIPSI**

Diajukan oleh:

# MAULIZA AGUS JUMARTA NIM. 150210072 Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



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

# PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA LINGKUNGANKU MELALUI BERMAIN DRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

### **SKRIPSI**

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

Oleh:

MAULIZA AGUS JUMARTA NIM. 150210072

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

<u>Dr. Heliati Fajriah, MA</u> NIP. 197305152005012006 <u>Hijriati, M. Pd. I</u> NIP.199107132019032013

# PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA LINGKUNGANKU MELALUI BERMAIN DRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL 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 (S1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 10 Agustus 2020 20 Dzulhijjah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Heliati Fajriah, MA NIP. 197305152005012006

Penguji I,

Hijriati, M. Pd. I

NIP. 199107132019032013

Sekretaris,

Munawwarah, M. Pd NIP. 199312092019032021

Penguji IX,

Dewi Fitriani, M. Ed

NIDN. 2006107803

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

> Dr. Muslim Razali, S.H, M. Ag NIP. 195903091989031001



# KEMENTRIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Sveikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh Tlp. +62651 - 7553020 Situs: www.tarbiyah,ar-raniry.ac.id

#### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama

: Mauliza Agus Jumarta

NIM

: 150210072

Prodi

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas

: Tarbiyah dan Keguruan

Judul

: Perangkat Pembelajaran Tema Lingkunganku Melalui Bermain Drama

Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6

Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.

2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.

3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karva.

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 dapat dipertanggung jawabkan 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, 28 Juli 2020 Yang Menyatakan.

Mauliza Agus Jumarta

### KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul "Perangkat Pembelajaran Tema Lingkunganku Melalui Bermain Drama Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun" Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapat peroleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak yang telah ikut adil dalam penulisan karya ilmiah ini, terimakasih kepada:

- 1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A selaku pembimbing pertama dan kepada Ibu Hijriati, M. Pd. I selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 2. Ibu Dra. Aisyah Idris, M. Ag. selaku penasehat akademik yang banyak sekali memberikan nasehat dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
- 3. Ketua Prodi PIAUD, Dra. Jamaliah Hasballah, M.A selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- 4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri A-Raniry Banda Aceh, Dr. Muslim Razali, S. H, M. Ag beserta stafnya yang telah membantu penulis.
- 5. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tidak ada sesuatu yang sempurna,

demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 28 Juli 2020 Penulis,

Mauliza Agus Jumarta



# **DAFTAR ISI**

HAL	AMAN SAMPUL JUDUL	
	BAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
	BAR PENGESAHAN SIDANG	
	BAR PENGASAHAN PERNYATAAN KEASLIAN	
	A PENGANTAR	V
	FAR ISI	vii
DAFT	TAR LAMPIRAN	X
DAD	I DENID A VIVIE VI A NI	
	I PENDAHULUAN	1
A.	Latar Belakang	1
	Rumusan Masalah	4
	Tujuan Penulisan	5 5
D.	Manfaat Penulisan	J
DAD	II PEMBAHASAN	
	Perangkat Pembelajaran	6
Λ.	1. Pengertian Pembelajaran	6
	Perangkat Pembelajaran	6
R	Pengembangan Si <mark>labu</mark> s	7
Ъ.	1. Pengertian Silabus	7
	Langkah-Langkah Pengembangan Silabus	7
	3. Manfaat Silabus	8
	a. Kalender Akademik	8
	b. Rincian Minggu Efektif	9
	c. Program Tahunan	9
	d. Program Semester	9
	e. Rencana Pelaksana <mark>an Pembealajaran (RPP)</mark>	10
	f. Penilaian Perkembangan Anak	11
C.	Tema Lingkunganku	13
	Tema Lingkunganku	13
	2. Prinsip-Prinsip Pemilihan Tema	14
D.	Bermain Peran / Bermain Drama	14
	1. Pengertian Bermain Peran	14
	2. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran.	15
	3. Manfaat Bermain Peran	16
E.	Kemampuan Sosial Emosional Anak	17
	Definisi Sosial Emosional Anak	17
	2. Karakteristik Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	20
	3. Faktor Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak	22
	1 Indikator Social Emocional Anak Usia 5-6 Tahun	23

BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan	24
B. Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAVAT HIDIP PENIJI IS	



# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kelender Akademik	29
Lampiran 2: Rincian Minggu Efektif	32
Lampiran 3: Program Prota	
Lampiran 4: Program Prosem	
Lampiran 5: Daftar Tema Dan Cakupan Tema	
Lampiran 6: RPPM	49
Lampiran 7: RPPH	
Lampiran 8: Instrumen Penilaian Sosial Emosional Anak Usia5-6 Tahun	



### BAB 1

#### **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya untuk membimbing dan menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan yang optimal sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Aspek-aspek perkembangan yang perlu dikembangkan yaitu aspek moral agama, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa dan seni. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasar 1 ayat 14 dinyatakan bahwa:

"Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Undang-Undang tersebut menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan usaha yang dirancang secara sengaja untuk menjadikan anak-anak yang berpendidikan. Dan untuk mencapai tujuan pendidikan seutuhnya, maka sekolah merupakan salah satu tempat yang tepat bagi siswa dalam mengembangkan potensi diri sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang biasa dilakukan di lembaga formal. Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses mendapatkan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi dan peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>2</sup>

Dapat disimpulkan, pembelajaran merupakan proses belajar mengajar untuk mencapai suatu proses ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baik, sehingga bisa

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Sujiono, Y. N, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 6.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 63.

terwujudnya suatu hasil belajar, dan dapat mengembangkan berbagai potensi serta prestasi anak. Dalam pembelajaran harus mempunyai perangkat pembelajaran sebagai pedoman proses belajar mengajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perangkat adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar.<sup>3</sup> Perangkat pembelajaran merupakan alat perlengkapan yang digunakan guru dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Perangkat pembelajaran PAUD berupa perencanaan pembelajaran dengan segala kelengkapannya. Pengembangan perangkat pembelajaran disini menunjukkan pada prosuder yang dilakukan dalam membuat perencanaan pembelajaran.<sup>4</sup> Menurut Suhadi dalam Muhammad Joko Susilo, perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Dengan demikian, perangkat pembelajaran merupakan suatu sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa sebagai proses belajar sehingga dapat menyampaikan sebuah materi atau bahan untuk proses pembelajaran dikelas. Sebagaimana yang telah diketahui bahwasanya perangkat pembelajaran itu sangat membantu guru dalam mewujudkan suatu perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru sebelum melakukan proses pembelajaran.

Perangkat pembelajaran PAUD harus dapat mengembangkan dan mengoptimalkan aspek perkembangan anak di mana aspek perkembangan anak meliputi, aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luar. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain pembahasan perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 17.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Darsinah, dkk, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Minat Anak Usia Dini di Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015", *ISSN 2407-9189*, h. 158.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Muhammad Joko Susilo, *kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Siswa, 2007), h.121.

emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh. <sup>6</sup> Perangkat pembelajaran terdiri dari, kalender akademik, rincian minggu efektif, program tahunan, program semester, RPP, dan buku penilaian peserta didik. <sup>7</sup>

Tema merupakan fokus perencanaan/titik awal perencanaan dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup> Sementara di dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menggunakan tema lingkunganku dengan alokasi waktu 4 minggu, dengan demikian penulis dapat menggunakan model pembelajaran kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa, sosial emosional adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan orang lain untuk membina hubungan baik dengan teman sebaya dan masyarakat sekitar. Terkadang banyak orang-orang yang mengabaikan perkembangan sosial emosional anak, oleh sebab itu kita sebagai pendidik maupun orang tua seharusnya harus lebih memperhatikan perkembangan sosial emosional anak usia dini supaya perkembangan anak akan berjalan dengan apa yang kita harapkan.

Sosial emosional dapat dikembangkan melalui bermain drama yaitu salah satu metode bermain peran. Menurut Anna Shiatul Maghfiroh, bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran merupakan sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peran sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan. Sama halnya dengan drama yang juga merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Drama disebut juga sandiwara, kata ini berasal dari bahasa Jawa, yang berarti ajaran yang tersembunyi dalam tingkah laku dan percakapan. Jadi bermain peran merupakan sebuah drama yang mana peserta didik ikut memainkan peran-peran sesuai dengan karakter yang telah dirancang sebagai bentuk proses pembelajaran.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi, 2010), h. 109.

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Kharuddin, dkk, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jogjakarta: Nuansa Aksara, 2007), h. 127.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Suyadi, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 61.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Anna Shihatul Maghfiroh, "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan", *Vol. 1. No. 1, 2020, h. 4.* 

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> E. Kakasih, Kompetensi *Ketatabahasaan dan Kesusastraan*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2004), h. 268.

Adapun menurut Erikson dalam Sujiono, menyatakan bahwa salah satu metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan sosial emosional anak khususnya dalam melalui bermain peran, anak mendapatkan berbagai pengalamannya, baik secara sosial maupun emosional, seperti saat berinteraksi dengan teman, dimana ia akan belajar bergaul, bekerjasama, berbagi, dan menghargai orang lain. Belajar berkonsentrasi, melatih imajinasi, membaca ide-ide baru, melatih perilaku orang-orang dewasa dan meningkatkan rasa kendali atas dunianya sendiri. Bermain peran terkadang mengikutsertakan kerjasama dan perencanaan dengan teman. Peran terkadang mengikutsertakan kerjasama dan perencanaan dengan teman.

Menurut Dhieni menyatakan bahwa, anak belajar dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antara berbagai peran yang dimainkan bersama. Usia dini adalah usia bermain maka usaha peningkatan kemampuan sosial emosional anak lebih tepat, bila menggunakan metode bermain peran sangatlah tepat. Hal ini disebabkan metode bermain peran lebih mengutamakan persahabatan, karena anak bermain dan berinteraksi dengan sesamanya, dan inilah yang menjadi wahana untuk bersosialisasi dan berempati<sup>13</sup>

Dari penjelasan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain drama/bermain peran merupakan metode yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional sehingga peserta didik mampu berinteraksi dengan orang lain secara baik dalam lingkungan masyarakat maupun di luar masyarakat. Maka, dari itu dengan adanya menggunakan kegiatan bermain drama, sehingga anak dapat meningkatkan sosial emosionalnya.

### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah penulis uraikan, maka rumusan masalahnya adalah "Bagaimana Cara Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Tema Lingkunganku Melalui Bermain Drama Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun?".

LANGE THE REAL PROPERTY.

<sup>11</sup> Sujiono, Y. N, Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak, (Jakarta: Indeks, 2010), h. 43

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Choirun Nisak Aulina, "Pengaruh Bermain Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini", *Volume 1, Nomor 1, April 2014,* h. 15.

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Hariwati, "Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B", *Volume 05 November 02 Tahun 2016*, h. 2.

# C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang akan telah penulis uraikan, maka tujuannya adalah "Untuk Dapat Mengetahui Cara Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Tema Lingkunganku Melalui Bermain Drama Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun".

### D. Manfaat Penulisan

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

# 1. Secara Teoritis

Dapat menambah wawasan ilmu dan memperkaya pengetahuan tentang perangkat pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

## 2. Secara Praktis

# a. Bagi Guru

Dapat memberikan referensi atau contoh kepada pendidik dalam penyusunan perangkat pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

# b. Bagi Sekolah

Dapat memperhatiakan dan dijadikan informasi terhadap penggunaan perangkat pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).



### BAB II

#### **PEMBAHASAN**

# A. Perangkat Pembelajaran

## 1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya suatu proses komunikasi transraksional yang bersifat timba balik, baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa yang lain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Syaiful, menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru dan belajar dilakukan oleh sisiwa. Pembelajaran sebagai sistem, memerlukan langkah perencanaan program pembelajaran, agar rencana pembelajaran yang disusun oleh guru dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efesien sesuai dengan tuntutan kebutuhan siswa. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk membantu, membimbing dan mengarahkan peserta didik agar memiliki sebuah pengalam belajar.

# 2. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan sarana yang dapat memberikan kemudahan guru dalam melaksanakan praktik pembelajaran di kelas. Selain itu dalam perangkat pembelajaran terdapat stategi untuk belajar dan mengajar perangkat pembelajaran yang direncakan dengan seksama.<sup>2</sup> Perangkat pembelajaran didalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Menengah menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Penyusunan silabus dan RPP yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan.<sup>3</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Kasful Anwar, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 23-24.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prestati Pustaka, 2013), h. 217.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2012), h. 3

Dapat disimpulkan, perangkat pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pembealajaran karena dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## B. Pengembangan Silabus

### 1. Pengertian Silabus

Silabus merupakan seperangkat rencana dan peraturan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, serta penilaian dan proses capaian perkembangan. Pedoman pengembangan silabus diartikan sebagai penjabaran dan pengembangan program pembelajaran yang memperhatikan pengalam guru, kepala dalam pembina PAUD, kebijakan pendidikan, serta teori pembelajaran untuk anak usia dini.<sup>4</sup>

Silabus juga dapat dimaknai dengan rencana pembelajaran pada suatu/kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencampaian kompetensi untuk penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus menurut penulis adalah sebuah panduan perencanan pembelajaran yang buat oleh lembaga sekolah agar tidak mengalami dalam kesulitan dalam sebuah pembelajaran.

# 2. Langkah-Langkah Pengembangan Silabus

Adapun langkah-langkah pengembangan silabus menurut Trianto adalah sebagai berikut:

- a. Mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar. Mengkaji SK dan KD mata pelajaran sebagaimana tercantum dalam isi.
- b. Mengidentifikasi materi pokok/pembelajaran yang menunjang pencapain KD.
- c. Mengembangkan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik dalam rangka pencapaian KD.
- d. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi. Indikator merupakan penanda pencapaian KD. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Suyadi, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD* ..., h. 58.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Kasful Anwar, *Perencanaan Sistem Pembelajaran* ..., h. 44.

- e. Menentukan jenis penilaian. Penilaian pencapaian kompetensi dasar siswa dilakukan berdasarkan indikator.
- f. Menentukan alokasi waktu. Penentuan alokasi waktu pada setiap KD didasarkan pada jumlah minggu efektif. Alokasi waktu merupakan perkiraan rerata untuk menguasai KD yang dibutuhkan oleh siswa yang beragam.
- g. Menentukan sumber belajar didasarkan pada SK dan KD serta materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi.<sup>6</sup>

### 3. Manfaat Silabus

Silabus bermanfaat sebagai pedoman dalam pengembangan pembelajaran, seperti pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan sistem penilaian. Silabus merupakan sumber pokok dalam penyusunan rencana pembelajaran, baik rencana pembelajaran untuk satu standar kompetensi maupun kompetensi dasar. Silabus juga bermanfaat sebagai pedoman untuk merencanakan pengelolaan kegiatan belajar secara individual. Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari silabus adalah untuk rancangan pembelajaran yang berisi tentang bahan ajar mata pelajaran yang lebih lanjut.

Adapun dalam pengembangan silabus memiliki beberapa perangkat pembelajaran diantaranya yaitu:

## a. Kalender Akademik

Adapun menurut Permendikbud, yang mengatakan bahwa Kalender pendidikan adalah pengaturan waktu untuk kegiatan pembelajaran anak selama satu tahun ajaran yang mencakup permulaan tahun ajaran, minggu efektif belajar, waktu pembelajaran efektif, dan hari libur. Kalender Pendidikan juga berisi program kegiatan tahunan yang mencakup kegiatan-kegiatan perayaan hari besar nasional, kegiatan-kegiatan puncak tema, kegiatan-kegiatan lembaga (misal: rekreasi dan pentas seni).<sup>8</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Trianto, Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP), (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 96

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdkarya, 2008), h. 40.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesi, *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran Ill,* (Nomor 137, 2014), h. 3.

### b. Rincian Minggu Efektif

Minggu efektif merupakan minggu yang dapat digunakan untuk pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah. Jika minggunya efektif, maka jam pelajaran yang digunakan untuk proses belajar mengajar juga terhitung efektif. Artinya jam pada minggu efektif tersebut digunakan untuk mengajarakan materi. Minggu yang tidak efektif adalah minggu yang tidak ada berlangsung proses belajar mengajar atau dikatakan juga dengan libur. Rincian minggu efektif adalah jumlah minggu kegiatan pembelajaran di luar waktu libur untuk setiap tahun pelajaran pada setiap satuan pendidikan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwasanya rincian minggu efektif merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik diluar waktu libur pada setiap minggunya.

# c. Program Tahunan (PROTA)

Program tahunan merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran muatan pembelajaran. Program tahunan dibuat untuk mengetahui secara singkat dalam melihat alokasi waktu dan tema pelajaran yang akan diajarkan dalam satu tahun. Program tahunan sebagai pedoman bagi pengembangan bagi program-program berikutnya, seperti program semester, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Setiap guru harus membuat program tahunan untuk mengetahui alur tema yang akan diajarkan dalam setiap tahunannya yang terdiri dari semester ganjil dan semester genap.

## d. Program Semester (PROSEM)

Program semester merupakan penjabaran dari program tahunan, dibuat untuk mengetahui secara singkat dalam melihat alokasi waktu dan tema pelajaran yang akan diajarkan dalam satu semester.

Program semester berisi daftar tema satu semester dan alokasi waktu setiap tema. Penyusunan prosem dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1. Membuat daftar tema satu semester
- 2. Menentukan alokasi waktu untuk setiap tema
- 3. Menentukan KD pada setiap tema
- 4. Memilih, menata, dan mengurutkan tema berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 12

- a) Tema dipilih dari lingkungan yang terdekat dengan kehidupan anak.
- b) Tema dimulai dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih rumit bagi anak.
- c) Tema ditentukan dengan mempertimbangkan minat anak.
- d) Ruang lingkup tema mencakup semua aspek perkembangan
- 5. Menjabarkan tema ke dalam sub tema dan dapat dikembangkan lebih rinci lagi menjadi sub-sub tema untuk setiap semester.<sup>10</sup>
- e. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan proses pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang perlu disiapkan guru berupa rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Kemudian dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran ini dibagi menjadi dua yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

RPPM disusun sebagai acuan pembelajaran selama satu minggu. RPPM dapat berbentuk jaringan tema atau format lain yang dikembangkan oleh satuan PAUD yang berisi projek-projek yang akan dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran. Pada akhir satu atau beberapa tema dapat dilaksanakan kegiatan puncak tema untuk menunjukkan hasil belajar. Puncak tema dapat berupa kegiatan antara lain membuat kue/makanan, makan bersama, pameran hasil karya, pertunjukan, panen tanaman, dan kunjungan.

RPPH disusun sebagai acuan pembelajaran harian. Komponen RPPH meliputi antara lain: tema/sub tema/sub-sub tema, kelompok usia, alokasi waktu, kegiatan belajar (kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup), indikator pencapaian perkembangan, penilaian perkembangan anak, serta media dan sumber belajar. Dalam jenjang PAUD rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) diartikan sebagai rencana

<sup>10</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesi, *Tentang Kurikulum 2013* ..., h. 3-4.

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Suyadi, *Implementasi dan Inovasi* ..., h. 66.

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesi, *Tentang Kurikulum 2013* ..., Lampiran III, h. 4.

kegiatan pembelajaran dalam pertemuan antara guru dan murid untuk melaksanakan pembelajaran.

## f. Penyusunan Penilaian Perkembangan Anak

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini mengatakan penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur capaian kegiatan belajar anak. Penilaian hasil kegiatan belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses dan kemajuan belajar anak secara berkesinambungan. Berdasarkan penilaian tersebut, pendidik dan orang tua anak dapat memperoleh informasi tentang capaian perkembangan untuk menggambarkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki anak setelah melakukan kegiatan belajar. Dapat disimpulkan bahwa, penilaian adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu.

Pada instrumen penilaianya dapat dinilai dalam beberapa aspek yaitu: (1) menunjukkan rasa percaya diri, (2) menjaga diri sendiri, (3) bermain dengan sebaya, (4) mengekpresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb), dan (5) mengenal tata krama.<sup>14</sup>

# 1. Prinsip-Prinsip Penilaian

Penilaian proses dan hasil belajar anak di PAUD berdasarkan pada prinsipprinsip sebagai berikut:

بها معبة الوالوالي

### a) Ilmiah

Pengembangan silabus harus dilakukan dengan prinsip ilmiah, yang mengandung arti bahwa keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar, logis, dan dapat dipertangungjawabkan secara keilmuan

<sup>13</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesi, *Tentang Kurikulum 2013* ..., Lampiran V, h. 1.

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Umar Sulaiman, dkk, "Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Anak Usia Dini", *Vol. 2, No 1 Juni 2019.* 

### b) Relevan

Relevan dalam silabus mengandung arti bahwa ruang lingkup, kedalaman, tingkat kesukaran, dan urutan penyajian materi dalam silabus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, yakni: tingkat perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan spritual peserta didik. Relevan dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu relevan secara internal dan eksternal. Relevan secara intelektual adalah kesesuaian antara silabus yang dikembangkan dengan komponen-komponen kurikulum secara keseluruhan, yakni standar kompetensi, standar isi, standar proses, dan standar penilaian. Sedangkan relevan secara eksternal adalah kesesuaian anatara silabus dengan karakteristik peserta didik, kebetuhan masyarakat dan lingkungannya.

### c) Fleksibel

Fleksibel dalam silabus dapat dikaji dari dua sudut pandang yang berbeda, yakni fleksibel sebagai suatu pemikiran pendidikan, dan fleksibel sebagai kaidah dalam penerapan kurikulum. Fleksibel sebagai suatu pemikiran pendidikan berkaitan dengan demensi peserta didik, sedangkan fleksibel sebagai suatu kaidah dalam penerapan kurikulum berkaitan dengan pelaksanaan silabus.

### d) Kontinuitas

Kontinuitas atau kesinambungan mengandung arti bahwa setiap program pembelajaran yang dikemas dalam silabus memiliki keterkaitan satu sama lain dalam membentuk kompetensi dan pribadi peserta didik.

# e) Konsisten

Pengembangan silabus harus dilaksanakan secara konsisten, artinya bahwa antara standar kompentensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian memiliki hubungan yang konsisten dalam membentuk kopentensi peserta didik.

### f) Memadai

Memadai dalam silabus mengandung arti bahwa ruang lingkup indikator, materi standar, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sisitem penilaian yang dilaksanakan dapat mencapai kompetensi dasar yang telah diterapkan. Prinsip memadai juga berkaitan dengan sarana dan prasarana, yang berarti bahwa kompetensi dasar yang dijabarkan dalam silabus, pencapaiannya ditunjang oleh sarana dan prasarana yang memadai.

# g) Aktual dan Kontekstual

Aktual dan kontekstual mengandung arti bahwa ruang lingkup kompetensi dasar, indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian yang dikembangkan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang sedang terjadi dan berlangsung di masyarakat.

# h) Efektif

Pengembangan silabus harus dilakukan secra efektif, yakni memperhatikan keterlaksanakan silabus tersebut dalam proses pembekalan, dan tingkat pembentukkan kompetensi sesuai standar kompetensi yang telah diterapkan. Silabus yang efektif adalah yang dapat mewujudkan dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas atau di lapangan, sebaiknya silabus tersebut dapat dikatakan kurang efektif apabila banyak hal yang tidak dapat dilaksanakan.

# i) Efisien

Efesien dalam silabus berkaitan dengan upaya untuk memperkecil atau menghemat penggunaan dana, daya dan waktu tanpa mengurangi hasil atau kompentensi standar yang ditetapkan. Dengan demikian, setiap guru dituntut untuk dapat mengembangkan silabus dan perencanaan pembelajaran sehemat mungkin, tanpa mengurangi kualitas pencapaian dan pembentukkan kompetensi. 15

### C. Tema Lingkunganku

### 1. Pengertian Tema

Tema merupakan fokus perencanaan/titik awal perencanaan dalam proses pembelajaran. Fungsinya untuk menyatukan isi kurikulum dalam satu perencanaan yang utuh/holistik, memperkaya perbendaharaan bahasa anak, membuat pembelajaran lebih bermakna dan membantu anak mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 191-195.

Adapun tema-tema PAUD pada semester l mencakup diri sendiri, lingkunganku, kebutuhanku, bintang, dan tanaman. Untuk semester ll meliputi rekreasi, kendaraan, pekerjaan, air, api, dan udara, alat, komunikasi, negaraku, dan alam semesta. <sup>16</sup> Sementara di dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menggunakan tema lingkunganku dengan alokasi waktu 4 minggu.

# 2. Prinsip-Prinsip Pemilihan Tema

Pemilihan tema hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Kedekataan, artinya tema dipilih mulai dari hal-hal yang terdekat dengan kehidupan anak, baik secara fisik maupun berdasarkan pengalaman anak, sehingga menarik minat anak.
- b. Kesederhanaan, artinya tema dipilih yang sudah dikenal anak agar anak mudah memahami pokok bahasa dan dapat menggali lebih banyak pengalamannya.
- c. Kemenarikan, artinya tema yang dipilih harus mempertimbangkan minat anak. Agar guru mengetahui bahwa tema menarik bagi anak, maka bisa dilakukan idenfikasi awal, misalnya dengan mambaca bahasa tubuh anak, kesukaan anak, kegiatan yang disenangi anak, dan lain-lain.
- d. Daya dukung, artinya pemilihan tema disesuaikan dengan kemampuan guru memahami tema dan ketersediaan sarana-prasarana pembelajaran yang ada di lingkungan sekitarnya.
- e. Keinsdentalan, artinya pemilihan tema tidak selalu yang direncanakan di awal tahun, dapat juga menyiapkan kejadian luar biasa yang dialami anak, misalnya peristiwa banjir yang dialami anak dapat dijadikan tema insidental menggantikan tema yang sudah direncanakan sebelumnya.<sup>17</sup>

### D. Bermain Peran / Bermain Drama

# 1. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama. Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, bimatang maupun tumbuhan yang ada di

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> Suvadi. *Implementasi dan Inovasi* .... h. 61.

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> Dedi Mustafa, dkk, *Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini), h. 4-5.

sekitar anak. Melalui permaianan ini daya imajinasi, kreativitasi, empati serta penghayatan anak dapat berkembang. Bermain peran berarti mencotoh atau meniru sifat, karakter, atau perilaku seseorang atau sesuatu untuk tujuan tertentu.<sup>18</sup>

Menurut Ramayulis dalam Isjoni, merupakan penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peraga, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semua terbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran dengan melakokan atau memerankan tokoh dalam suatu cerita.

# 2. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Setiap metode tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan, untuk diterapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yaitu:

Kelebihan bermain peran diantaranya:

- a. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat).
- b. Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif.
- c. Menumbuhkan kerja sama antar pemain.
- d. Bakat yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya.
- e. Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi peserta didik.
  - Adapun kekurangan dalam bermain peran diantaranya:
- a. Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung.
- b. Memerlukan tempat bermain yang luas.
- c. Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu.<sup>20</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Groub, 2010), h. 115.

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Isjoni, Stategi Bermain Peran, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h. 65.

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2001), h. 231.

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran dapat disimpulkan bahwasanya segala sesuatu tidak ada yang sempurna dalam segala sesuatu yang ingin dicapai. Maka, dari itu kita sebagai pendidik untuk menjadikan sesuatu dari yang kekurangan menjadi kelebihan.

### 3. Manfaat Bermain Peran

Melalui bermain peran, anak-anak dapat berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Hakikat bermain peran dalam pembelajaran PAUD terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapai.

Berikut ini manfaat bermain peran dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini menurut Mulyasa, yaitu:

- a. Guru ingin menyajikan informasi kepada anak, mengajarkan prinsip tertentu, mengubah sikap anak, mengembangkan keterampilan praktis sehubungan dengan tugas atau kewajiban anak sehari-hari, belajar menempatkan diri pada diri orang lain sehingga dapat memahami orang lain secara lebih baik, belajar tentang orang lain berpikir dan merasa (empati), mengubah prilaku menjadi lebih baik, menasehati anak secara tidak langsung, dan belajar bagaimana memimpin orang lain.
- b. Melalui bermain peran anak dapat mengembangkan pengetahuan sosial emosional, dimana anak dituntut untuk mempelajari dan memperagakan peran yang akan anak mainkan melalui metode bermain peran.<sup>21</sup>

Melalui bermain peran menurut Tarigan dalam Yola Indira, maka diharapkan anak-anak mampu:

- a. Mengekspolorasi perasan-perasaannya
- b. Melatih daya tangkap dan daya konsentrasi
- c. Mengembangkan emosi yang sehat bagi anak-anak
- d. Menghilangkan sikap malu, gugup, dan lain-lain
- e. Mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik
- f. Menghargai pikiran dan pendapat orang lain
- g. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> Mulyasa, *Manajemen* ..., h. 174.

- h. Menanamkan kepercayaan pada diri sendiri
- i. Menciptakan suasana yang menyenangkan<sup>22</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran bagi anak usia dini dapat memberikan banyak manfaat bagi perkembangan sosial emosional anak. Oleh karena itu, sebagai orang tua atau pendidik bisa memamfaatkan metode bermain peran untuk mengembangkan suatu peningkatan bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

### E. Kemampuan Sosial Emosional Anak

### 1. Definisi Sosial Emosional Anak

Sosial merupakan aktivitas yang berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orangtua maupun saudara. Prilaku sosial pada masa kanak-kanak akan sangat menentukan kepribadiannya, baik melalui pengalaman yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan, berupa hubungan dengan anggota keluarga atau dengan orang-orang di luar keluarga. Anak sudah bergaul, bekerja secara bersama-sama dalam sebuah kelompok kecil, dan dapat saling membantu. Anak usia 5-6 tahun senang bermain dengan teman usia sebayanya. Namun, setiap anak selalu memiliki keinginan yang kuat untuk memenangkan setiap permainan yang dilakukannya.

Permainan anak dan cara bermainya tidak tetap. Terkandang, dipertengahan permainan, anak-anak bubar dan menggantikannya lagi dengan permainan yang lain dengan peraturan yang berbeda.<sup>24</sup> Dapat disimpulkan bahwa, pada perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun ini, anak mulai mempunyai hubungan pertemanan, anak mulai banyak bermain dengan teman-temanya mulai dari sekolah maupun diluarnya, dan juga anak mulai muncul tata krama yang baik. Semua itu harus diberikan penerapan yang baik dari orangtua maupun pendidik.

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> Yola Indira, Pengaruh *Kegiatan Bermain Terhadap Kemampuan Interpesonal Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. 2008), h. 33.

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 30.

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup> I Nyoman Surna, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 114.

Menurut Ahmad Susanto, pola perilaku yang termasuk dalam perilaku sosial adalah: meniru, persaingan, kerjasama, simpati, empati, dukungan sosial, membagi, dan perilaku akrab.<sup>25</sup> Dari beberapa perilaku diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Meniru artinya agar sama dengan kelompok lainnya. Anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat dikaguminya. Anak mau meniru guru yang diperagakan sesuai dengan tema pembelajaran.
- b. Persaingan artinya keinginan untuk mengalahkan orang lain sudah tampak pada usia empat tahun. Anak bersaing dengan teman untuk meraih prestasi seperti berlomba-lomba untuk memperoleh juara dalam suatu permainan, dan menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan sesuatu sendiri.
- c. Kerjasama artinya anak mampu kerjasama dengan orang lain, seperti ikut terlibat dalam kegiatan teman, berbagi tugas dalam melakukan kegiatan dengan teman, mengajak teman untuk bermain, bersama dalam suatu permainan, mengikuti permainan teman yang lain, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- d. Simpati artinya mampu menyapa dan membantu orang lain, seperti menyapa guru ketika masuk kelas, menegur temannya yang sudah tiba di sekolah, membantu guru membersihkan meja dan kursi, membantu guru membukkan pintu, dan menolong temanya yang jatuh.
- e. Empati artinya peka terhadap perasaan orang lain seperti menghargai temannya dengan cara memuji, menghargai perasaan temannya, dan peduli terhadap teman.
- f. Dukungan sosial artinya anak mampu menerima dukungan sosial dari teman sebayanya, seperti menuruti nasihat guru, mencari dukungan dari teman, dan mengikuti pendapat teman dalam bermain.
- g. Membagi artinya anak mampu membagi miliknya sesama sebaya, seperti mau berbagi alat-alat permainan dengan temannya, meminjamkan alat belajar kepada teman, dan memberikan makanan pada temannya.
- h. Perilaku akrab artinya anak mampu memberikan kasih sayang kepada guru dan temanya, seperti memberikan senyuman kepada guru dan temanya, sering

-

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Aksara, 2017), h. 28-27.

mengajak ngobol guru, bercanda bersama teman, dan berinisiatif bermain bersama temanya.

Dapat disimpilkan bahwasanya, perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik untuk anak, seperti meniru, persaingan, kerjasama, simpati, empati, dukungan sosial, membagi, dan perilaku akrab. Sehingga sangat penting untuk memiliki etika yang baik.

Perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun telah mulai tumbuh, anak mampu untuk mengekspresikan perasaannya dalam kaitannya dengan kehidupan sosialnya. Pemahaman anak terdapat emosinya mulai tumbuh, dapat mengekspresikannya melalui ucapan dan tindakan yang sesuai dengan lingkungannya. Papalia mengemukakan pendapat dari Harter tentang perkembangan emosi sebagai berikut:

- a. Pada tahap awal (tahap 0) pada masa kanak-kanak, anak tidak mengerti. Tidak adanya dua perasaan yang dirasakan secara bersamamaan seperti gembira dan senang. Anak telah mulai mampu memahami dua persaan yang berbeda. Satu perasaan berbentuk positif, sedangkan satu perasaan lainya berbentuk negatif. Anak dapat membedakan apa yang dimaksudkan dengan bahagia, gembira dan sedih.
- b. Tahap 2, anak telah memiliki kemampuan untuk mengekpresikan perasaan secara bersamaan dalam suatu kejadian atau peristiwa.
- c. Tahap 3, anak telah mampu berintegrasi emosi negatif dan positif pada suatu objek. Anak dapat memahami adanya konflik perasaan pada waktu yang bersamaan, namun penampakannya disesuaikan dengan objek atau tujuan tertentu.
- d. Pada tahap 4, anak telah memiliki kemampuan untuk memaparkan perasaannya yang sedang menghadapi konflik dalam upaya mencapai tujuan yang sama. Pada anak usia 5-6 tahun, perkembangan emosinya telah berada pada tahap 4, dimana anak telah berada pada tahap awal persiapan memasuki sekolah formal. Maka, dari itu perkembangan emosi pada anak memilki 4 tahap, diantaranya pada tahap awal, pada tahap 2, pada tahap 3, dan pada tahap 4 yang harus diketahui. Bila perkembangan emosional anak berjalan dengan baik, maka akan mudah diterima di lingkungannya. Di sinilah pentingnya peran dari orangtua atau pendidik untuk

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> I Nyoman Surna, *Psikologi Pendidikan* ..., h. 127.

membimbing anak pada masa-masa ini, sehingga bisa kita lihat sejauhmana tahap perkembangan emosional anak.

Perkembangan sosial emosional yaitu dua aspek yang berlainan, namun dalam kenyataan satu sama lain saling mempengaruhi. Sosial emosional merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan maupun interaksi dengan orang lain melalui perasaan yang di unggkapkan seseorang terhadap orang lain, baik itu perasaan senang atau sedih.<sup>27</sup>

Berdasarkan beberapan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sosial emosional adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan orang lain, membina hubungan baik dengan teman sebaya, orang dewasa dan lain-lainya. Pada dasarnya, terkadang perkembangan sosial emosional anak perlu dikembangkan, terkadang sering diabaikan oleh beberapa orang. Oleh karena, itu kita sebagai pendidik maupun orang tua, seharusnya lebih memperhatikan perkembangan anak usia dini agar anak hidup menjadi manusia bersosial yang akan mampu mengendalikan emosinya dalam berhubungan dengan orang lain.

### 2. Karakteristik Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan anak usia dini diperoleh melalui kemantangan anak. Salah satu perkembangan tersebut ialah perkembangan sosial emosional, memahami perkembangan sosial emosional anak usia dini, maka perlu memahami karakteristiknya. Adapun karakteristik sosial emosional anak usia 5-6 tahun pada tingkat pencapaian perkembangan anak sebagai berikut:

Tabel 2.1 Aspek Perkembangan Sosial Emosional

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
a. Kesadaran Diri	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk
	menyesuaikan dengan situasi
	2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang
	yang belum dikenal (menumbuhkan
	kepercayaan kepada orang dewasa yang
	tepat)

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup> Sujiono, Y. N, Bermain Kreatif Berbasis..., h. 44.

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup> Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran*, (Nomor 137, 2014), h. 28.

	3.	Mengenal perasaan sendiri dan
		mengelolanya secara wajar (mengendalikan
		diri secara wajar)
b. Rasa Tanggung Jawab	1.	Tahu akan haknya
Untuk Diri Sendiri dan	2.	Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
Orang Lain	3.	Mengatur diri sendiri
	4.	Bertanggung jawab atas prilakunya untuk
		kebaikan diri sendiri
c. Prilaku Prasosial	1.	Bermain dengan teman sebaya
	2.	Mengetahui perasaan temanya dan
		merespon secara wajar
//	3.	Ber <mark>b</mark> agi dengan orang lain
-//	4.	Menghargai hak / pendapat / karya orang
		lain
	5.	Menggunakan cara yang diterima secara
		sosial dalam menyelesaikan masalah
	Y	(menggunakan fisik untuk menyelesaikan
		masalah)
	6.	Bersifat kooferatif dengan teman
	7.	Menunjukkan sifat toleran
	8.	Mengkspresikan emosi sesuai dengan
	42	kondisi yang ada (senang, sedih, antusias,
	R	dan sebagainya)
	9.	Mengenal tata krama dan sopan santun
		sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

(Sumber: Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran 1, (Nomor 137, 2014).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu memiliki perkembangan sosial emosional anak yang berbeda-beda, oleh karena itu kita sebagai pendidik setiap anak tidak boleh di bandingkan anak yang satu dengan anak yang lainya. Dengan diberikan stimulus atau rangsangan yang baik dari pendidik maupun orang tua akan mengembangkan kemampuan-kemampuan yang terdapat pada diri anak.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak

Tiga faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, yang dikemukan dalam jurnal Nurjanah sebagai berikut.

#### a. Faktor Hereditas

Dalam bukunya Rini Hildayati, mengatakan bahwa faktor hereditas berhubungan dengan hal-hal yang diturunkan dari orang tua kepada anak cucunya yang pemberian biologisnya sejak lahir. Faktor ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini.

# b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang komplek dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis perta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Faktor lingkungan ini meliputi:

- 1) Keluarga, merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan pengembangan sosial dan emosi anak. Di lingkungan ini anak pertama kali menerima pendidikan sedangkan orang tua mereka merupakan pendidik bagi mereka.
- 2) Sekolah, merupakan lingkungan kedua bagi anak setelah lingkungan keluarga, di sekolah anak berhubungan dengan guru dan temanteman sebayanya. Hubungan antara guru dan anak dengan teman sebaya dapat mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial anak. Guru merupakan orang tua kedua mereka saat di sekolah. Pola asuh dan prilaku yang ditampilkan oleh guru dihadapan anak juga dapat mempengaruhi kecerdasan emosi dan sosial anak.
- 3) Mayarakat, merupakan kumpulan individu atau kelompok yang di ikat oleh kesatuan negara, kebudayaan, dan agama.

## c. Faktor Umum

Faktor umum merupakan unsur-unsur yang dapat digolongkan ke dalam kedua faktor di atas (faktor hereditas dan faktor lingkungan). Faktor umum adalah faktor campuran dari faktor hereditas dan faktor lingkungan.<sup>29</sup> Jadi, dapat

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> Nurjannah, "Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Keteladanan, Jurnal Bimbingan Konseling dan dakwah Islam", *Vol. 14, No. 1, Juli 2017.* 

disimpulkan bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi sosial emosional anak memiliki faktor hereditas, faktor lingkungan, dan faktor umum, dengan dominasi yang berbeda-beda dari setiap anak. Namun, ketiga faktor tersebut sama-sama dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Maka, dari itu faktor-faktor tersebut sangat penting dan berguna untuk perkembangan sosial emosional anak.

#### 4. Indikator Sosial Emosional

Pada tahapan perkembangan sosial emosional yang dapat dikembangkan dalam naskah drama, aspeknya yaitu: (1) menunjukkan rasa percaya diri, (2) menjaga diri sendiri, (3) bermain dengan sebaya, (4) mengekpresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb), dan (5) mengenal tata krama.<sup>30</sup>

Berdasarkan indikator diatas, dan untuk mencapai indikator yang telah disebutkan diatas. Dengan adanya drama tersebut, diharapkan anak mampu mencapai indikator-indikator sesuai aspek yang ingin dikembangkan.



<sup>30</sup> Umar Sulaiman, dkk, "Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Anak Usia Dini", Vol. 2, No 1 Juni 2019.

### **BAB III**

#### PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya yang telah diuraikan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa:

- Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.
- 2. Adapun macam-macam dalam perangkat pembelajaran berupa: kelender akademik, rincian minggu efektif, program tahunan (PROTA), program semester (PROSEM), rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tema, dan penyusunan penilaian perkembangan anak.
- 3. Pengembangan silabus juga merupakan rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, indikator penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan.
- 4. Bermain drama merupakan jenis permaian dimana anak-anak melakoni suatu peran sebagai hiburan. Tujuannya adalah untuk memahami dan merespon perasaan orang lain menempatkan diri dalam peran dan situasi tertentu.
- 5. Sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi sesama manusia secara baik dan harus memiliki rasa menghargai.

Dengan adanya perangkat pembelajaran tema lingkunganku melalui bermain drama untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, guru dapat membantu dan memudahkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Sehingga anak didik bisa melakukan berbagai kegiatan yang kita harapkan.

### B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan tersebut maka, dapat di kemukakan beberapa saran antaranya:

- 1. Kepada para guru, diharapkan kepada guru untuk menggunakan perangkat pembelajaran tema lingkunganku melalui bermain drama untuk kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, diharapkan menjadi lebih baik dikemudian hari.
- 2. Kepada sekolah, diharapkan bisa dijadikan sebuah wancana atau rujukan dan masukan untuk sekolah bisa mengembangkan sosial emosional anak bisa menjadi lebih baik dikemudian hari.



### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dan Muhammad Rohman. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestati Pustaka.
- Anwar. (2011). Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Bandung: Alfabeta.
- Aulina, Choirun Nisak. (2014). "Pengaruh Bermain Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini". *Volume 1, Nomor 1*.
- BNSP. (2006). Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Badan Standar pendidikan Nasional.
- Dapertemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Darsinah, dkk. (2015). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Minat Anak Usia Dini di Surakarta". *ISSN 2407-9189*.
- E. Kakasih. (2004). Kompetensi *Ketatabahasaan dan Kesusastraan*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Guslinda. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Din*i. Surabaya: CV Jakad Publisihing.
- Hariwati. (2016). "Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B". Volume 05 November 02.
- Indira, Yola. (2008). Pengaruh Kegiatan Bermain Terhadap Kemampuan Interpesonal Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Isjoni. (2010). Stategi Bermain Peran. Jakarta: Rajawali Press.
- Kharuddin, dkk. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jogjakarta: Nuansa Aksara.
- Latif, Mukhtar, dkk. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*. Jakarta: Kencana Media Group.

- Lubis, Maulana Arapat Lubis. (2018). *Pembelajaran PPKN (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/Mi)*. Yogjakarta: Samudra Biru.
- Maghfiroh, Anna Shihatul. (2020). "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan", *Vol. 1. No. 1.*
- Majid, Abdul. (2008). Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: PT Remaja Rosdkarya.
- Mulaya. (2012). Manajemen PAUD. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana Mutiah (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Groub.
- Nurjannah. (2017). "Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Keteladanan, Jurnal Bimbingan Konseling dan dakwah Islam". *Vol. 14, No. 1.*
- Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Tentang kurikulum* 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran. (Nomor 137, 2014.
- Sagala, Syaiful. (2003). Konsep dan Makna pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Y. N. (2010). Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks.

Sulaiman, Umar, dkk. (2019). "Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Anak Usia Dini". *Vol. 2, No. 1.* 

Surna, I Nyoman. (2014). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Erlangga.

Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Aanak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Aksara.

Susilo, Muhammad Joko. (2007). *kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Siswa.

Suyadi. (2010). Psikologi Belajar PAUD. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.

Suyadi. (2017). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



#### SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH NOMOR: 6211/Un.08/FTK/Kp.07.6/07/2020

#### TENTANG:

#### PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN **UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

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

bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada a. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.

bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosan; Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh; Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja 6.
- UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh:
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengakatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- 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; 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;

Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal: 05 November 2019

#### MEMUTUSKAN

- Menunjukkan Saudara:
  - 1. Dr. Heliati Fajtiah, MA
  - 2. Hijriati, M. Pd, I

Sebagai Pembimbing Pertama Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama

: Mauliza Agus Jumarta

Program Studi

Judul Skripsi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Perangkat Pembelajaran Tema Lingkunganku Melalui Bermain Drama untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak

Usia 5-6 Tahun.

- 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;
- Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun 2019/2020

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

> Ditetapkan di Pada tanggal

Banda Aceh 15 Juli 2020

ektor

# **KELENDER AKADEMIK TAHUN AJARAN 2020/2021**

JUNI 2020									
Minggu		5	12	19	26				
Senin		6	13	20	27				
Selasa		7	14	21	28				
Rabu	1	8	15	22	29				
Kamis	2	9	16	23	30				
Jum'at	3	10	17	24					
Sabtu	4	11	18	25					

	JULI 2020										
Mingg	ı	3	10	17	24						
Senin		4	11	18	25						
Selasa		5	12	19	26						
Rabu	H	6	13	20	27						
Kamis		7	14	21	28						
Jum'at	t 1	8	15	22	29						
Sabtu	2	9	16	23	30						

AGUSTUS 2020									
Minggu		7	14	21	28				
Senin	1	8	15	22	29				
Selasa	2	9	16	23	30				
Rabu	3	10	17	24	31				
Kamis	4	11	18	25					
Jum'at	5	12	19	26					
Sabtu	6	13	20	27					

SEPTEMBER 2020										
Minggu		4	11	18	25					
Senin		5	12	19	26					
Selasa		6	13	20	27					
Rabu		7	14	21	28					
Kamis	1	8	15	22	29					
Jum'at	2	9	16	23	30					
Sabtu	3	10	17	24						

OKTOBER 2020										
Minggu	H	2	9	16	23	30				
Senin	T	3	10	17	24	31				
Selasa		4	11	18	25					
Rabu		5	12	19	26					
Kamis	-	6	13	20	27					
Jum'at		7	14	21	28					
Sabtu	1	8	15	22	29					

NOVEMBER 2020									
Minggu		6	13	20	27				
Senin		7	14	21	28				
Selasa	1	8	15	22	29				
Rabu	2	9	16	23	30				
Kamis	3	10	17	24					
Jum'at	4	11	18	25					
Sabtu	5	12	19	26					

DESEMBER 2020									
Minggu		4	11	18	25				
Senin		5	12	19	26				
Selasa		6	13	20	27				
Rabu		7	14	21	28				
Kamis	1	8	15	22	29				
Jum'at	2	9	16	23	30				
Sabtu	3	10	17	24					

	JANUARI 2021										
	Minggu	1	8	15	22	29					
	Senin	2	9	16	23	30					
	Selasa	3	10	17	24	31					
-	Rabu	4	11	18	25						
	Kamis	5	12	19	26						
	Jum'at	6	13	20	27						
	Sabtu	7	14	21	28						

FEBRUARI 2021									
Minggu		5	12	19	26				
Senin		6	13	20	27				
Selasa		7	14	21	28				
Rabu	1	8	15	22					
Kamis	2	9	16	23					
Jum'at	3	10	17	24					
Sabtu	4	11	18	25					

MARET 2021									
Minggu		5	12	19	26				
Senin		6	13	20	27				
Selasa		7	14	21	28				
Rabu	1	8	15	22	29				
Kamis	2	9	16	23	30				
Jum'at	3	10	17	24	31				
Sabtu	4	11	18	25	H				

APRIL 2021									
Minggu	MI	2	9	16	23	30			
Senin	M	3	10	17	24				
Selasa	1	4	11	18	25				
Rabu		5	12	19	26				
Kamis		6	13	20	27				
Jum'at		7	14	21	28				
Sabtu	A1R	8	15	22	29	Ъ.			

MEI 2021									
Minggu		7	14	21	28				
Senin	1	8	15	22	29				
Selasa	2	9	16	23	30				
Rabu	3	10	17	24	31				
Kamis	4	11	18	25					
Jum'at	5	12	19	26					
Sabtu	6	13	20	27					

	JUNI 2021						
Minggu		4	11	18	25		
Senin		5	12	19	26		
Selasa		6	13	20	27		
Rabu		7	14	21	28		
Kamis	1	8	15	22	29		
Jum'at	2	9	16	23	30		
Sabtu	3	10	17	24			

Hari libur minggu dan libur		Kegiatan berenang
Hari Milad		Pentas seni dan kreativitas
Hari libur semester	M	Agustus Tema Lingkunganku
Ujian semester	200	
Hari pertama masuk sekolah		
Pembagian LCK smester I & II		
Pertemuan Orang Tua dengan guru	7	Shills on the
Karya wisata	AR	- RANIEY

# RINCIAN MINGGU EFEKTIF TAHUN AJARAN 2020/2021

Sekolah :

Kelas/Semester : B Usia 5-6 Tahun/ 1 (Satu)

Tahun Ajaran : 2020/2021

# A. Perhitungan Minggu Efektif

TEMA	SUB TEMA	JUMLAH	MINGGU	MINGGU
		MINGGU	EFEKTIF	TIDAK
				EFEKTIF
Diri Sendiri	Aku, Kesukaanku,	3 Minggu	2	2
	Panca Indra			
Lingkunganku	Keluarga, Rumahku,	4 <mark>M</mark> inggu	4	
	Sekolahku, Desa <mark>k</mark> u	M		
Kebutuhanku	Makanan,	3 Minggu	4	
	Minuman, Pakaian		M	
Binatang	Binatan <mark>g di</mark> Darat,	3 Minggu	4	
	Binatang di Air,		//	
	Binatang bisa			
- 6	Terbang	1		
Tanaman	Tanaman Hias,	4 Minggu	2	2
100	Tamanam Sa <mark>yur,</mark>	hiji dana		
	Tanaman Buah,	BANIET		
	Tanaman Umbi-			
	Umbian			
JU	J <b>MLAH</b>	17 Minggu	16	4

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

# Semester 1

Tema	Sub Tema	Hadis	Doa	Surah	Asmaul	Alokasi Waktu
					Husna	
Diri Sendiri	- Identitas Diri	Mencintai	Mendengar Petir	Al-Kausar	1-5	3 Minggu
	- TubuhKu	Sesama Teman				
	- Panca Indera			1.4		
Lingkunganku	- Keluargaku	Be <mark>rbuat</mark> Baik	Menjenguk Orang	Al-Ma'un	5-10	4 Minggu
	- Rumahku		Sakit			
	- Sekolahku					
	- Desaku					
Kebutuhanku	- Makanan	Keutamaan	Setelah Adzan	Al-Quraisy	10-20	3 Minggu
	- Minuman	Sabar	e de la companya de l			
	- Pakaian		Spilit date in	_ /		
Binatang	- Binatang di Darat	Isla <mark>m Agama</mark>	Niat Berwudhu'	Al-Fill	20-30	3 Minggu
	- Binatang di Air	Tertinggi				
	- Binatang bisa					

	Terbang					
Tanaman	- Tanaman Hias	Memberi Salam	Sesudah	Al-Humazah	30-40	4 Minggu
	- Tanaman Sayur		Berwudhu'			
	- Tanaman Buah		A			
	Tanaman Umbi-					
	Umbian			4		



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

# Semester II

Tema	Sub Tema	Hadis	Doa	Surah	Asmaul Husna	Alokasi Waktu
Rekreasi	- Tempat-Tempat	Menggerakan	Mohon	At-Takasur	40-50	2 Minggu
	Rekreasi	Sholat	Pertolongan			
	- Perlengkapan					
	yang dibutuhkan	N. I.		1.4		
	untuk Rekreasi	T. M.		M		
Kendaraan	- Kendaraan Darat	Allah <mark>Suk</mark> a	Niat Puasa	Al-Qari'ah	50-60	3 Minggu
	- Kendaraan Laut	Keindahan				
	- Kendaraan Udara			/ 5		
Pekerjaan /	- Petani	Berkata Baik	Berbuka Puasa	At-Tin	60-70	3 Minggu
Profesi	- Guru		(Application)			
	- Dokter		RIBANTEY			
Air, Api, dan	- Air	Hak Muslim-	Dibebaskan dari	Al-Baqarah 284	70-80	3 Minggu
Udara	- Api	Muslim	Api Neraka			

	- Udara					
Alat Komunikasi	- Alat	Larangan Saling	Sambut Pagi	Al-Baqarah 285	80-90	2 Minggu
	Komunikasi	Membahayakan	dengan Doa			
	Elektronik		A.			
	- Alat			10		
	Komunikasi	/		4		
	Cetak		nlln	1		
	- Alat	111	1			
	komunikasi			0.000	7	
	Tradisional	1777	TO LANGE	W		
Negaraku	Tanah Airku	Sab <mark>ar dan</mark>	Doa Saat	Al-Baqarah 286	90-99	2 Minggu
		Pemaaf	Berpergian	//		
				//		
Alam Semesta	- Macam-Macam	Wajib Menuntut	Doa sewaktu	Al-Hasyr 22	Mengulang	2 Minggu
	Gejala Alam	Ilmu	Sampai Tujuan		kembali sesuai	
	- Benda-Benda		(Application)	/	kemampuan	
	Alam		RIBANTEY		anak	
	- Benda-Benda	16				
	Langit					

# PROGRAM SEMESTER (PROSEM) TAHUN AJARAN 2020/2021 UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sekolah :

Kelas/Semester : B Usia 5-6 Tahun / 1 (satu)

Tahun Ajaran : 2020/2021

Tema	Sub Tema	Sub-Sub Tema	Kopetensi	Alokasi
			Dasar	Waktu
	10.00			
Diri Sendiri	Aku	- Mengenal	1.1, 1.2, 2.2,	3 Minggu
	Jan.	identitas diri	2.5, 2.6, 2.7.	
	/	- Mengetahui	2.8, 2.12, 2.13,	
		anggota tubuh	2.14, (3.3-4.4),	
-	W <sub>1</sub>	- Fungsi anggota	(3.2,-4.2),	
		tubuh	(3.15-4.15),	
	100	- Merawat	4.2, 4.3, 4.6	
	1.11	anggota tubuh	V//-/	
	1/	- Mengetahui		
	2	cita-citaku		
- 6	Kesukaanku	- Makanan yang	4	
V		disukai		
		- Minuman yang		7
		disukai		14.6
	16	- Warna yang		
		disukai		
		- Permainan yang		
		disukai		
		- Gambar		
		kesukaan		
	Panca Indera	- Mata, telinga,		
		kulit, hidung,		
		lidah, kulit		

		- Fungsi panca indra					
Puncak Tema : Memamerkan Karya Anak dihadapan Orang Tua							
		(Market Day)					
Lingkunganku	Keluargaku	- Mengenal 1.1, 1.2, 2.1, 4 Minggu					
		anggota 2.2, 2.3, 2.5,					
		keluarga (Ayah, 2.6, 2.7, 2.8,					
		Ibu, Kakak, 2.9, 2.12, 2.14,					
		Abang, Adik) (3.2-4.2), (3.3-					
		- Mengatahui 4.3), (3.3-4.4),					
		pekerjaan (3.7-4.7), 3.9,					
0.0		- Tugas k <mark>el</mark> uarga (3.10-4.10),					
- 1		- Kegiatan dan (3.12-4.12),					
		tata tertib (3.15-4.15)					
		dalam keluarga					
	100	- Binatang					
	11	peliharaan					
	1	keluarga					
-		(Kucing,					
- 6		Kelinci, Ikan					
//		Hias)					
	Rumahku	- Kegunaa					
	1/	rumah					
		- Peralatan					
		rumah					
		- Bagian-bagian					
		rumah					
		- Halaman					
		rumah					
		- Rumah tempat					
		ibadah					

	Sekolahku	- Kegunaan
		sekolah
		- Perlengkapan
		sekolah
		- Tata tertib di
		sekolah dan di
		kelas
		- Lingkungan
	10.00	sekolahku
		- Alat permainan
	Jan.	di sekolah
	Desaku	- Keinda <mark>ha</mark> n
		desaku
-	Vi.	- Keadaan
		lingkungan
	100	desa
	1.77	- Menganal
	1/	nama-nama
- 1		alat petani
- 6		- Mata
V		pencaharian
		kehidupan di
		desa
		- Tempat mata
		pencaharian di
		desa
Puncak T	ema : Mengaja	k Anak Membersihkan Lingkungan Sekolah
Kebutuhanku	Makanan	- Manfaat dan 1.1, 1.2, 2.1, 3 Minggu
		jenis makanan 2.2, 2.3, 2.5,
		- Alat/sumber 2.6, 2.7, 2.8,
		makanan dan 2.9, 2.10, 2.12,
		cara 2.13, 2.14, (3.2-

T	1 1	4.0) 2.4 (2.5	
	pengolahnya	4.2), 3.4, (3.7-	
	- Tata tertib	4.7), (3.13-	
	makan	4.14), (3.14-	
	- Alat-alat yang	4.14)	
	digunakan		
	untuk masak		
	- Tata cara		
	menyajikan		
	makanan		
Minuman	- Manfaat minum		
TTITIGITALI	- Jenis minum		
		20	
			1
	minuman dan		
	cara		7
	- pengolahnya	1.4	
	- Tata tertib	11/1	
	minum		
	- Alat-alat yang		
	digunakan		
	minum	4	
\	- Tata cara		
	menyajikan		
	minuman	-	
Pakaian	- Manfaat dan		
	jenis pakaian		
	- Cara merawat		
	dan memakainya		
	- Macam-macam		
	pakaian (pakaian		
	adat, tidur, olah		
	raga, dll)		
	raga, um		

Puncak Te	Puncak Tema : Mengenal dan Mencicipi Makanan 4 Sehat 5 Sempurna					
Binatang	Binatang di	- Binatang ternak,	1.1, 1.2, 2.2, 3 Minggu			
	Darat	- Binatang	2.3, 2.5, 2.6,			
		kesangan	2.9, 2.12, (3.2-			
		- Binatang liat	4.2), (3.6-4.6),			
		- Binatang	(3.15-4.15)			
		serangga				
		- Binatang buas				
		- Binatang yang				
		hidup di dalam				
	Jan.	tanah				
	Binatang di	- Binatang air				
	Air	tawar				
	W.	- Binatang yang				
1	N.	hid <mark>u</mark> p di laut				
	134	- Binatang	TAM I			
	1.1	amphibi				
	Binatang bisa	- Kelelawar,				
-	Terbang	burung				
(0)		- Kunang-kunang				
N N		- Nyamuk	5 /			
		- Capung				
		- Lebah	1			
	Puncak Te	ma : Berkunjung ke	Kebun Binatang			
Tanaman	Tanaman	- Bunga mawar	1.1, 1.2, 2.1 2.2 4 Minggu			
	Hias	- Bunga melati	2.3, 2.5, 2.6,			
		- Lidah buaya	2.7, 2.9, 2.12,			
		- Bungga anggre	(3.2-4.2), (3.3-			
		- Bungga tulip	4.4), (3.6-4.6),			
	Tanaman	Kangkung, Tomat,	(3.15-4.150			
	Sayur	Worter, Kentang,				
		Bayam dan				

	Mentimun
Tanaman	- Buah apel
Buah	- Buah angur
	- Buah semangka
	- Buah jeruk dan
	Pisang
	- Buah salak
Tanaman	- Singkong
Umbi-	- Ubi jalar
Umbian	- Talas
	- Bengkuang
// 3	- Gandung
	- Bawang

Puncak Tema : Memetik Segala Jenis Buah-Buahan dan Sayur-Sayuran di Kebun

Total 17 Minggu



# PROGRAM SEMESTER (PROSEM) TAHUN AJARAN 2020/2021 UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sekolah :

Kelas/Semester : B Usia 5-6 Tahun/ ll (Dua)

Tahun Ajaran : 2020/2021

Tema	Sub Tema	Sub-Sub Tema Kompetensi		Alokasi
			Dasar	Waktu
Rekreasi	Tempat	- Mesium	1.1, 1.2, 2.1, 2.2,	2 Minggu
	Rekreasi	- Taman kota	2.5, 2.7, 2.9,	
	Jan.	- Pemandian/kola	2.11, 2.12, (3.2-	
	/	m renang	4.2), (3.4-4.4),	
		- Pesisir pantai	(3.6-4.6), (3.7-	
- d		atau laut	4.7), (3.14-4.14)	
		- Kebun binatang	V .	
	Perlengkapan	- Payung, topi	- A/I	
	yang	- Jaket	7//	
	dibutuhkan	- Pakaian khusus		
	Rekreasi	- Tas		
		- Kamera	7	
		- <mark>M</mark> akanan dan	E.	
3	/	minuman ————		7
	Puncak	Tema : Jalan-Jalan k	e Mesium	
Kendaraan	Kendaraan	- Mobil, Sepeda,	1.1, 1.2, 2.1, 2.2,	3 Minngu
	Darat	Honda, Kereta	2.5, 2.7, 2.8, 2.9,	
		api, Bus, Mobil	2.12, (3.2-4.2),	
		pemadam	(3.7-4.7), (3.8-	
	Kendaraan	Perahu, kapal feri,	4.8), (3.15-4.15)	
	Laut	kapal selam, kapal		
		penangkap ikan, dan		
		kapal barang.		

	Kendaraan	Pesawat, helikopter,
	Udara	jet, pesawat luar
		angkasa, dan
		pesawat udara
		(balon)
	Puncak 7	Tema : Jalan-Jalan Keliling Kota
Pekerjaan /	Petani	- Tugas-tugas dari 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3 Minngu
Profesi		macam-macam 2.5, 2.6, 2.7, 2.9,
		profesi 2.12, 2.14, (3.2-
	1	- Tempat-tempat 4.2), (3.7-4.7)
		bekerja
	/	- Alat
	/	perlengkapan perlengkapan
- d		yang dipakai
1		- Manfaat/hasil
	130	dari suatu
		pekerjaan
	Guru	- Tugas-tugas dari
		macam-macam
		profesi
1		- Tempat-tempat
	\	bekerja
		- Alat
	15	perlengkapan
		yang dipakai
		- Manfaat/hasil
		dari suatu
		pekerjaan
	Dokter	- Tugas-tugas dari
		macam-macam
		profesi
		- tempat-tempat

		bekerja
		- alat
		perlengkapan
		yang dipakaian
		- Manfaat/hasil
		dari suatu
		pekerjaan
	Puncak Te	ema : Berkunjung ke Rumah Sakit
Air, api, dan	Air	- Manfaat air 1.1, 1.2, 2.2, 2.5, 3 Minggu
Udara	1/4	- Sumber air 2.7, 2.12, 1.14,
		- Bahaya air (3.2-4.2), (3.3-
		- Sifat air 4.3), (3.4-4.4),
	/	- Asal air (3.6-4.6), (3.8-
- 4	Api	- Sumber api 4.8)
		- Sifat api
	110	- Warna api
		- Kegunaan api
		- Bahaya yang
		ditimbulkan
	Udara	- Kegunaan udara
		- Manfaat udara
	1	- Bahaya udara
	1/	- Sifat udara
Puncak	Tema : Berma	in Gelembung Warna dan Membakar Sampah
Alat	Alat	- TV 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2 Minggu
Komunikasi	Komunikasi	- Telepon 2.5, 2.9, 2.12,
	Elektronik	- Radio (3.3-4.3), (3.6-
		- Internet 4.6), (3.9-4.9),
		- Laptop (3.15-4.15)
	Alat	- Koran
	Komunikasi	- Majalah
	Cetak	- Surat

	Alat	- Lonceng
	Komunikasi	- Kentongan
	Tradisional	- Telepon Kaleng
		- Peluit
Pur	ıcak Tema : Me	mbuat Alat Komunikasi dari Bahan Bekas
Negaraku	Tanah Airku	- Nama negaraku 1.1, 1.2, 2.2, 2.4, 2 Minggu
		- Lambang negara 2.5, 2.6, 2.7, 2.8,
		- Presiden dan 2.12, (3.6-4.6),
		wakil Presiden (3.14-4.14)
		- Lagu keb <mark>ang</mark> saan
		- Bendera
		- Nama-na <mark>ma</mark>
		pahlawan
- 4		- Desa, kota,
		pengunungan
		dan pesisir
	Puncak Tema	: Mengibarkan Bendera Merah Putih
Alam	Macam-	- Siang 1.1, 1.2, 2.2, 2.5, 2 Minggu
Semesta	Macam	- Malam 2.7, 2.8, 2.9,
	Gejala Alam	- Banjir 2.11, (3.8-4.8),
		- Gunung meletus (3.12-4.12),
	1	- Tanah longsor (3.15-4.15)
		- Ombak tsunami
		- Pelangi
	Benda-Benda	- Batu-batuan
	Alam	- Pasir
	Benda-Benda	- Matahari
	Langit	- Bulan
		- Bintang
		- Planet

		- Awan.		
Puncak Tema : Bermain Hujan-Hujanan Buatan				
Total 17 Minggu				



# DAFTAR TEMA DAN CAKUPAN TEMA TAHUN AJARAN 2020/2021 UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DALAM SATU TEMA

Sekolah :

Kelas/Semester : Kelompok B/ Usia 5-6 Tahun/ 1 (Satu)

Tahun Ajaran : 2020/2021

No	Tema	Sub Tema	Tema Spesifik
1	Lingkunganku	Keluargaku	- Mengenal anggota keluarga (Ayah,
			Ibu, Kakak, Abang, dan Adik)
		1/2	- Mengatahui pekerjaan keluarga
			- Tugas keluarga
		nn	- Kegiatan dan tata tertib dalam
			keluarga
			- Binatang peliharaan (kucing, kelinci,
		111	ikan hias)
		Rumahku	- Kegunaan rumah
			- Jenis pe <mark>rabotan</mark> rumah
			- Bagian-bagian rumah
		10	- Lingkungan rumah
		AT LOSS	- Rumah tempat ibadah
		Sekolahku	- Kegunaan sekolah
	1	ARIB	- Alat-alat yang ada di sekolah
			- Tata tertib di sekolah dan di kelas
			- Lingkungan sekolahku
			- Alat permainan di sekolah
		Desaku	- Keindahan desaku
			- Keadaan lingkungan desa
			- Mengenal nama-nama alat petani
			- Mata pencaharian kehidupan di desa
			- Tempat mata pencaharian di desa

Semester/Bulan/Minggu Ke : I/ 08 Agustus/ ll (Dua)

Kelompok/Usia : TK B / 5-6 Tahun

Tema/Sub tema : Lingkunganku/ Keluargaku

KD : 1.1, 1.2 2.1, (3.4-4.4) 2.2, (3.7-4.7), (3.6-4.6) 2.6, 2.8,

2.9, 2.12 2.14 (3.15-4.15)

	2 2.14 (3.13-4.13)	
Materi	Rencana Kegiatan	
Surah Al-Ma'un	Senin	
////	- Menemukan gambar anggota keluarga	
Hadis berbuat aik	Ayah, Ibu, Kakak, Abang, dan Adik	
	- Kolase pada kata "keluarga"	
Mensyukuri atas rizki yang allah	menggunakan origami	
berikan	- Bermain drama "Rutinitas harianku"	
	- Bermain maze "Menemukan gambar	
Asmaul Husna	keluarga" <mark>(Pengam</mark> an)	
	Selasa	
Pembiasaan kalimat tayyibah	- Menarik garis pada tugas Ibu (Memasak	
\ <u></u>	dan mencuci)	
Membiasakan kalimat positif	- Menemukan gambar Ayah sedang	
1 1	bekerja disawah	
Pembiasaan doa sehari-hari	- Bermain drama "Rutinitas harianku"	
	- Menempelkan alat pekerjaan ayah	
Mengenal anggota keluarga (Ayah,	(Pengaman)	
Ibu, Kakak, Abang, dan Adik)	Rabu	
<u> </u>	- Menarik garis pada gambar tugas	
Mengetahui pekerjaan keluarga	keluarga	
	- Bermain drama "Rutinitas harianku"	
Tugas keluarga	- Meronce gambar tugas ayah dan ibu	
	- Mewarnai gambar kakak sedang	

Kegiatan dan tata tertib dalam	menyapu (Pengaman)
keluarga	Kamis
	<ul> <li>Mengurutkan tata cara ketika makan</li> </ul>
Binatang Peliharaan (Kucing,	- Mewarnai gambar anak bersalaman
kelinci, ikan hias)	- Bermain drama "Rutinitas harianku"
	- Menyusun kebiasaan setelah bermain
Mandiri	(Pengaman)
	Jum'at
Bertanggung jawab	- Mewarnai gambar binatang peliharaan
	(kucing, ikan hias)
Bersabar menunggu giliran	- Kolase gambar kelinci
/ / / / /	- Bermain drama "Rutinitas harianku"
Mematuhi aturan	- Menempel gambar binatang peliharaan
	(Pengaman)
Berkarya dan beraktivitas seni	

Highlight stands

Semester/Bulan/Minggu Ke : I/ 15 Agustus/ lll (Tiga)

Kelompok/Usia : TK B / 5-6 Tahun

Tema/Sub tema : Lingkunganku/ Rumahku

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.12, 2.13, 2.14,

(3.4-4.4), (3.7-4.7), (3.10-4.10), (3.15-4.15)

Materi	Rencana Kegiatan	
Surah Al-Ma'un	Senin	
	-	Mewarnai gambar rumah
Hadis berbuat baik	1	Kolase gambar rumah menggunakan
		beras warna
Mensyukuri atas rizki yang allah	97	Bermain drama "Rumah yang Indah"
berikan	Kel.	Bermain maze menuju "Pulang ke
		sekolah" (Pengaman)
Asmaul husna	Selasa	
	-	Menempelkan gambar peralatan rumah
Pembiasaan kalimat tayyibah	V-	Menemukan peralatan rumah
<u></u>		Bermain drama "Rumah yang Indah"
Membiasakan kalimat positif	2012	Kolase gambar peralatan rumah
1 1 2	1 8 4	"Piring" menggunakan kertas origami
Pembiasaan doa sehari-hari		(Pengaman)
	Rabu	
Kegunaa rumah	-	Mewarnai gambar rumah menggunakan
		cat poster
Peralatan rumah	-	Menjemur kata dengan menggunakan
		kata "BAGIAN-BAGIAN RUMAH"
Bagian-bagian rumah	-	Bermain drama "Rumah yang Indah"
Dagian-vagian tuman	-	Mencocokkan gambar bagian-bagian

Halaman rumah	rumah (Pengaman)
	Kamis
Rumah tempat ibadah	- Mengambar tanaman yang ada dikebun
	- Melengkapi kalimat "Halaman rumah"
Mandiri	- Bermain drama "Rumah yang Indah"
	- Membangun miniatur rumah
Bertanggung jawab	menggunakan balok (Pengaman)
	Jum'at
Bersabar menunggu giliran	- Mewarnai gambar masjid
	- Menarik garis gambar peralatan untuk
Mematuhi aturan	ke masjid
	- Bermain drama "Rumah yang indah"
Berkarya dan beraktivitas seni	- Membangun miniatur masjid
	(Pengaman)

(Ship) the la

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ 29 Agustus/ IV (Empat)

Kelompok/Usia : TK B / 5-6 Tahun

Tema/Sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 2.14,

(3.3-4.3), 4.3, (3.4-4.4), (3.10-4.10), (3.12-4.12), (3.15-4.12)

4.15)

Materi	Ó	Rencana Kegiatan
Surah Al-Ma'un	Senin	Mengunting dan menempel
Hadis berbuat baik		perlengkapan sekolah misalnya baju seragam, tas, buku dll
Mensyukuri atas rizki yang allah		Mewarnai gambar
berikan	v.	Bermain drama "Menjaga kebersihan sekolah"
Pembiasaan kalimat tayyibah	-	Menyusun huruf tentang
		"PERLENGKAPAN SEKOLAH"
Asmaul husna		(Pengaman)
-	Selasa	izela /
Membiasakan kalimat positif	R A	Menjemur kata "DATANG TEPAT WAKTU"
Pembiasaan doa sehari-hari	J.\	Menarik garis putus-putus pada kata "DISIPLIN"
Perlengkapan sekolah	-	Bermain drama "Menjaga kebersihan sekolah"
Tata tertib di sekolah dan di kelas	_	Membuat miniatur bangunan sekolah (Pengaman)
Halaman sekolah		(1 Ciigailiaii)

Alat peralatan di sekolah  Alat peralatan di sekolah  - Mengan  dikebun  - Melengl  Bertanggung jawah  sekolah	kapi kalimat "Halaman		
- Melengl	kapi kalimat "Halaman		
	•		
Douton a supra i suvah	,		
Bertanggung jawab sekolah'			
- Bermair	- Bermain drama "Menjaga kebersihan		
Bersabar menunggu giliran sekolah'	sekolah"		
- Bermain	Bermain puzzel (Pengaman)		
Mematuhi aturan Kamis			
- Menghu	bungkan garis putus-putus dan		
Berkarya dan beraktivitas seni menulis	kan kembali dengan kalimat		
"LING!	KUNGAN SEKOLAHKU"		
- Bermain	drama "Menjaga kebersihan		
se <mark>kolah</mark> '	,		
- Mengan	<mark>nb</mark> ar sekolah sesuai		
imajinas	sinya masing-masing		
- Membu	at tanaman bunga		
menggu	<mark>nakan ori</mark> gami (Pengaman)		
Jum'at			
- Mencari	alat permaian yang di sukai		
anak			
Menghi	<mark>cungkan gambar permaian</mark>		
yang tel	ah disediakan		
- Bermain	drama "Menjaga kebersihan		
sekolah	,		
- Bemain	bebas (Pengaman)		

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ 06 September/ 1 (Satu)

Kelompok/Usia : TK B / 5-6 Tahun

Tema/Sub tema : Lingkunganku/ Desaku

KD : 1.1, 1.2 2.1, (3.4-4.4) 2.2, (3.7-4.7), (3.6-4.6) 2.6, 2.8,

2.9, 2.12 2.14 (3.15-4.15)

Materi	Rencana Kegiatan	
Surah Al-Ma'un  Hadis berbuat baik  Mensyukuri atas rizki yang allah	Senin - -	Mewarnai gambar pemandangan desa Menempel gambar orang ke sawah Bermain drama "Liburan ke rumah
Pembiasaan kalimat tayyibah		nenek"  Menarik garis gambar peralatan ke sawah (Pengaman)
Asmaul husna	Selasa -	Menulis kalimat desaku yang "Aman dan Damai"
Membiasakan kalimat positif  Pembiasaan doa sehari-hari	BAX RAX	Menyusun puzzel gambar pemandangan desa Bermain drama "Liburan ke rumah
Keindahan desaku	7	nenek"  Menebalkan huruf pada kalimat "Aman dan Damai"
Keadaan lingkungan desa	Rabu -	Mengunting dan menempel gambar
Menganal nama-nama alat petani	-	topi sawah Membuat parang dari kardus

Mata pencaharian kehidupan di desa	- Bermain drama "Liburan ke rumah	
	nenek"	
Tempat mata pencaharian di desa	- Kolase gambar topi sawah dari biji	
	kacang hijau	
Bertanggung jawab	Kamis	
	- Membuat cangkul dari kertas	
Bersabar menunggu giliran	origami	
	- Mewarnai cabe dan terong dengan	
Mematuhi aturan	cat poster	
	- Bermain drama "Liburan ke rumah	
Berkarya dan beraktivitas seni	nenek"	
////	- Menghubungkan garis putus-putus	
n 1	dengan kata "Petani" (Pengaman)	
	Jum'at	
	- Mewarnai gunung menggunakan cat	
	poster	
	- Mengambar bentuk perahu	
	- Berma <mark>in dram</mark> a "Liburan ke rumah	
	nenek"	
	- Menghitung beras yang disediakan	
h 13	guru (Pengaman)	
	جامعة الراب	

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA KELUARGAKU

#### Pertemuan Hari Pertama

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema :Lingkunganku/ Keluargaku/ Mengenal anggota

keluarga (Ayah, Ibu, Kakak, Abang, dan Adik)

Semester/ Minggu : 1 (Satu)/ Ill (Tiga)

Hari/ Tanggal : Senin/ 08 Agustus 2020

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Model : Kelompok

# A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perila <mark>ku hidup</mark> sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya
	diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang
	lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam
	berinteraksi dengan kel <mark>uarga, pendidik, dan tema</mark> n.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD
	dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa,
	meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan
	melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui
	bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta
	mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan				
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	Tuhan melalui Ciptaan- Nya berupa ayah, ibu,		
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur			
	kepada Tuhan			
FISIK	3.4 Mengetahui cara hidup	3.4.1 Mengingat cara hidup		
MOTORIK	sehat	sehat dengan bergotong royong dengan keluarga		
	4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	4.4.1 Membangun diri sendiri dalam membersihkan anggota tubuh anak		
KOGNITIF	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 Menemukan gambar ayah dan ibu pada tempat yang telah ditentukan		
	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	3.5.1 Mendemonstrasikan cara bermain maze "Menemukan gambar keluarga)		
	3.6 Mengenal benda- benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Mendemonstrasikan cara kolase pada kata "Keluarga" menggunakan origami		

	4.6 Menyampaikan	4.6.1 Mendemonstrasikan cara	
	tentang apa dan	bermain drama tema	
	bagaimana benda-	"Rutinitas Harianku"	
	benda disekitar yang		
	dikenalnya (nama,		
	warna, bentuk, ukuran,		
	pola, sifat, suara,		
	tekstur, fungsi dan ciri-		
	ciri lainnya) melalui		
	berbagai hasil karya		
SOSIAL	2.5 Memiliki perilaku	2.5.1 Mengikuti karakter	
EMOSIONAL	yang mencerminkan	masing-masing pada saat	
///	sikap percaya diri	bermain drama	
	2.6 Memiliki perilaku	2.6.1 Mampu mematuhi dan	
	yang mencerminkan	memahami peraturan	
	sikap taat terhadap	dalam bermain drama	
	aturan sehari-hari		
	untuk melatih		
	kedisiplinan		
	2.7 Memiliki perilaku	2.7.1 Mengikuti aturan-aturan	
	yang mencerminkan	dalam bermain dan dalam	
	sikap sabar (mau	melakukan drama	
. /	menunggu giliran, mau	-	
- 1	mendengar ketika	2.7	
1	orang lain berbicara)		
	untuk melatih		
	kedisiplinan		
	4.13Menunjukkan reaksi	4.13.1 Merapikan mainan yang	
	emosi diri yang wajar	telah digunakan dengan	
		senang hati	
L	<u> </u>	l	

BAHASA	2.14 Memiliki perilaku 2.14.1 Meminta tolong kepada
	yang mencerminkan orang yang lebih tua untuk
	sikap rendah hati dan mengambilkan sesuatu
	santun kepada orang
	tua, pendidik dan
	teman
SENI	3.15 Mengenal berbagai 3.15.1 Menghasilkan karya
	karya dan aktifitas berupa kegiatan bermain
	seni maze
	4.15 Menunjukkan karya 4.15.1 Menampilkan karya seni
	dan aktivitas <mark>se</mark> ni dalam berbagai bentuk
. //	dengan
	men <mark>gg</mark> una <mark>ka</mark> n
	berb <mark>ag</mark> ai media

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Anak menceritakan tentang anggota keluarga di rumah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 1. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 2. Anak dapat mengetahui anggota keluarganya
- 3. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya dari origami
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

## Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar anggota keluarga Ayah, Ibu, Adik, Kakak, Abang

b. APE : Kolase, Maze

c. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan : Kertas , Spidol, Cat Warna, Origami, Lem, Naskah

Drama

## C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah Al-Ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Membaca asmaul husna</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema "Lingkunganku" dan sub tema</li> </ul>	30 Menit

		"Keluargaku"	
		_	
		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam bermain pada	
		model kelompok	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam bermain di model	
		kelompok	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 Menit
	1	kegiatan yang akan dilakukan pada	
	(iii	setiap kelompok dan anak mulai	
		mengamatinya (Mengamati)	6.
		J. (************************************	
- //		- Guru bertanya tentang siapa-siapa	
100			
		saja dalam anggota keluarga	7
	NI	(Menanya)	
	1000		
		- Guru mengumpulkan informasi	
	- 1	yang sudah <mark>terku</mark> mpul	
1		(Mengumpulkan In <mark>formas</mark> i)	
		- Guru memberikan kesempatan	
1		kepada anak untuk	
- 1		menalar/menggali informasi	
	· /	tentang pertanyaan yang diajukan	
	16	oleh guru (Menalar)	
		oron gunu (mzemun)	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		menjadi tiga kelompok, setiap	
		kelompok harus menyelesaikan	
		tiga aktivitas main yang berbeda-	
		beda secara bergantian dengan	
		tambahan satu kelompok	

pengaman

a. Aktivitas Main 1: Guru meletakkan gambar anggota keluarga ayah, ibu, adik, kakak, abang diluar kelas, kemudian guru meminta anak untuk menemukan gambar tersebut



b. Aktivitas Main 2: Anak melakukan kegiatan kolase pada kata "keluarga" dengan menggunakan origami yang telah dipotong-potong oleh guru



c. Aktivitas Main 3: Anak-anakdiminta untuk melakukankegiatan drama memakanwaktu 27 menit dengan tema"Rutinitas Harianku" dengan

		panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak				
		mendapatkan peran yang				
		berbeda				
		d. Aktivitas Pengaman: Guru				
		membagikan lembaran kerja				
		kepada anak berupa				
		permaianan maze				
00		"Menemukan gambar				
		kelu <mark>ar</mark> ga"				
		fabronia la disconsidera del considera del c				
5						
		To the second of the Control of the				
	100					
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit			
	- 3/ /	- Berdoa sebelum dan sesudah				
		makan				
		- Bermain bebas				
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit			
Penutup		- Merapikan mainan				
1		- Diskusi tentang perasaan selama	/			
100		melakukan kegiatan bermain				
		Kesimpulan				
		- Menyimpulkan kegiatan				
		pembelajaran yang telah				
		dilakukan				
		- Penguatan pengetahuan yang				
		didapat anak				
		(Mengomunikasikan)				

#### Penanaman Nilai Karakter

- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain yang menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormat dan Sopan Santun Kepada Orang Tua dan yang Lebih Muda Darinya)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi

pesan-pesan materi hari ini	
- Menyampaikan kegiatan yang	
akan dilakukan esok hari	
- Kegiatan penenangan berupa:	
bernyanyi dan tepuk-tepuk	
- Berdoa penutup majelis	
- Salam	

## D. Penilaian Anak

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	ВВ	МВ	BSB	BSH
Sikap	Anak mampu bersholawat				N.
Spiritual	nabi	111/			<b>N</b>
	Anak mampu membaca			102	
	surah al-ma'un		- 4	Λ	
	Anak mampu membaca	WY	111		
	hadis berbuat baik	N .			
	Anak membaca asmaul		11		
	husna				
	Anak mampu mempercayai	1			
1	adanya Tuhan melalui				/
	ciptaan-nya	the la			
Sikap Sosial	Anak mampu bermain	N I E			
	drama dengan temannya			3/	
	Anak mampu bersosialisasi				
	dengan teman ketika anak				
	dalam bermain bermain				
	Anak mampu mematuhi				
	peraturan ketika dalam				
	bermain drama				
	Anak mampu menemukan				
		i	i	l	

	gambar anggota keluarga				
	bersama teman				
Pengetahuan	Anak mampu melakukan				
	kegiatan kolase dengan baik				
	dan benar				
	Anak mampu bermain maze				
	menemukan gambar	N			
	keluarga	7			
	Anak mampu mengenal		1		
G	warna	2			
	Anak mampu mengingat		- 4/		
3.4	dialog drama masing-	-			100
	masing	$\mathbb{I}$			
Keterampilan	Anak mampu	1 10			
	mengahasilkan karya kolase				
	pada kata "keluarga"	NO.	11	4	
	Anak <mark>mampu</mark> melakukan		71		
	kegiatan drama tema		11		
	"Rutinitas Harianku"				

# E. PENILAIAN UNJUK KER<mark>JA</mark>

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran					
Anak diminta untuk	Mampu melakukan				
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain				
drama bertema	drama dengan perannya				
"Rutinitas harianku"	masing-masing				
dengan panduan					
terlibih dahulu oleh					
guru					

جا معة الرائية

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA KELUARGAKU

#### Pertemuan Hari Ke Dua

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema: Lingkunganku/ Keluargaku/ Mengetahui Pekerjaan

Keluarga

Semester :1 (Satu)

Hari/ Tanggal : Selasa / 09 Agustus 2020

Kelompok/ Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.1 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan melalui ciptaan-	Tuhan melalui ciptaan-
	Nya	Nya sesuai dengan
		pekerjaan keluarga
	1.2 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu menghargai diri
	orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar	sekitarnya sebagai rasa
	sebagai rasa <mark>syu</mark> kur	syukur kepada tuhan
	kepada Tuhan	
FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh,	L N
MOTORIK	fungsi, dan gerakannya	tubuh untuk mengetahui
	untuk pengembangan	pekerjaan orang tua
	motorik kasar dan	
	motorik halus	
	4.3 Mengenal anggota tubuh	4.3.1 Mengetahui masing-
	untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	masing dari pekerjaan
KOGNITIF	2.2 Memiliki perilaku yang	orang tua  2.2.1 Mampu menemukan
ROGNITIF	mencerminkan sikap	gambar Ayah sedang
. /	ingin tahu	bekerja disawah
1	ARTRANI	
	3.5 Mengetahui cara	3.5.1 Mampu mengenalkan
762	memecahkan masalah	alat pekerjaan Ayah
	sehari-hari dan	
	berperilaku kreatif	
SOSIAL	2.2 Memiliki Perilaku yang	2.5.1 Mampu percaya diri pada
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	saat manarik gambar
	percaya diri	sesuai dengan pekerjaan

		Ibu
	2.6 Memiliki perilaku yang	2.6.1 Mampu mematuhi dan
	mencerminkan sikap taat	memahami peraturan
	terhadap aturan sehari-	dalam bermain drama
	hari untuk melatih	
	kedisiplinan	
	2.9 Memiliki prilaku yang	2.9.1 Mampu
	mencerminkan sikap	mendemonstrasikan
	peduli dan mau	pekerjaan orang tua
	membantu jika diminta	
	bantuannya	Y A
	2.12 Memiliki perilaku yang	TO THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IN COLUMN TO THE PERSON NAMED IN COLUMN TO THE
and the same	mencerminkan sikap	jawab atas peran yang
	tanggung jawab	dimainkan
BAHASA	2.12 Memahami bahasa	
	reseptif (menyimak dan	74 J J J J
	membaca)	pelajaran
1	410 M : 11	4101.14
	4.10 Menunjukkan	4.10.1 Mampu me
	kemampuan berbahasa	
1	reseptif (menyimak dan membaca)	dirasakan ketika proses pembelajaran
/	memoaca)	berlangsung
SENI	2.4 Memiliki perilaku yang	2.4.1 Menghasilkan karya
SEIVI	mencerminkan sikap	melalui kegiatan
	estetis	menempel pekerjaan
		keluarga dengan
		keindahan
	3.15 Mengenal berbagai	3.15.1 Menunjukkan hasil karya
	karya dan aktifitas seni	berupa kegiatan menarik
	-	garis pekerjaan ibu

4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1 Menampilkan karya seni
aktivitas seni dengan	dalam berbagai bentuk
menggunakan berbagai	
media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Anak mengetahui pekerjaan keluarganya
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabarMemiliki perilaku bertanggungjawab
- 14. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui pekerjaan orang tua
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya dari menempel gambar pekerjaan
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar

a. Media yang digunakan : Gambar pekerjaan orang tua

b. Sumber : Internet

c. Alat dan Bahan : Kertas , Spidol, Buku gambar, Lem, Naskah drama

# C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran		Α.	Waktu
Kegiatan Awal	07.30-	- Memberi salam dan membaca	30 Menit
	08.00	doa	
0.00	(iii	- Menanyakan kabar anak	
		- Guru <mark>m</mark> engajak anak untuk	
- //		bershalawat nabi bersama	
		- Membaca surah Al-ma'un dan	
4		hadis berbuat baik	
	No.	- Membaca asmaul husna	
	1.09	- Guru mengabsen nama anak	
	11	- Tanya jawab antara anak dengan	
	1	guru mengenai <mark>pembelaja</mark> ran	
		pada hari itu	
		- Mendorong anak untuk bertanya	
		- Guru memberitahu tema yang	
		akan dipelajari yaitu tema	
//		"Lingkunganku" dan sub tema	
		"Keluargaku"	
		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam bermain pada	
		model kelompok	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam bermain di model	
		kelompok	
Kegiatan Inti	08.00-	- Guru memberitahu kegiatan-	90 Menit
	09.30	kegiatan yang akan dilakukan	

- pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya (Mengamati)
- Guru bertanya tentang pekerjaan orangtua (Menanya)
- Guru mengumpulkan informasi
   yang sudah terkumpul
   (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman.
  - a. Aktivitas Main 1: Guru membagikan kegiatan yang telah di sediakan, lalu anak menarik garis tugas ibu (memasak dan mencuci) dengan menggunakan spidol



b. Aktivitas Main 2: Guru meletakkan gambar "Ayah sedang bekerja di sawah" diluar kelas, kemudian guru meminta anak untuk menemukan gambar tersebut



- Aktivitas Main 3: Anakanak diminta untuk melakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit bertema "Rutinitas Harianku" dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda
- d. Aktivitas Pengaman: Guru membagikan lembaran kerja kepada anak berupa menempelkan alat pekerjaan

		ayah di buku gambar	
Istirahat	09.30- 10.00	<ul> <li>Mencuci tangan</li> <li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>Bermain bebas</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan	10.00-	Recalling	30 Menit
Penutup	10.30	<ul> <li>Merapikan mainan</li> <li>Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>Kesimpulan</li> <li>Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>Penguatan pengetahuan yang didapat anak (Mengomunikasikan)</li> </ul>	
		<ul> <li>Penanaman Nilai Karakter</li> <li>Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain yang menyenangkan</li> <li>Berdiskusi tentang kegiatan apa</li> </ul>	

- saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormati Pekerjaan Orang Tua)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

### D. Penilian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai	DD	MD	DCD	DCII
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
Sikap	Anak mampu bersholawat				
Spiritual	nabi				
	Anak mampu membaca				
	surah al-ma'un				
	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik				
	Anak mampu membaca	7			
	asmaul husna		- 4		
	Anak mampu mempercayai				N
	adanya Tuhan melalui	II (V			
5	ciptaan-nya	H M			
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
	drama dengan temannya	SA.		4	
	Anak mampu bersosialisasi			7	
	dengan teman ketika		1	1	
1	bermain				
	Anak mampu mematuhi	- At			
	peraturan ke <mark>tika ana</mark> k	THE R			
	bermain drama	ima la			7
1	Anak mampu percaya diri		-	/	
N.	dalam <mark>menarikkan gambar</mark>	N I B		1	
	sesuai dengan pekerjaan Ibu				
	Anak mampu menemukan	1			
	gambar Ayah sedang				
	bekerja di sawah				
PengetahuanA	Anak mampu melakukan				
	kegiatan menarik garis pada				
	tugas ibu				

	Anak mampu mengenal			
	huruf			
	Anak mampu mengenalkan			
	alat pekerjaan ayah dan ibu			
	Anak mampu mengingat			
	dialog drama masing-			
	masing			
Keterampilan	Anak mampu			
	mengahasilkan karya pada			
	saat anak menempelkan alat	)		
	pekerjaan		- 4	
3.4	Anak mampu melakukan	-		h.
	kegiatan drama tema	1		
	"Rutinitas Harianku"			

# E. PENILAIAN UNJU<mark>K KERJ</mark>A

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	The Company				
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	da.			7
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain		-		
drama bertema	drama dengan perannya	ET.			
"Rutinitas harianku"	masing-masing				
dengan panduan					
terlebih dahulu oleh					
guru					

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA KELUARGAKU

### Pertemuan Hari Ke Tiga

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku/ Tugas keluarga

Semester :1 (Satu)

Hari/ Tanggal : Rabu / 10 Agustus 2020

Kelompok/ Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

### A. Kompetensi Inti

Menerima ajaran agam <mark>a yang dianutnya</mark>
Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya
diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang
lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam
berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama,
teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD
dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa,
meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan
melalui kegiatan bermain.
Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan
melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif,
serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.1 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	Tuhan melalui
		Ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu mengenal dan
	orang lain, dan lingkungan	menghargai tugaa
	sekitar sebagai rasa syukur	keluarga
	kepada Tuhan	
FISIK	2.7 Mengenal benda-benda	2.7.1 Mengetahui tugas
MOTORIK	disekitarnya (nama, warna,	dalam keluarga
	bentuk, <mark>ukuran, pola, sifat,</mark>	
-	suara, tekstur, fungsi, dan	V S
	ciri-ciri lainya)	
	4.6 Menyampaikan tentang apa	4.6.1 Melakukan kegiatan
	dan bagaiman benda-benda	<mark>men</mark> arik garis pada
	di sekitar yang dikenalnya	gambar tugas keluarga
1	(nama, warna, bentuk,	
	ukuran, <mark>pola</mark> , sifat, suara,	4
	tekstur, <mark>fungsi</mark> , dan ciri-ciri	3
1	lainya) melalui berbagai	
//	hasil k <mark>arya</mark>	
KOGNITIF	3.5 Mengetahui cara	3.5.1 Mengenal tugas dari
	memecahkan masalah	keluarga
21	sehari-hari dan berperilaku	
	kreatif	
	4.4 Menyelesaikan masalah	4.4.1 Mampu menyesuaikan
	sehari-hari secara kreatif	permasalah dengan
		teman

SOSIAL EMOSIONAL	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri  Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran,	2.5.1	Menceritakan karakter masing-masing pada drama  Menyebutkan aturan- aturan dalam bermain dan dalam melakukan
	4.13	mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan Menunjukkan reaksi emosi diri yang wajar	4.13.1	drama  Merapikan mainan  yang telah digunakan
BAHASA	3.10	Memahami bahasa reseptif	3.10.1	dengan senang hati Mendengarkan ketika
	4 10	(menyimak dan membaca)  Menunjukkan kemampuan	4 10 1	orang tua memberikan instruksi  Melakukan
		berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)		komunikasi yang baik dengan orang yang lebih tua dan yang muda
SENI	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	2.4.1	Menghasilkan karya melalui kegiatan meronce dengan keindahan
	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni	3.15.1	Menghasilkan karya berupa kegiatan mewarnai gambar menyapu
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1	Menampilkan karya seni dalam berbagai bentuk

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Anak mengetahui tugas dari keluarga
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui tugas keluarga
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya mewarnai berupa gambar kakak
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar kakak sedang menyapu, gambar tugas keluarga

b. APE : Meronce c. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan : Kertas , Spidol, Cat, Buku Gambar, dan Naskah drama

# C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
	07.30- 08.00 08.00- 09.30	Kegiatan Guru dan Anak  - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama - Membaca surah al-ma'un dan hadis berbuat baik - Guru mengabsen nama anak - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema Keluarga - Guru memberitahu langkah- langkah dalam bermain pada model kelompok - guru memberitahu aturan-aturan dalam bermain di model kelompok  - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan	
	09.30	pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya (Mengamati)  - Guru bertanya tentang pekerjaan orantuanya (Menanya)	

- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan gambar tugas kepada anak, kemudian anak menarik garis pada gambar tersebut



b. Aktivitas Main 2: Anak-anak

		diminta untuk melakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit dengan tema "Rutinitas Harianku" dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda walaupun tidak
		c. Aktivitas Main 3: Anak melakukan kegiatan meronce gambar tugas ayah dan ibu
		d. Aktivitas Pengaman: Anak diminta untuk mewarnai gambar kakak "sedang menyapu"
Istirahat	09.30- 10.00	- Mencuci tangan 30 Menit - Berdoa sebelum dan sesudah makan
		- Bermain bebas

Kegiatan	10.00-	Recalling	30 Menit
Penutup	10.30	- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		Kesimpulan	
	- /	- Menyimpulkan kegiatan	
One	0	pembela <mark>jar</mark> an yang telah	
		dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	
		didapat anak	
		(Mengomunikasikan)	- 1
	N		
	130	Penanaman Nilai Karakter	
		- Menceritakan pengal <mark>aman sa</mark> at	
		bermain	
	100	- Mengajak anak bersyukur karena	
		telah dapat bermain yang	
		menyenangkan	
1		- Berdiskusi tentang kegiatan apa	
1	-	saja yang sudah dilakukan hari	/
		ini, dan kegiatan apa yang paling	
		disenangi	
7		- Tanamkan kepada anak untuk	
		mengerjakan tugas sendiri tanpa	
		bantuan orang lain (Mandiri)	
		- Tanamkan kepada anak untuk	
		mengetahui apa saja tugas	
		anggota keluarga	

#### (Tanggungjawab)

- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa:
  bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis

جامعة الرائرات

- Salam

#### D. Penilaian Anak

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BB	МВ	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat nabi			7	
	Anak mampu membaca surah Al-Ma'un				
	Anak mampu membaca hadis berbuat baik				
	Membaca asmaul husna				

Mampu mengenal dan menghargai tugas keluarga sebagai rasa syukur kepada Tuhan melalui sintaan nya	
keluarga sebagai rasa syukur kepada Tuhan	
syukur kepada Tuhan	
molelui cinteen nye	
melalui ciptaan-nya	
Sikap Sosial Anak mampu bermain	
drama dengan temannya	
Anak mampu	
bersosialisasi dengan	
teman ketika bermain	
Anak mampu melakukan	
meronce bersama teman	
Anak mampu	
menyebutkan aturan-	
aturan dalam bermain dan	
ketika melkukan bermain	
drama	
Anak mampu merapikan	
mainannya setelah	
digunakan	
Pengetahuan Anak mampu menarik	
garis pada gambar	
keluarga	93
Anak mampu mengenal	
huruf	
Anak mampu	
mengenalkan banyak	
warna	
Anak mampu mengingat	
dialog drama masing-	
masing	
Keterampilan Anak mampu	

mengahasilkan karya		
berupa gambar tugas ayah		
ibu		
Anak mampu		
menghasilkan karya		
melalui kegiatan meronce		
Anak mampu mampu		
mewarnai gambar "kakak		
sedang menyapu"		

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak :

Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran				A	
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	1	1111		
melakukan kegiatan	gerakan dalam				
drama bertema	bermain drama		/ /	- 1	
"Rutinitas harianku"	dengan perannya		1	100	
dengan panduan	masing-masing yang				b
terlibih dahulu oleh	telah <mark>disedia</mark> kan				
guru walaupun tidak		200			7
sempurna	HE HELDER	4		1	

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA KELUARGAKU

#### Pertemuan Hari Ke Empat

Tema/Sub Tema dan Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku / Kegiatan dan Tata

Tertib dalam Keluarga

Semester :1 (Satu)

Hari / Tanggal : Kamis / 11 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
Kl-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator	
Pengembangan			
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan- Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan- Nya	
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Mampu mengenal diri sendiri sebagai rasa syukur kepada Tuhan	
FISIK MOTORIK		2.1.1 Mengikuti tata tertib ketika makan	
	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.1 Mengerakkan anggota tubuh untuk meletakkan kembali permainan yang telah digunakan	
KOGNITIF	4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	4.7.1 Memberi contoh yang baik dalam hal bersalaman	

SOSIAL	2.5 Memiliki perilaku yang	2.6.1 Menunjukkan	
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taa	kebiasaan yang baik	
	terhadap aturan sehari	- dalam berteman	
	hari untuk melatil	h	
	kedisiplinan		
	2.8 Memiliki perilaku yang	g 2.8.1 Mampu memindahkan	
	mencerminkan	mainan pada tempatnya	
	kemandirian		
	2.12 Memiliki perilaku yang	g 2.12.1 Mengikuti tata tertib	
0.00	mencerminkan sikaj	dalam keluarga	
	tanggung jawab		
BAHASA	3.10 Memahami bahasa	a 3.10.1 Mampu mendengarkan	
	reseptif (menyimak dai	dialog yang dibaca oleh	
	membaca)	guru	
1	4.10 Menunjukkan	4.10.1 Mampu	
	kemampuan berbahas	a mengomunikasikan	
	reseptif (menyimak dan	n dialog drama dengan	
	membaca)	baik	
SENI	2.4 Memiliki perilaku yang	g 2.4.1 Mampu mematuhi aturan	
	mencerminkan sikaj	dan tata tertib dalam	
	estetis	bermain drama	
	3.15 Mengenal berbagai karya	a 3.15.1 Menghasilkan karya	
/	dan aktifitas seni	berupa kegiatan	
	ARHRAN	mewarnai gambar	
		bersalamn	
78	4.15 Menunjukkan karya dar	1 4.15.1 Menampilkan karya	
	aktivitas seni dengai	n seni dalam berbagai	
	menggunakan berbaga	i bentuk	
	media		

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui kegiatan dan tata tertib dalam keluarga
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat meningkatkan kemampuan soaial emosionalnya melalui bermain drama
- 3. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 4. Anak dapat mengetahui kegiatan dan tata tertib dalam keluarga
- 5. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya mewarnai berupa gambar bersalaman
- 7. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar bersalaman

b. Sumber : Internet

c. Alat dan Bahan : Kertas , lem, krayon, buku gambar dan Naskah drama

# C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 Menit
		doa  - Menanyakan kabar anak  - Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama  - Membaca surah Al-ma'un dan hadis berbuat baik  - Membaca asmaul husna  - Guru mengabsen nama anak  - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu  - Mendorong anak untuk bertanya  - Guru memberitahu tema yang	
		akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema Keluarga  - Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada model kelompok  - guru memberitahu aturanaturan dalam bermain di model kelompok	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya	90 Menit

#### (Mengamati)

- Guru bertanya tentang kegiatan dan tata tertib dalam keluarga (Menanya)
- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan gambar "Tata cara ketika makan" kemudian anak mengurutkanya dengan menggunakan pensil



b. Aktivitas Main 2: Guru memberikan gambar anak bersalaman kemudian mewarnai



- c. Aktivitas Main 3: Anak melakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit dengan tema "Rutinitas Harianku" hampir sempurna
- d. Aktivitas Pengaman: Anak melakukan kegiatan setelah bermain harus merapikan mainannya

Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 Menit	
	(iii	- Berdoa sebelum dan sesudah		
		makan		
		- Bermain bebas		
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit	
Penutup	10	- Merapikan mainan		
		- Diskusi tentang perasaan		
	130	selama melakukan kegiatan		
	-17	bermain		
	Kesimpulan			
7	- 3	- Menyimpulkan kegiatan		
		pembelajaran yang telah		
1		dilakukan		
. /		- Penguatan pengetahuan yang		
	1	didapat anak	/	
		(Mengomunikasikan)		
		Penanaman Nilai Karakter		
		- Menceritakan pengalaman saat		
		bermain		
		- Mengajak anak bersyukur		
		karena telah dapat bermain		
		yang menyenangkan		

- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk mengetahui tata tertib dalam keluarga (Tanggungjawab)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

### D. Penilaian Anak

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BB	MB	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat				
	nabi				
	Anak mampu membaca				
	surah al-ma'un		-		
	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik			10	
	Anak mampu mengenal diri				N
- //	sendiri sebagai rasa syukur				
- 6	kepada Tuhan	H V			_ ^_
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
	drama dengan temannya	H			
	Anak mampu bersosialisasi	V	-//		
	dengan teman ketika	1		7	
	bermain		V		
	Anak mampu melakukan		1		
	kegiatan setelah bermain	1			
1	dengan cara membereskan		E.		
	mainan	and la		11	
Pengetahuan	Anak mampu menarik	N I E	7	V /	
	mengurutkan tata cara			-37	
	ketika makan				
	Anak mampu mengetahui				
	tata cara ketika makan				
	Anak mampu mampu				
	mewarnai gambar anak				
	bersalaman				
	Anak mampu mengingat				

	dialog drama masing-
	masing
Keterampilan	Anak mampu
	mengahasilkan karya
	mewarnai gambar
	bersalaman
	A .
	Anak mampu membereskan
	mainannya

### E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan		Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran					1	
Anak	melakukan	Mampu melakukan	A	Air	-	
kegiatan	drama	gerakan dalam bermain			/	
bertema	"Rutinitas	drama dengan perannya		/ /		
harianku"	walaupun	masing-masing		1		
hampir sempurna						D.

Dillemin .

HEROTE BEATS

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA KELUARGAKU

#### Pertemuan Hari Ke Lima

Tema/Sub Tema dan Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku / Binatang peliharaan

(Kucing, Kelinci, ikan Hias)

Semester :1 (Satu)

Hari / Tanggal : Jum'at / 12 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

#### A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
Kl-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.3 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan- Nya	1.3.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan- Nya
	1.4 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.4.1 Mampu mengenal diri sendiri sebagai rasa syukur kepada Tuhan
FISIK MOTORIK	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat  3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangkan motorik kasar dan motorik halus	2.2.1 Mengikuti tata cara membersihkan binatang yang baik dan benar      3.4.1 Menerapkan merawat binatang peliharaan
	4.4 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.4.1 Mengerakkan anggota tubuh untuk meletakkan kembali permainan yang telah digunakan
KOGNITIF	4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	4.8.1 Memberi contoh yang baik dalam hal merawat binatang peliharaan

SOSIAL	2.6 Memiliki p	erilaku yang	2.6.2	Menunjukkan	
EMOSIONAL	mencermi	nkan sikap taat		kebiasaan yang baik	
	terhadap	aturan sehari-		dalam berteman	
	hari un	tuk melatih			
	kedisiplina	an			
		perilaku yang	2.9.1 Mampu memindahkan		
	mencermi			mainan pada tempatnya	
	kemandiri	400		y	
	2.13 Memiliki	perilaku yang	2.13.1	Mengikuti dan	
	mencermi	nkan sikap		melakukan sikap yang	
	tanggung j	awab		baik sehingga bisa	
				menimbulkan rasa	
			ХΠ	tanggung jawabnya	
BAHASA	3.11 Memaham	ni bahasa	3.11.1	Mampu mendengarkan	
1	reseptif (1	menyimak dan		dialog yang dibaca oleh	
	membaca)		guru		
	4.11 Menunjuk	kan	4.11.1 Mampu		
	<mark>kemamp</mark> u	an berbahasa	a mengomunikasikan		
1	reseptif (	menyimak dan	16	dialog drama dengan	
	membaca		H	baik	
SENI	2.4 Memiliki	perilaku yang	2.4.1 I	Mampu mematuhi aturan	
	mencermi	nkan sikap		dalam mengikuti	
/	estetis			bermain drama	
10.7	3.15 Mengenal	berbagai karya	3.15.2	Menghasilkan karya	
	dan aktifit	as seni		berupa kegiatan	
7				mewarnai gambar	
				kucing dan ikan hias	
			3.15.3	Menghasilkan karya	
				berupa kolase gambar	
				kelinci dari origani	

4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.2 Menampilkan karya
aktivitas seni dengan	seni dalam berbagai
menggunakan berbagai	bentuk
media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui binatang peliharaan (kucing, kelinci, ikan hias)
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui kegiatan dan tata tertib dalam keluarga
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya mewarnai berupa gambar bersalaman
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar bkucing. kelinci dan ikan hias

d. Sumber : Internet

e. Alat dan Bahan : Kertas , potongan origamni, lem, krayon, buku gambar

dan Naskah drama

# C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran	1	A .	Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca	30 Menit
- 2		doa	
- //		- Menan <mark>ya</mark> kan kabar anak	
-//		- Guru <mark>m</mark> engajak anak untuk	
1		bershalawat nabi bersama	
	No.	- Membaca surah Al-ma'un dan	
	1.70	hadis berbuat baik	
	11	- Membaca asmaul husna	
	- 1	- Guru mengabsen na <mark>ma anak</mark>	
1	- 1	- Tanya jawab antara anak dengan	1000
		guru mengenai pembelajaran	
0		pada hari itu	
1		- Mendorong anak untuk bertanya	
7		- Guru memberitahu tema yang	
	V/	akan dipelajari yaitu tema	
		lingkunganku sub tema	
		Keluarga	
		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam bermain pada	
		model kelompok	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam bermain di model	
		kelompok	

Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 Menit
regiani ma	00.00 07.30	kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok dan anak	70 Meme
		mulai mengamatinya	
		(Mengamati)	
	_	- Guru bertanya tentang binatang	
100	(iii	peliharaan dirumah (Menanya)	
	1		
		- Guru mengumpulkan informasi	
//		yang sudah terkumpul	
4	14	(Mengumpulkan Informasi)	
		LON II IV	
	1110		
		- Guru memberikan kesempatan	
	- 1	kepada anak untuk	
	- 74	menalar/menggali informasi	
		tentang pertanyaan yang diajukan	
(8)		oleh guru (Menalar)	
1			
		- Guru membagikan kelompok	
	1	anak menjadi tiga kelompok,	
	16-	setiap kelompok harus	
		menyelesaikan tiga aktivitas main	
		yang berbeda-beda secara	
		bergantian dengan tambahan satu	
		kelompok pengaman	
		a. Aktivitas Main 1: Guru	
		memberikan gambar "Kucing	
		mome training guineau Trueling	

dan ikan hias" kemudian anak mewarnai dengan mengguunakan krayon





b. Aktivitas Main 2: Guru memberikan gambar anak bersalaman kemudian mewarnai



- c. Aktivitas Main 3: Anak melakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit dengan tema "Rutinitas Harianku" dengan baik dan benar
- d. Aktivitas Pengaman: Anak melakukan kegiatan setelah bermain harus merapikan

		mainannya	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 Menit
		<ul><li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li><li>Bermain bebas</li></ul>	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit
Penutup		- Merapi <mark>ka</mark> n mainan	
4	40	- Diskusi tentang perasaan selama	- 1
	NA	melakukan kegiatan bermain	
	100	Kesimpulan	
	4 /	- Menyimpulkan kegiatan	
1		pembelajaran yang telah	
7		dilakukan	5
		- Penguatan pengetahuan yang	
- 1		didapat anak	
		(Mengomunikasikan)	
10.		Penanaman Nilai Karakter	
		- Menceritakan pengalaman saat	
		bermain	
		- Mengajak anak bersyukur	
		karena telah dapat bermain yang	
		menyenangkan	
		- Berdiskusi tentang kegiatan apa	
		saja yang sudah dilakukan hari	

- ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk mengetahui tata tertib dalam keluarga (Tanggungjawab)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

#### D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai	DD	MD	DCD	DCII
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat				
	nabi				
	Anak mampu membaca				
	surah al-ma'un				
	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik				
ion.	Anak mampu mengenal diri				
	sendiri sebagai rasa syukur		U		=
	kepada Tuhan				100
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
4	drama dengan temannya				
	Anak mampu bersosialisasi	Πħ		9	
	dengan teman ketika		A	1	
	bermain	N.A		/	
	Anak mampu melakukan		11		
1	kegiatan setelah bermain				
	dengan cara membereskan	- //			Da
	mainan				
Pengetahuan	Anak mampu mengetahui	male.			
, ,	warna gambar				
	Anak mampu menganal	X I.B.			
	binatang peliharaan				
	Anak mampu mengetahui				
	makanan binatang				
	peliharaan				
	Anak mampu mampu				
	mewarnai gambar				
	Anak mampu mengingat				
	dialog drama masing-				

	masing		
Keterampilan	Anak mampu		
	mengahasilkan karya		
	mewarnai gambar kucing		
	dan ikan hias		
	Anak mampu		
	mengkholasekan gambar		
	kelinci dari potongan		
	origami		
Co.	Anak mampu membereskan		
- 2	mainannya	- 4	

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	Jan a h	7			
Anak melakukan	Mampu melakukan				
kegiatan drama	gerakan dalam bermain	- 16	1		
bertema "Rutinitas	drama dengan perannya	H			b
harianku" dengan baik	masing-masing				
dan benar	4.2.000	To.			

#### **RUTINITAS HARIANKU**

Jam menunjukkan 05.20 AM, Ibuku sudah dari pagi memanggil untuk membangunkanku untuk sholat subuh berjamaah. Ayah sudah siap dengan peci dikepalanya, mukena sudah dipakainya oleh ibu. Saatnya sholat subuh berjamaah, akupun bangun bergegas untuk wudhu. Setelah itu sholatpun berlangsung, tak lupa setelah sholat kucium tangan Ayah dan Ibuku, sedangkan adikku baru bergegas untuk sholat.

Waktu sudah jam 7:15.....

Ibu : Liza, cepat sedikit nanti kamu telat kesekolah!, ujjar Ibuku

Liza : Iya bu, sebentar lagi liza turun, adik sudah siap ni bu!

Ibu : Sarapan dulu ya nak! biar semangat sekolahnya

Liza: Iya bu, Adik ikut sekalian ya bu!

Ibu : Liza, hari ini temani ibu ke pasar ya pulang sekolah nanti, untuk belanja

keperluan hari ini

Ibu : Biar liza, kawanin

Kemudian Ayah membereskan diri untuk mengantarkan anaknya kesekolah.

Ayah : Ayo nak...!!! cepat sedekit Ayah udah siap ini, bentar lagi macet di jalan

Liza : Baik Ayah.

Ayah : Pulang sekolah nantik langsung ke rumah ya kak (Ayahnya selalu memberikan

nasehat kepada anaknya)

Liza : Iy Ayah

Setiba di sekolah.....

Ratih : Liza, jangan lupa tugas kelompok kita ya, nanti kita siapkan sama-sama

dikelas

Liza : Ok

Sesampainya dikelas Liza melihat temannya sudah bersiap untuk belajar

Liza : Astagfirullah, aku harus bergegas ni

Pendi : liza, cepatin nati Pak Danil masuk

Liza : Iya-iya, astagfirullah hampir saja Liza telat

Bel pulang pun berbunyi, Kring....Kring....

(Pulang sekolah Liza langsung membantu Ibunya)

Adik : Kak Liza, jangan lupa siang ini kita ke pasar bersama ibu

Liza : Iya, kakak ingat

Merekapun sampai di pasar...

Adik : Ibu, Adik mau es krim

Ibu : Iya sudah ambil saja

(Adik membuang sampah plastik sembarangan)

Liza : Astarafirullah, jangan buang sampah sembarangan dik, nanti lingkungankita

jadi kotor

Adik : Maaf kak Liza, (Sambil menganguk dan langsung membuang ke tempat

sampah)

Liza : jangan buang sampah sembarangan lagi ya Dik, karena itu akan merusak alam

منامعية الرائراني

kita! dan jangan lupa setelah itu cuci tangan dengan bersih dan mengikuti cara

cuci tangan dengan benar dan baik, Ok....

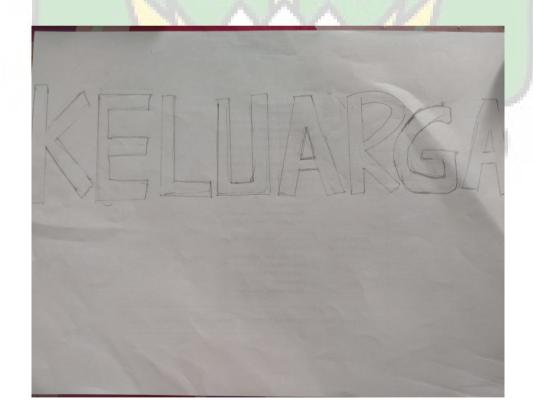
Adik : Baik kakak

(Dan mereka pulang ke rumah dengan selamat)

Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	•

KOLASE PADA KATA "KELUARGA" MENGGUNAKAN ORIGAMI

**NILAI** 



Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<b>:</b>

# BERMAIN MAZE "MENEMUKAN GAMBAR KELUARGA"



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	·

MENARIK GARIS PADA TUGAS IBU (MEMASAK DAN MENCUCI)



Nama	:
Kelas	:
Sekolah	<b>:</b>

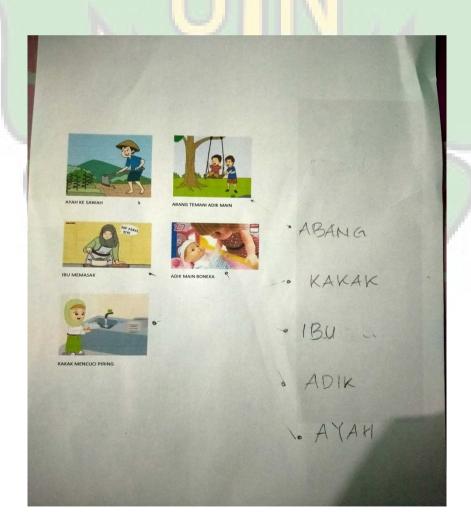
# MENEMPELKAN ALAT PEKERJAAN AYAH



Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

MENARIK GARIS PADA GAMBAR TUGAS KELUARGA

**NILAI** 



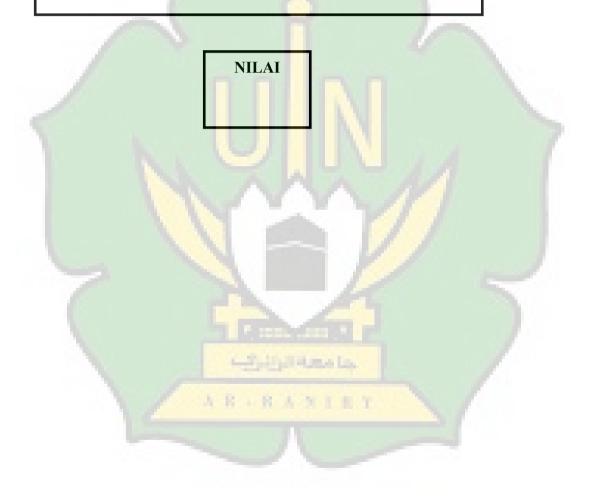
Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

MEWARNAI GAMBAR KAKAK SEDANG MENYAPU



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	•

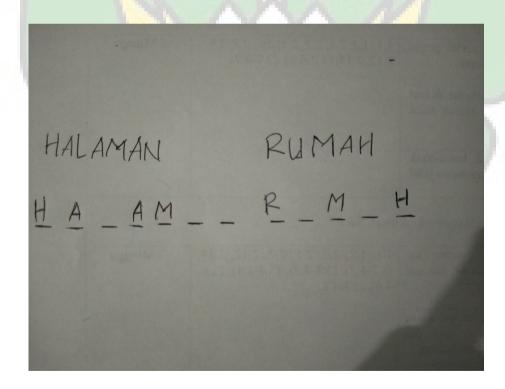
MENGAMBAR TANAMAN YANG ADA DIKEBUN



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

MELENGKAPI KALIMAT "HALAMAN RUMAH"

NILAI



Nama	:
Kelas	:
Sekolah	<b>:</b>

MEWARNAI GAMBAR BINATANG PELIHARAAN (KUCING DAN IK<mark>AN</mark> HIAS)



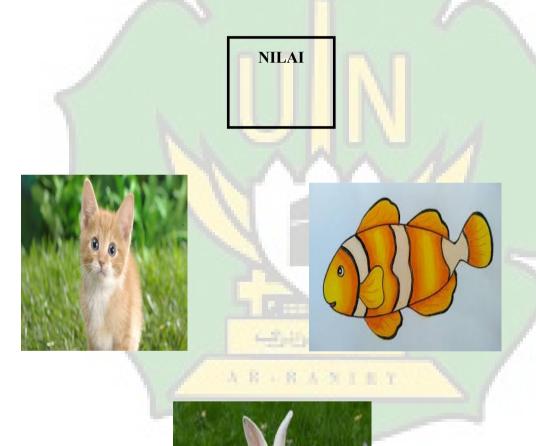
Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

# KOLASE GAMBAR KELINCI DARI POTONGAN ORIGAMI



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<b>:</b>

MENEMPEL GAMBAR BINATANG PELIHARAAN DI KERTAS YANG TELAH DISEDIAKAN



# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA RUMAHKU

#### Pertemuan Harian Pertama

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema :Lingkunganku/ Rumahku / Kegunaan Rumah

Semester / Minggu ke : 1 (Satu) / V (Lima)

Hari / Tanggal : Senin / 15 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

#### A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima ajaran agam <mark>a yang dianutnya</mark>
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis,
	percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran
	kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan
	santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD
	dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa,
	meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan
	melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan
	melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif,
	serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar			Indikator		
Pengembangan						
NAM	1.1	Mempercayai adanya	1.1.1	Mempercayai adanya		
		Tuhan Melalui		Tuhan Melalui Ciptaan-		
		Ciptaan-Nya		Nya		
	1.2	Menghargai diri	1.2.1	Mampu menghargai diri		
		sendiri, orang lain,	The same	sendiri sebagai rasa		
		dan lingkungan		syukur kepada Tuhan		
		sekitar sebagai rasa				
		syukur kepada Tu <mark>ha</mark> n				
FISIK	3.3	Mengenal anggota	3.3.1	Mengunakan anggota		
MOTORIK		tubuh, fungsi, dan	M	tubuh untuk mewarnai		
		gerakannya untuk	M	gambar rumah		
	N.	pengembangan	D.			
	1	motorik kasar dan	A	AZI		
		motorik halus				
	4.3	Mengenal anggota	4.3.1	Menggunakan anggota		
1		tubuh untuk	- /	tubuh dan		
	Н	mengembangkan	la	mengembangkan motorik		
(		motorik kasar dan		untuk membantu orang		
1		halus		tua membersihkan rumah		
KOGNITIF	3.5	Mengetahui cara	3.5.1	Menunjukkan cara		
N N		memecahkan masalah	8.7	bermain maze		
		sehari-hari dan		"Menemukan petunjuk		
		berperilaku kreatif		arah untuk untuk		
				"Pulang ke rumah"		
	4.5	Menyelesaikan	4.5.1	Mampu menyelesaikan		
		masalah sehari-hari		permasalah dengan		
		secara kreatif		teman ketika bermain		

SOSIAL	2.5	Memiliki perilaku	2.5.1	Melakukan bersama
EMOSIONAL		yang mencerminkan		teman untuk mewarnai
		sikap percaya diri		gambar rumah
	2.7	Memiliki perilaku	2.7.1	Mampu menunggu
		yang mencerminkan		giliran pada saat
		sikap sabar (mau		melakukan bermacam
		menunggu giliran,		aktivitasnya masing-
		mau mendengar		masing
		ketika orang lain		masing
		berbicara) untuk		
	9			
DAHAGA	2.10	melatih kedisiplinan	2 10 1	M I I
BAHASA	3.10	Memahami bahasa	3.10.1	Mampu mendengarkan
		reseptif (menyimak	M	ketika orang tua
1		dan membaca)	MI	memberikan instruksi
	4.10	Menunjukkan	4.10.1	Melakukan komunikasi
		kemampuan		yang baik dengan orang
	3.	berbahasa reseptif	7	yang lebih tua dan yang
		(menyimak dan		muda
		m <mark>embac</mark> a)	18	
SENI	3.15	Mengenal berbagai	3.15.1	Menghasilkan karya
		karya <mark>dan</mark> aktifitas		berupa kegiatan bermain
1		seni		maze
/			3.15.1	Menghasilkan karya
1	1	ARHRAN	8.7	dalam mewarnai gambar
				rumah
			3.15.2	Menghasilkan karya
				kolase gambar rumah
				dengan menggunakan
				beras warna
	4.15	Menunjukkan karya	4.15.1	Menampilkan hasil karya
		dan aktivitas seni		seni dalam berbagai
		dengan menggunakan		bentuk
		<i>5 - 56</i>		

berbagai media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui kegunaan rumah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui kegunaan dari rumah
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya mewarnai dan kolase gambar
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar Rumahb. APE : Kolase, Maze

c. Sumber : Internet

d. Alat :Kertas , cat warna, lem

e. Bahan : Buku gambar, beras warna, dan naskah drama

# C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah Al-Ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Membaca asmaul husna</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema rumahku</li> <li>Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada model kelompok</li> <li>guru memberitahu aturan-aturan dalam bermain di model kelompok</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Inti	08.00- 09.30	- Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya ( <b>Mengamati</b> )	90 Menit

- Guru bertanya tentang kegunaan rumah (Menanya)
- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbedabeda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan unjuk kerja pada anak untuk menyelesaikan tugas dengan kegiatan mewarnai gambar rumah



b. Aktivitas Main 2: Anakmelakukan kegiatan kolasegambar rumah denganmenggunakan beras warna



- Aktivitas Main 3: Anakanak diminta untuk melakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit dengan tema "Rumah yang Indah" dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda
  - d. Aktivitas Pengaman: Anak melakukan bermain maze untuk menemukan arah jalan untuk pulang ke sekolah

		Pulang sekolah Pulang Sekolah Pulang sekolah harur segara pulangi Turitlah garis yang tepati  Sekolah  Auto A	
Istirahat	09.30- 10.00	<ul> <li>Mencuci tangan</li> <li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>Bermain bebas</li> </ul>	30 Menit
Vasistan	10.00	D Iliana	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	Recalling  - Merapikan mainan  - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain  Kesimpulan  - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan  - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (Mengomunikasikan)  Penanaman Nilai Karakter	30 Menit
	1	- Menceritakan pengalaman saat	
		bermain  - Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain yang menyenangkan  - Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari	

- ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormat dan Sopan Santun)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

#### D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai				
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat				
	nabi				
	Anak mampu membaca surah				
	Al-Ma'un	-			
	Anak mampu membaca hadis				
	berbuat baik				
- 2	Anak mampu membaca		14		
	asmaul husna				N
	Anak mampu menganl diri	M			
5	sendiri sebagai rasa syukur	IM			
	kepada Tuhan				
Sikap Sosial	Anak mampu bermain drama	74.	111	4	
	denga <mark>n temann</mark> ya	1	4/	/	
	Anak mampu bersosialisasi		11		
	dengan teman ketika bermain				
	Anak mampu mewarnai	A			Dr.
	gambar bersama teman	10.			
Pengetahuan	Anak mampu melakukan	or line			7
	kegiatan kolase dengan baik		-	- /	
	dan benar	LET		./	
	Anak mampu bermain maze				
	menemukan petunjuk arah				
	pulang ke sekolah				
	Anak mampu mengingat				
	dialog drama masing-masing				
Keterampilan	Anak mampu mengahasilkan				
	karya kolase pada gambar				

dengan menggunakan beras
warna
Anak mampu mewarnai
gambar rumah dengan rapi
Anak mampu melakukan
kegiatan bermain drama

## E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak :

Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	0.0				D.
Anak diminta untuk	Mampu melakukan				
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain	X.			
drama bertema	drama dengan perannya	IN.			
"Rumah yang Indah"	masing-masing		A	4	
dengan panduan	JA A A		11	1	
terlibih dahulu oleh			/ /		
guru		K	1		

Comments of

جامعة الرابري

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA RUMAHKU

#### Pertemuan Hari Ke Dua

Tema/Sub Tema dan Sub-sub Tema :Lingkunganku/ Rumahku / Peralatan

Rumah

Semester : 1 (Satu)

Hari / Tanggal : Selasa / 16 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

Program		Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan					
NAM	1.1	Mempercayai adanya	1.1.1	Mempercayai adanya	
		Tuhan Melalui		Tuhan Melalui Ciptaan-	
		Ciptaan-Nya		Nya dengan melihat	
				lingkungan sekitar	
	1.2	Menghargai diri	1.2.1	Mampu Mengenal diri	
		sendiri, orang lain,	Steamer St.	sendiri sebagai rasa	
		dan lingkungan		syukur kepada Tuhan	
		sekitar sebagai rasa			
		syukur kepada Tuhan			
FISIK	3.3	Mengenal anggota	3.3.1	Membangun anggota	
MOTORIK		tubuh, fungsi, dan	M	tubuh seperti tangan	
4		gerakannya untuk	M	untuk menciptakan	
		penge <mark>mbanga</mark> n	D.	sebuah hasil dari	
		motorik kasar dan	All I	peralatan rumah,	
		motorik halus		misalnya piring	
	4.3	Mengenal anggota	4.3.1	Mampu menjaga dan	
		tubuh untuk	1	merawat peralatan yang	
		mengembangkan	la	ada di rumah	
		motorik kasar dan			
1		halus			
KOGNITIF	3.5	Mengetahui cara	3.5.1	Menampilkan cara	
N. A.		memecahkan masalah	8.7	kolase dengan gambar	
		sehari-hari dan		"piring"	
		berperilaku kreatif			
	4.5	Menyelesaikan	4.5.1	Mampu menyelesaikan	
		masalah sehari-hari		permasalah dengan	
		secara kreatif		teman ketika dalam	
				bermain	

SOSIAL	2.8	Memiliki perilaku yang	2.8.1	Mampu melaksanakan
EMOSIONAL	ı	mencerminkan sikap		pada saat menemukan
	I	percaya diri		peralatan di rumah
	2.7	Memiliki perilaku	2.7.1	Mampu menunggu
		yang mencerminkan		giliran orang lain pada
		sikap sabar (mau		saat melakukan aktivitas
		menunggu giliran,	-	anak masing-masing
		mau mendengar		
	-	ketika orang lain		
		berbicara) untuk		
//		melatih kedisiplinan		
	2.12	Memiliki perilaku	2.12.1	Mampu bertanggung
5		yang mencerminkan	M	jawabkan atas kegiatan
		sikap tanggung jawab		yang telah diberikan guru
BAHASA	3.10	Memahami bahasa	3.10.1	Mendengarkan ketika
		reseptif (menyimak		orang tua memberikan
	dan membaca)			instruksi
1	4.10	Menunjukkan	4.10.1	Menampilkan
		kemampuan	M	komunikasi yang baik
\ \		berbahasa reseptif		dengan orang yang lebih
		(menyimak dan	e lan	tua dan yang muda
		membaca)		_
SENI	3.15	Mengenal berbagai	4.15.1	Menghasilkan karya
		karya dan aktifitas		berupa kegiatan kolase
76		seni		gambar "piring"
	4.15	Menunjukkan karya	4.15.1	Menampilkan karya seni
		dan aktivitas seni		dalam berbagai bentuk
		dengan menggunakan		
		berbagai media		

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui peralatan rumah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat meningkatkan kemampuan soaial emosionalnya melalui bermain drama keluarga
- 3. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama keluarga
- 4. Anak dapat mengetahui peralatan rumah
- 5. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya kolase gambar "Piring"
- 7. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar Piring, Gambar peralatan rumah

b. APE : Kolasec. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan

:Kertas , Origami, lem, Buku gambar dan Naskah drama

## C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema rumahku</li> <li>Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada model kelompok</li> <li>guru memberitahu aturan-aturan dalam bermain di model kelompok</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya	90 Menit

#### (Mengamati)

- Guru bertanya tentang apa saja yang di gunakan untuk peralatan rumah (Menanya)
- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan gambar peralatan rumah dan kertas kosong kepada anak untuk meminta menempel peralatan yang sudah disediakan







b. Aktivitas Main 2: Guru meletakkan gambar peralatan rumah diluar kelas untuk menemukan gambar yang sudah disedikan, kemudian guru mengajak anak untuk mencari gambar tersebut





- c. Aktivitas Main 3: Anakanak diminta untuk melakukan kegiatan drama memerlukan waktu 27 menit dengan tema "Rumah yang indah" dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda
- d. Aktivitas Pengaman: Anak
  melakukan kolase gambar
  "piring" dengan
  menggunakan kertas
  potongan origami, kemudian
  guru meminta anak untuk
  menempel potongan origami

		pada gambar yang telah	
		KOLASE PIRING	
		disediakan	
		A	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 Menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah	
0.0		makan	400
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit
Penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
	177	melakukan kegiatan bermain	
	-11	A A A A	
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	77
		dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang didapat anak	/
3	1	didapat anak (Mengomunikasikan)	/
W	V	(Mengomunikasikan)	
		Penanaman Nilai Karakter	
		- Menceritakan pengalaman saat	
		bermain	
		- Mengajak anak bersyukur	
		karena telah dapat bermain yang	
		menyenangkan	
		- Berdiskusi tentang kegiatan apa	

- saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormat dan Sopan Santun)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

## D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai				
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
Sikap	Anak mampu bersholawat				
Spiritual	nabi				
	Anak mampu membaca	Ĺ.			
	surah Al-Ma'un	7			
	Anak mampu membaca				
п	hadis berbuat baik	2			
	Membaca asmaul husna		- 4		
- 1		-			N
	Anak mampu menghargai	111			
	diri sendiri untuk sebagai	H M			
	rasa syukur kepada Tuhan				
Sikap Sosial	Anak mampu bermain	170	1111	4	
	drama dengan temannya		7/	/	
	Anak mampu bersosialisasi		11		
\u	dengan teman ketika				
	bermain	- 1			Da.
	Anak mampu menemukan	Am.			
	gambar peralatan rumah	ama la			7
	secara bersama teman				
Pengetahuan	Anak <mark>mampu melakukan</mark>	NIB			
	kegiatan kolase dengan baik				
	dan benar	_			
	Anak mengetahui bentuk				
	"piring"				
	Anak mampu mengetahui				
	peralatan rumah				
	Anak mampu mengingat				
	dialog drama masing-				

	masing			
Keterampilan	Anak mampu			
	mengahasilkan karya kolase			
	pada gambar dengan			
	menggunakan potongan			
	origami			
	Anak mampu menempelkan			
	gambar peralatan rumah	-		
	dengan keindahan			
П	Anak mampu melakukan			
	kegiatan bermain drama		- 4	

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak :

Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran			7.1		
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	·			
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain		11	-	
drama bertema	drama dengan perannya				
"Rumah yang Indah"	masing-masing				
dengan panduan	450000	la.			
terlebih dahulu oleh	10000				
guru	ARERAN				

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA RUMAHKU

## Pertemuan Hari Ke Tiga

Tema/Sub Tema dan Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku / Bagian-bagian Rumah

Semester :1 (Satu)

Hari / Tanggal : Rabu / 17 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model :Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
40	
Kl-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis,
	percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mam <mark>pu meng</mark> hargai dan toleran
٧.	kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan
(	santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan
	PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar,
	merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan
	mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan
	melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif,
	serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.
1	

## B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.1. Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan- Nya dengan melihat lingkungan sekitar
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Mampu menjaga lingkungan sekolah rumah supaya bersih dan rapi
FISIK MOTORIK	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8.1 Membantu untuk memindahkan mainan pada tempatnya
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3.1 Mengetahui kegunaan anggota tubuh seperti tangan untuk membersihkan bagian rumah
	4.4 Mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	4.4.1 Mampu mewarnai gambar rumah
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda- benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainya)	<ul><li>3.6.1 Menyebutkan bagian-bagian rumah</li><li>3.6.2 Menyebutkan fungsi dari bagian rumah</li></ul>

	4.6 Menyampaikan	4.6.1 Mengetahui bagian-
	tentang apa dan	bagian rumah
	bagaimanabenda-	4.6.2 Mengetahui fungsi
	benda di sekitar yang	bagian-bagian dari rumah
	dikenalnya (nama,	
	warna, bentuk,	
	ukuran, pola, sifat,	
	suara, tekstur, fungsi,	
	dan ciri-ciri lainya)	
	melalui berbentuk	
	hasil karya	- Y
SOSIAL	2.6 Memiliki perilaku	2.6.1 Mengikuti aturan main
EMOSIONAL	yang mencerminkan	dan tidak menganggu
LIVIOSIOIVIL	sikap percaya diri	teman
		Table 1 and 1 and 1
	2.7 Memiliki perilaku yang	2.7.1 Mampu menahan emosi
	mencerminkan sikap	ketika menunggu giliran
	sabar (mau menunggu	main
1	giliran, mau	
	mendengar ketika	
	orang lain berbicara)	
	untuk melatih	
/	kedisiplinan	-
	2.9 Memiliki perilaku yang	2.9.1 Mampu menolong teman
	mencerminkan sikap	jika diminta pertolongan
	peduli dan mau	
	membantu jika diminta	
	bantuanya	
BAHASA	3.10 Memahami bahasa	3.10.1 Mendengarkan ketika

	membaca)	3.10.2	Mengetahui huruf-huruf
			yang ada pada kaliamat "
			bagian-bagian rumah"
	4.10 Menunjukkan	4.10.1	Melakukan komunikasi
	kemampuan berbahasa		yang baik dengan guru
	reseptif (menyimak dan		dan teman lainya
	membaca)		
SENI	4.10 Mengenal berbagai	3.15.1	Menghasilkan karya
	karya dan aktifitas		berupa kegiatan
	seni		mewarnai gambar
			menggunakan cat poster
	0.01	3.15.2	Menghasilkan karya
		M	kolase gambar rumah
5		M	menggunakan beras
	N. COLI	JAL.	warna
	M AM	3.15.3	Menghasilkan karya
	A L	7	dalam mencocokkan
			gambar bagian rumah
1	3.15 Menunjukkan karya	4.15.1	Menampilkan karya seni
	dan aktivitas seni	14	dalam berbagai bentuk
	dengan menggunakan		
	berbagai media	i la	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara

- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui bagia-bagian rumah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat menyebutkan bagian-bagian rumah serta fungsinya
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasi<mark>l k</mark>arya mewarnai dan kolase gambar
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar Rumah

b. APE : Mewarnai gambar rumah

c. Sumber : Internet

d. Alat : Kertas, cat poster, kuas, wadah

e. Bahan : Buku gambar, huruf-huruf, penjepit baju, tali, kursi dan

Naskah drama

#### C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak		Alokasi
Pembelajaran		-		Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	-	Memberi salam dan membaca	30 Menit
			doa	
		-	Menanyakan kabar anak	
		_	Guru mengajak anak untuk	
			bershalawat nabi bersama	
		-	Membaca surah al-ma'un dan	

	hadis berbuat baik	
	- Guru mengabsen nama anak	
	- Tanya jawab antara anak	
	dengan guru mengenai	
	pembelajaran pada hari itu	
	- Mendorong anak untuk	
	bertanya	
	- Guru memberitahu tema yang	
-	akan dipelajari yaitu tema	
	lingkunganku sub tema	
	rumahku	Dec.
/ X		
//	- Guru memberitahu langkah-	
	langkah dalam bermain pada	- 1
	model kelompok	
	- guru memberitahu aturan-	
1.70	aturan dalam bermain di model	
	kelompok	
Kegiatan Inti 08.00-09.30	- Guru m <mark>emberitah</mark> u	90 Menit
	kegiatan-kegiatan yang akan	
	dilakukan pada setiap	
	kelompok dan anak mulai	
	mengamatinya	
	(Mengamati)	
	A R - R A N I B Y	
	- Guru bertanya tentang	
	bagian-bagian rumah	
	(Menanya)	
	- Guru mengumpulkan	
	informasi yang sudah	
	terkumpul	
	(Mengumpulkan	

### Informasi)

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
- a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan pada anak untuk menyelesaikan tugas dengan kegiatan mewarnai gambar rumah dengan menggunakan cat poster



Aktivitas Main 2: Anak melakukan kegiatan menjemur kata dengan kalimat "Bagian-bagian rumah" menggunakan penjepit baju, beserta tali dan kursi



- c. Aktivitas Main 3: Anakmelakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit bertema "Rumah yang Indah", walaupun tidak sempurna masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda
- d. Aktivitas Pengaman: Anak melakukan mencocokan gambar pada bagian-bagian rumah



Istirahat	09.30-10.00	<ul> <li>Mencuci tangan</li> <li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>Bermain bebas</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit
Penutup		- Merapikan mainan	
	_ (	- Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan	
		bermain	
- //		<b>K</b> esimpulan	
6	11	- Menyimpulkan kegiatan	
	N	p <mark>em</mark> bel <mark>aj</mark> aran yang telah	
	130	dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	
	- 1	didapat anak	
Name of the last	- 1	(Mengomunikasikan)	
		<mark>Penan</mark> aman Nilai <mark>Kara</mark> kter	
		- Menceritakan pengalaman saat	
1		bermain	/
14	1	- Mengajak anak bersyukur	
		karena telah dapat bermain	
		yang menyenangkan	
		- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan	
		hari ini, dan kegiatan apa yang	
		paling disenangi	
		- Tanamkan kepada anak untuk	
		mengerjakan tugas sendiri	

tanpa bantuan orang lain (Mandiri)

- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormat dan Sopan Santun)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa:
  bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

## D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai				
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
0.1					
Sikap	Anak mampu bersholawat	i.			
Spiritual	nabi	<u> </u>			
	Anak mampu membaca				
	surah Al-Ma'un	3			
	Anak mampu membaca		7.		
	hadis berbuat baik		36		
	Membaca asmaul husna	In			N.
- 1	Anak mampu menghargai	1111			
	diri sendiri dan orang lain			132	
	sebagai rasa syukur kepada			A	
	Tuhan	VA	$\mathcal{M}$		
Sikap Sosial	Anak mampu bermain		9/4		
	drama dengan temannya		//		
	Anak mampu bersosialisasi		1	-	
	dengan teman ketika	1			1
	bermain				
	Anak mampu mengikuti	the la		- /	
	aturan main dan tidak		-	- /	
	mengan <mark>ggu teman</mark>			51	
Pengetahuan	Anak mampu melakukan				
	kegiatan mewarnai gambar				
	Anak mampu menjemur				
	kata dengan kalimat				
	"Bagian-bagian rumah"				
	Anak mampu menyebutkan				
	fungsi dan bagian dari				

	rumah				
	Anak mampu mengenal				
	huruf				
	Anak mampu mengingat				
	dialog drama masing-				
	masing				
Keterampilan	Anak mampu				
	mengahasilkan karya	The same	Name of the last		
	gambar rumah dengan				
	mengunakan cat poster	9	3	_	
	Anak mampu menghasilkan				
1.0	karya kolase gambar rumah				000
	dengan menggunakan beras	$    \rangle$			
4	warna	ПM			
		LA			
	Anak mampu melakukan			4	
	kegiatan bermain drama	W W	11		

## E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	1.7			
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain				
drama bertema	drama dengan perannya				
"Rutinitas harianku"	masing-masing				
walaupun tidak					
sempurna					

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA RUMAHKU

## Pertemuan Hari Ke Empat

Tema/Sub Tema dan Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku/ Halaman Rumah

Semester :1 (Satu)

Hari / Tanggal : Kamis/ 18 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima aj <mark>aran agama</mark> yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis,
	percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran
	kepada orang lain, m <mark>ampi</mark> menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan
	santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan
	PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar,
	merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan
	mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan
	melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif,
	serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

## B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1. Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui	
	Ciptaan-Nya	Nya dengan melihat
		lingkungan sekitar
	1.2 Menghargai diri	
	sendiri, orang lain, dan	lingkungan sekolah
	lingkungan se <mark>kit</mark> ar	
	sebagai rasa syukur	
1	kepada Tuhan	// //
FISIK	2.1 Memiliki perilaku yang	2.1.1 Membantu orang tua
MOTORIK	mencerminkan hidup	untuk membersihkan
	sehat	halaman rumah
	3.3. Mengenal anggota	3.3.1 Mengetahui kegunaan
	tubuh, fungsi, dan	
	gerakannya untuk	A STATE OF THE PERSON NAMED IN
	pengem <mark>bangan</mark> motorik	
	kasar dan motorik halus	
	4.4 Mengenal anggota	4.4.1 Mampu mengambar
	tubuh untuk	
	mengembangkan	kebun
	motorik kasar dan	
	halus	
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda	3.6.3 Menyebutkan apa-apa
	disekitarnya (nama,	saja yang ada di
	warna, bentuk, ukuran,	halaman rumah
	pola, sifat, suara,	
	tekstur, fungsi, dan ciri-	3.6.4 Menyebutkan fungsi

	ciri lainya) dari halaman rumah	
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimanabenda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran,	ılam dari
SOSIAL	pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciriciri lainya) melalui berbentuk hasil karya  2.5 Memiliki perilaku 2.5.1 Melakukan kegia	atan
EMOSIONAL	yang mencerminkan menyapu dengan s	
	sikap percaya diri rela dan percaya diri	
	2.8 Memiliki prilaku yang 2.8.1 Mendemontrasikan	cara
	mencerminkan menyapu dengan ba	ik
	kemandirian	
	2.9 Memiliki perilaku 2.9.1 Mampu menol	long
6	yang mencerminkan ketika dimi	ntai
\	sikap peduli dan mau pertolongan	
- /	membantu jika	
1	diminta bantuanya	
BAHASA	8	etika
	reseptif (menyimak guru menjelaskan	
	dan membaca) 3.10.2 Mengetahui huruf y	
	ada pada kalia	mat
	"Halaman Rumah"	
	4.10 Menunjukkan 4.10.1 Mengungkapkan dia	_
	kemampuan drama tema "Rui	
	berbahasa reseptif yang indah" den	ıgan

	(menyimak	dan baik dan benar
	membaca)	
SENI	3.15 Mengenal berb	bagai 3.15.1 Menghasilkan karya
	karya dan akt	tifitas berupa kegiatan
	seni	mengambar
		3.15.2 Menghasilkan karya
		untuk membangun
		miniarur rumah
	4.15 Menunjukkan k	karya 4.15.1 Menampilkan karya
	dan aktivitas	seni seni dalam berbagai
///	dengan menggun	n <mark>ak</mark> an bentuk
	berba <mark>ga</mark> i me <mark>di</mark> a	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada ana<mark>k bersikap sopan dan ped</mark>uli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui halaman rumah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabarMemiliki perilaku bertanggungjawab
- 14. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama Anak dapat menyebutkan halaman rumah
- 3. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya dengan mengambar tanaman kebun
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar tanaman kebun

b. APE : Balok

c. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan : Buku gambar, pensil, penghapus, dan Naskah drama

#### C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran			
Kegiatan Awal	07.30- 08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> </ul>	30 Menit

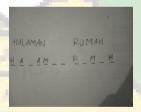
		<ul> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema rumahku</li> <li>Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada model kelompok</li> <li>guru memberitahu aturan-aturan dalam bermain di model kelompok</li> </ul>	
Kegiatan Inti	08.00-	- Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan  pada setiap kelompok dan anak  mulai mengamatinya  (Mengamati)  - Guru bertanya tentang apa=apa  saja yang ada di halaman sekolah  (Menanya)  - Guru mengumpulkan informasi  yang sudah terkumpul  (Mengumpulkan Informasi)  - Guru memberikan kesempatan  kepada anak untuk  menalar/menggali informasi  tentang pertanyaan yang diajukan  oleh guru (Menalar)  - Guru membagikan kelompok	90 Menit

anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman

 a. Aktivitas Main 1: Anak mengambar dengan gambar tamanan yang ada dikebun di buku gambarnya masingmasing



b. Aktivitas Main 2: Guru meminta kepada anak untuk melengkapi kalimat "Halaman Rumah"



c. Aktivitas Main 3: Anakmelakukan kegiatan drama
bertema "Rumah yang
indah" masing-masing anak
mendapatkan peran yang
berbeda walaupun hampir
sempurna

		d. Aktivitas Pengaman:		
		Anak melakukan kegiatan		
		untuk membangun miniatur		
		rumah dengan		
		menggunakan balok		
Istirahat	09.30-	- Mencuci tangan	30 Menit	
1	10.00	- Berdoa <mark>se</mark> belum dan sesudah		
		makan		
		- Bermain bebas		
	AL.	CALLY IN		
Kegiatan	10.00-	Recalling		
Penutup	10.30	- Merapikan mainan		
		- Diskusi tentang peras <mark>aan sela</mark> ma		
		melakukan kegiatan bermain		
		Kesimpulan kasistan		
		- Menyimpulkan kegiatan		
		pembelajaran yang telah dilakukan	/	
		- Penguatan pengetahuan yang	/	
	V	didapat anak	/	
	-	(Mengomunikasikan)	1	
		(Mengomankasikan)		
		Penanaman Nilai Karakter		
		- Menceritakan pengalaman saat		
		bermain		
		- Mengajak anak bersyukur		
		karena telah dapat bermain yang		

- menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormat dan Sopan Santun)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

## D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai	BB	MB	BSB	DCII
Inti (KI)		ВВ	MB	ВЗВ	BSH
Sikap	Anak mampu bersholawat				
Spiritual	nabi				
	Anak mampu membaca				
	surah Al-Ma'un		- 4		
	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik				
5	Anak mampu membaca	$\mathbf{I}$			
	asmaul husna				
Sikap Sosial	Anak mampu bermain	S			
	drama dengan temannya		41		
	Anak mampu bersosialisasi			/	
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	dengan teman ketika				
	bermain	- A			
	Anak mampu menolong	CON I			
- 1	kawannya ketika diminta	time in.			7
	pertolongan			/	
Pengetahuan	Anak mampu mengambar	NIE		1	
	tanaman di kebun				
	Anak mampu melengkapi				
	kalimat "Halaman Rumah"				
	Anak mampu mengenal				
	huruf				
	Anak mampu mengingat				
	dialog drama masing-				
	masing				

Keterampilan	Anak mampu
	mengahasilkan karya
	gambar tanaman kebun
	Anak mampu membangun
	miniatur rumah dengan rapi
	Anak mampu melakukan
	kegiatan bermain drama

## E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak :

Nama Anak .					
Usia :					
Kegiatan	Aspek yang diam <mark>at</mark> i	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran		N.			
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	M			
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain	B.		4	7
drama bertema	drama dengan perannya		All		
"Rumah yang indah"	masing-masing	7			
dengan panduan			/ /		
terlebih dahulu oleh		1			
guru walaupun hampir		4			b.
sempurna					

(distribution)

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA RUMAHKU

#### Pertemuan Hari Ke Lima

Tema/Sub Tema dan Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku/ Rumah Tempat Ibadah

Semester :1 (Satu)

Hari / Tanggal : Jum'at/ 19 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan				
NAM	1.2. Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-	1.2.2 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-		
	Nya	Nya dengan melihat lingkungan sekitar		
	1.3 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan	1.3.1 Mampu menjaga lingkungan sekolah		
	lingkungan sekitar sebagai rasa syukur			
	kepada Tuhan			
FISIK MOTORIK	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	2.2.1 Membantu masyarakat untuk membersihkan masjid		
	3.4. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus			
	4.5 Mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	4.5.1 Mampu mengambar masjid		
KOGNITIF	3.7 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,	3.6.5 Menyebutkan apa-apa saja yang ada di masjid		
	warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainya)	3.6.6 Menyebutkan fungsi dari masjid		
	4.6 Menyampaikan tentang	4.6.3 Mengetahui masjid 4.6.4 Mengetahui fungsi dari		

	apa dan	masjid
	bagaimanabenda-benda	
	di sekitar yang	
	dikenalnya (nama,	
	warna, bentuk, ukuran,	
	pola, sifat, suara, tekstur,	
	fungsi, dan ciri-ciri	
	lainya) melalui	
	berbentuk hasil karya	
SOSIAL	2.6 Memiliki perilaku yang	2.6.1 Melakukan kegiatan
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyapu dengan suka
	percaya diri	rela dan percaya diri
	2.10 Memiliki prilaku yang	2.10.1 Mendemontrasikan cara
	mencerminkan	menyapu dengan baik
	kemandirian	A' 1
	2.11 Memiliki perilaku yang	2.11.1 Mampu menolong
	mencerminkan sikap	ketika dimintai
	<mark>peduli</mark> dan mau	pertolongan
	membantu jika diminta	1
	bantuanya	5
BAHASA	3.11 Memahami bahasa	3.11.1 Mendengarkan ketika
1	reseptif (menyimak dan	guru menjelaskan
	membaca)	3.11.2 Mengetahui apa-apa
1.7	ARHRANI	saja yang harus
		disiapkan sebelum
		berangkat ke masjid
	4.11 Menunjukkan	4.11.1 Mengungkapkan dialog
	kemampuan berbahasa	drama tema "Rumah
	reseptif (menyimak dan	yang indah" dengan
	membaca)	baik dan benar
SENI	3.15 Mengenal berbagai	3.15.2 Menghasilkan karya
	karya dan aktifitas seni	berupa kegiatan
L	<u> </u>	1

	mengambar
	3.15.3 Menghasilkan karya
	untuk membangun
	miniarur masjid
4.16 Menunjukkan karya	4.16.1 Menampilkan karya
dan aktivitas seni	seni dalam berbagai
dengan menggunakan	bentuk
berbagai media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui Rumah tempat ibadah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabarMemiliki perilaku bertanggungjawab
- 14. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama Anak dapat menyebutkan alat perlengkapan sebelum masjid

- 3. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya dengan mengambar tanaman kebun

5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar masjid, gambar perlengkapan ke masjid

b. APE : Balok

c. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan : Buku gambar, pensil, krayon dan Naskah drama

## C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi Waktu
Regiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema rumahku</li> <li>Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada</li> </ul>	Waktu 30 Menit

- Guru memberitahu aturan-	
aturan dalam bermain di	
model kelompok	
	1enit
kegiatan yang akan dilakukan	101111
pada setiap kelompok dan	
anak mulai mengamatinya	
(Mengamati)	
- Guru bertanya tentang apa-apa	
saja yang harus di siapkan	
sebelumke masjid (Menanya)	
- Guru mengumpulkan	
informasi yang sudah	
terkumpul (Mengumpulkan	
Informasi)	
- Guru memberikan kesempatan	
kepada anak untuk	
menalar/menggali informasi	
tentang pertanyaan yang	
diajukan oleh guru (Menalar)	
- Guru membagikan kelompok	
anak menjadi tiga kelompok,	
setiap kelompok harus	
menyelesaikan tiga aktivitas	
main yang berbeda-beda	
secara bergantian dengan	
tambahan satu kelompok	

pengaman

**a.Aktivitas Main 1:** Anak mewarnai gamabar masjid dibuku gambarnya masingmasing



b. Aktivitas Main 2: Guru meminta kepada anak untuk menarik garis gambar peralatan ke masjid dengan panduan dari guru menggunakan pensil



c. Aktivitas Main 3: Anakmelakukan kegiatan drama waktu 27 menit bertema "Rumah yang indah" masing-masing anakmendapatkan peran yang berbeda dengan baik dan benar

		d. Aktivitas Pengaman: Anak melakukan kegiatan untuk membangun miniatur masjid dengan menggunakan balok	
Istirahat	09.30-10.00	<ul> <li>Mencuci tangan</li> <li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>Bermain bebas</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	Recalling  - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain  Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (Mengomunikasikan)  Penanaman Nilai Karakter - Menceritakan pengalaman	30 Menit

- Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain yang menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormat dan Sopan Santun)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini

- Menyampaikan kegiatan
yang akan dilakukan esok
hari
- Kegiatan penenangan
berupa: bernyanyi dan tepuk-
tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

## D. Penilaian Anak

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	ВВ	МВ	BSB	BSH
Sikap	Anak mampu bersholawat	11/			- 7
Spiritual	nabi			- 12	
	Anak mampu membaca	L	- //	71	
	surah <mark>Al-Ma'u</mark> n	VA			
	Anak mampu membaca		Ø 6.		
	hadis berbuat baik	3			
-	Anak mampu membaca		1		
(8)	asmaul husna	1			
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
1	drama dengan temannya	(male			7
	Anak mampu bersosialisasi	V 1 E			
	dengan teman ketika			M	
	bermain				
	Anak mampu membuat				
	miniatur masjid bersama				
	teman				
	Anak mampu menolong				
	kawannya ketika diminta				
	pertolongan				

Pengetahuan	Anak mampu mewarnai				
	gambar masjid				
	Anak mampu mengetahui				
	kegunaan masjid				
	Anak mampu menarik garis				
	gambar peralatan untuk ke				
	masjid				
	Anak mampu mengenal alat				
	peralatan ke masjid				
	Anak mampu mengingat	-			
	dialog drama masing-		- 4		
	masing				
Keterampilan	Anak mampu	11/1			
5	mengahasilkan karya	II N			
	gambar masjid			4	- /
	Anak mampu membangun	11/1		4	
	miniatu <mark>r rumah d</mark> engan rapi				
	Anak mampu melakukan		11		
`\-	kegiatan bermain drama				-

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak:

Usia

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Anak diminta untuk	Mampu melakukan				
melakukan kegiatan	gerakan dalam				
drama bertema "Rumah	bermain drama				
yang indah" dengan	dengan perannya				
panduan terlebih dahulu	masing-masing				
oleh guru dengan baik					
dan benar					

edicity i the class

#### RUMAH YANG INDAH

Rini dan Ilma adalah sahabat Yanti dan Killa, Yanti dan Killa adalah sosok anak yang malas dengan membereskan rumahnya masing-masing. Dengan hal tersebut rini dan Ilma selaku sahabatnya, mereka menasehati Yanti dan Killa.

(Rini berkata).....

Rini : Aku perhatikan rumah kamu kotor sekali Yan?

Yanti : Iya, lalu kenapa kalau rumahku kotor?

Rini : Bukannya begitu, Aku hanya ingin mengingat kamu kalau merawat rumah itu sangat penting supaya rumah kita terlihat indah di pamdang

(Ilma pun ikut nyambung obrolan mereka berdua)

Ilma : Iya benar sekali, apa yang dikatakan Rini itu, apalagi kebersihan dalam rumah, tentun sangat penting

Yanti pun membandingkan rumahnya dengan rumahnya Killa

Yanti : Rumah ya kotor..! kenapa kalian tidak menegur Killa, kenapa harus aku

Killa : Kanapa aku diikut-ikutkan?

Yanti : Rumah kamu kan juga tidak pernah disapu

Rini ; Apa benar Kil, apa yang dikatakan Yanti itu?

(Ilma menjawab pertanyaan Rini)

Ilma : Iya, aku perhatikan Dilla memang kurang peduli dengan kebersihan juga killa mencoba mengalihkan pertanyaan Rini

Killa : Sudahlah, kenapa kita jadi membahas soal ini lebih baik kita bahas yang lain saja

Rini : Aku sama ilma kan mencoba mengingatkan saja. Apa kalian mau sakit karena malas bersih-bersih?

Killa : Kenapa kita harus sakit? Kesehatan itu kan di makanan, bukan dari kesehatan rumah kita.

Rini : Benar sekali apa yang dikatakan ilma itu kalian harus lebih peduli terhadap kebersihan

Yanti terdiam masa mendengarkan teman-temanya saling memberi masukkan yang baik, supaya mereka mau melindungi rumahnya masing-masing

Rini : Saya hanya mengingatkan saja, kan kalian teman aku

Ilma : Dan satu lagi setelah membereskan apa saja terlebih dahulu harus mencuci tangan dengan baik supaya kita terlindungi dari bakteri

Rini dan Ilma kemudian langsung pamitan kepada Yanti dan Killa

Rini : Aku tinggal dulu ya, soalnya sebentar lagi akau mau ngikut orangtua ku main ke rumah tanteku

Yanti dan Killa pun merenungkan apa yang disampaikan kedua temanya tadi. Yanti lantas menanyakan sesuatu kepada Killa

Yanti : Menurut kamu, apa kita memang harus selalu menjaga kebersihan? Apa kita harus benar-benar peduli terhadap kebersihan

(Killa menjawab dari nalurinya)

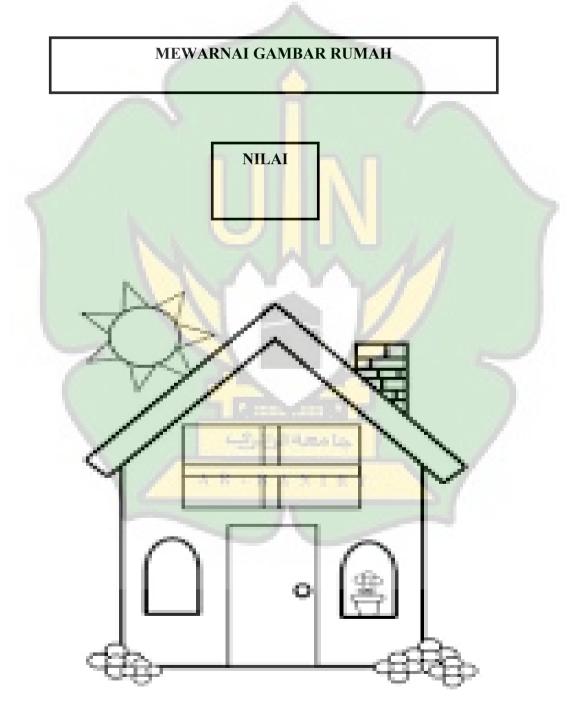
Killa : Sebenarnya apa yang dikatan Ilma dan Rini itu memang benar. Kebersihan itu sebenarnya memang sangat penting apa lagi untuk rumah kita

Yanti : Ok, mulai sekarang aku akan bersikap lebih peduli terhadap kebersihan. Aku akan rajin-rajin membersihkan rumahku supaya tidak ada penyakit yang menempel di rumahku

Killa : Aku juga akan melakukan hal yang sama

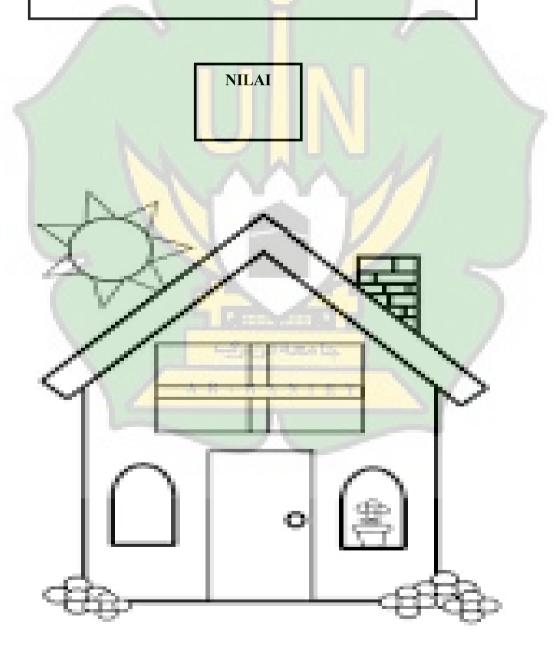
Akhirnya mereka sadar dengan apa yang dikatan temanya itu, dan mereka mau membersihkan rumahnya masing-masing.

Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

KOLASE GAMBAR RUMAH MENGGUNAKAN BERAS WARNA



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

BERMAIN MAZE MENUJU "PULANG KE SEKOLAH"

**NILAI** 



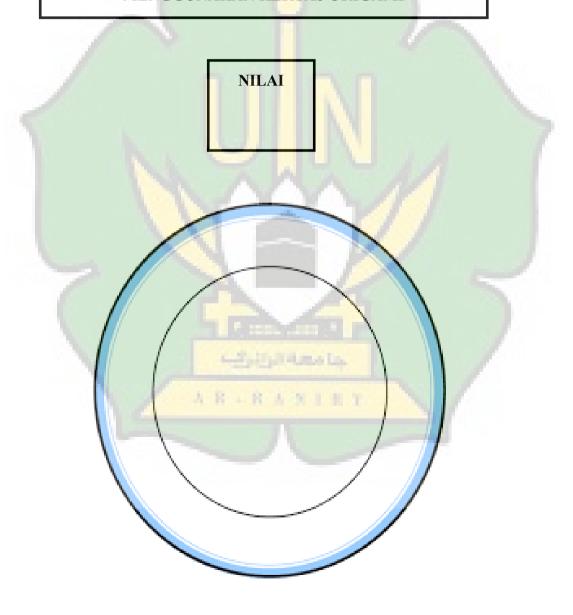
Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

## MENEMPELKAN GAMBAR PERALATAN RUMAH



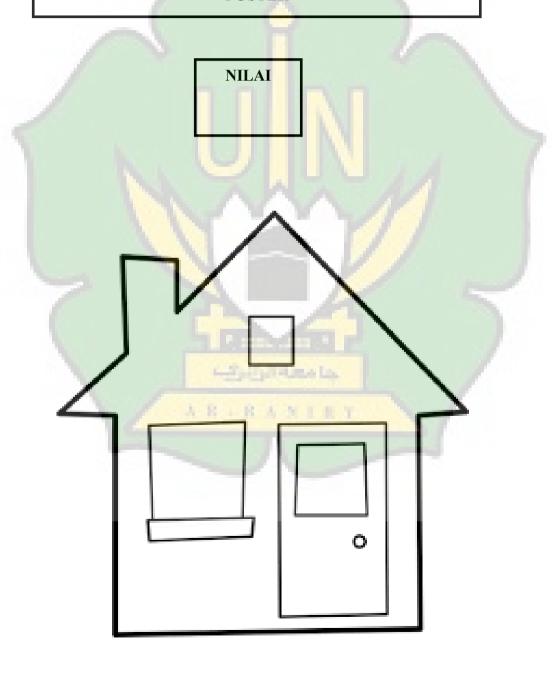
Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<b>:</b>

KOLASE GAMBAR PERALATAN RUMAH "PIRING" MENGGUNAKAN KERTAS ORIGAMI



Nama	<b>:</b>
Kelas	:
Sekolah	•

MEWARNAI GAMBAR RUMAH MENGGUNAKAN CAT POSTER



Nama	:
Kelas	:
Sekolah	·

# MENGURUTKAN TATA CARA KETIKA MAKAN

**NILAI** 



Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

# MEWARNAI GAMBAR ANAK BERSALAMAN



Represed Stanlar Field I

Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

# MEWARNAI GAMBAR MASJID



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<b>:</b>

MENARIK GARIS GAMBAR PERALATAN UNTUK KE MASJID DENGAN PANDUAN DARI GURU

**NILAI** 



# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA SEKOLAHKU

## Pertemuan Hari Pertama

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema :Lingkunganku/ Sekolahku/ Perlengkapan sekolah

Semester/ Minggu Ke : 1 (Satu)/ V1 (Enam)

Hari/ Tanggal : Senin/ 22 Agustus 2020

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
Kl-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.1 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan melalui	Tuhan melalui
	Ciptaan-Nya	Ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri	1.2.1 Mampu mengenal
	sendiri, orang lain,	bahwa lingkungan
	dan lingku <mark>ng</mark> an	sekitar adalah sebagai
	sekitar sebagai <mark>ra</mark> sa	rasa syukur kepada
	syuku <mark>r kepada Tuha</mark> n	Tuhan yang Maha Esa
FISIK	3.3 Mengenal anggota	3.3.1 Mampu menggunakan
MOTORIK	tubuh, fungsi, dan	anggota tubuh pada saat
	gerakannya, untuk	melakukan kegiatan
	pengembangan	mengunting peralatan
	motorik kasar dan	sekolah
	motorik halus	
	4.3 Menggunakan	4.3.1 Menyempurnakan
	anggota tubuh untuk	anggota tubuh untuk
	pengembangan	mewarnai dan
/	motorikkasar dan	menggunting peralatan
	halus	tubuh
KOGNITIF	3.5 Mengetahui cara	3.5.1 Mendemonstrasikan
30.7	memecahkan masalah	cara menyusun huruf
	sehari-hari dan	pada kalimat
	berperilaku kreatif	"Perlengkapan sekolah
	4.4 Menyelesaikan	4.4.1 Mampu mewarnai
	masalah sehari-hari	gambar tentang
	secara kreatif	peralatan sekolah,
		misalnya baju, tas dll

		secara kreatif
SOSIAL	2.5 Memiliki perilaku	2.5.1 Mampu mematuhi dan
EMOSIONAL	yang mencerminkan	memahami peraturan
	sikap taat terhadap	yang diberikan oleh
	aturan sehari-hari	guru pada saat sebelum
	untuk melatih	melakukan proses
	kedisiplinan	kegiatan pembelajaran
- 4	2.6 Memiliki perilaku	2.7.1 Menyebutkan aturan-
	yang mencerminkan	aturan dalam bermain
///	sikap sabar (mau	dan mampu menunggu
	menunggu giliran,	giliran orang lain dalam
	mau mendengar	proses bermain
	ketika orang lain	
	berbicara) untuk	
	melatih kedisiplinan	g ay
BAHASA	3.12 Mengenal	3.12.1 Menyebutkan huruf-
	keaksaraan awal	huruf "Perlatan
	melalui bermain	sekolah"
	3.12 Menunjukkan	4.12.1 Menyampaikan apa
	keaksaraan awal dalam berbagai	yang diketahui tentang peralatan sekolah
N N	bentuknya	peralatan sekolan
SENI	3.15 Mengenal berbagai	3.15.1 Menghasilkan karya
SEN	karya dan aktifitas	berupa mewarnai
	seni	gambar
	3.15 Menunjukkan karya	4.15.1 Menampilkan karya
	dan aktivitas seni	seni dalam berbagai
	dengan	bentuk
	menggunakan	

berbagai media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang yang lebih tua darinya
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama teman
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui perlengkapan sekolah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui peralatan sekolah
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya dari menempel dan mewarnai gambar peralatan sekolah
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

## Alat/ Sumber Belajar :

a. Media yang digunakan : Gambar peralatan sekolah, misal baju seragam, tas, buku

dll

b. APE : Huruf-huruf balok, Mewarnai gambar

c. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan : Kertas, Cat Warna, Lem, Gambar, dan Naskah Drama

## C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah Al-Ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Membaca asmaul husna</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema "Lingkunganku" dan sub tema "Sekolahku"</li> <li>Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada model kelompok</li> <li>guru memberitahu aturan-aturan</li> </ul>	30 Menit

		dalam bermain di model kelompok	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul> <li>Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya (Mengamati)</li> <li>Guru bertanya tentang kegunaan rumah (Menanya)</li> </ul>	90 Menit
		- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)  - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)	5
		- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman  a. Aktivitas Main 1: Guru menyediakan gambar	

peralatan sekolah (baju seragam, tas, buku dll), kemudian menyuruh kepada anak untuk menempel di kertas kosong yang telah disediakan menggunakan lem kertas



b. Aktivitas Main 2: Anak melakukan kegiatan mewarnai gambar peralatan sekolah yang telah disediakan oleh guru



c. Aktivitas Main 3: Anakanak diminta untuk melakukan kegiatan drama memakan waktu 27 menit bertema "Menjaga kebersihan sekolah' dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang

		berbeda	
		d. Aktivitas Pengaman: Anak melakukan menyusun huruf tentang "PERLENGKAPAN SEKOLAH" dengan panduan guru	
Istirahat	09.30-10.00	<ul> <li>Mencuci tangan</li> <li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>Bermain bebas</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	Recalling  - Merapikan mainan  - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain  Kesimpulan  - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan  - Penguatan pengetahuan yang didapat anak.  (Mengomunikasikan)  Penanaman Nilai Karakter	30 enit
		- Menceritakan pengalaman saat	

bermain

- Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain yang menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormat dan Sopan Santun)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa:

bernyanyi dan tepuk-tepuk	
- Berdoa penutup majelis	
- Salam	

## D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai				
Inti (KI)	A	BB	MB	BSB	BSH
			20000		
Sikap	Anak mampu bersholawat nabi				
Spiritual	Anak mampu membaca surah		10		
	Al-Ma'un		46		
//	Anak mampu membaca hadis	- T			N .
	berbuat baik				
1	Anak Membaca asmaul husna	M	F		
	Anak mampu mengenal bahwa		- 10	4	
	lingkingan sekitar adalah sebagai		M		
	rasa sy <mark>ukur ke</mark> pada Tuhan yang		// /		
	Maha Esa	- D			
Sikap Sosial	Anak mampu bermain drama		1		
- 6	dengan temannya	47			h.
\ \	Anak mampu bersosialisasi			3.	/
100	dengan teman ketika bermain	e Louis			
	Anak mampu menempelkan	8.7	T.,		
	gambar pada kertas yang telah				
	disediakan bersama anggota			-	
D 1	kelompoknya				
Pengetahuan	Anak mampu melakukan				
	kegiatan mewarnai gambar				
	dengan baik dan benar				
	Anak mampu menyusun huruf				
	dengan baik				
	Anak mampu mengenal huruf-				

	huruf yang ada			
	Anak mampu mengingat dialog			
	drama masing-masing			
Keterampilan	Anak mampu mengahasilkan			
	karya mewarnai dari peralatan			
	sekolah yang telah disediakan			
	Anak mampu melakukan			
	kegiatan drama tema "Menjaga	-		
	kebersihan sekolah"			

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran				A	
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	A	1011		
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain	7			
drama bertema	drama dengan perannya		/ /		
"Menjaga Kebersihan	masing-masing				
Sekolah" dengan					N.
panduan terlibih					
dahulu oleh guru	C. P. 15 T. H.	i i			

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA SEKOLAHKU

#### Pertemuan Hari Ke Dua

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Sekolahku/ Tata tertib di

sekolah dan di kelas

Semester :1 (Satu)

Hari/ Tanggal : Selasa / 23 Agustus 2020

Kelompok/ Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Model

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti				
Kl-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya				
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran				
	kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan				
	santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.				
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama,				
	teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD				
	dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa,				
	meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan				
	melalui kegiatan bermain.				
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan				
	melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif,				
	serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.				

## B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.1 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
1112112	Tuhan melalui ciptaan-	Tuhan melalui ciptaan-
	Nya	Nya
	Ttyu	11,74
	1.2 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu mengenal dan
0.00	orang lain, dan	menghargai lingkungan
	lingkungan sekitar	sebagai rasa syukur
	sebagai rasa syukur	kepada Tuhan yang
	kepada Tuhan	maha esa
FISIK		2.1.1 Membantu orang lain
MOTORIK	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup	
MOTORIK	sehat	untuk menjaga kebersihan sekolah dan
	Senat	7////
LO CHIEFE	26 M 1 1 1 1 1	dalam hal kegiatan lain
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda	3.6.1 Menunjukkan tata
	disekitarnya (nama,	tertib yang ada di
(6)	warna, bentuk, ukuran,	
1	pola, sifat, suara, tekstur,	
1	fungsi, dan ciri-ciri lainya)	
1	4.5 Menyampaikan tentang	R Y
	apa dan bagaimana benda-	tertib yang ada di
	benda di sekitar yang	sekolah dan di kelas
	dikenalnya (nama, warna,	beserta kegunaannya
	bentuk, ukuran, pola, sifat,	dan fungsinya
	suara, tekstur, fungsi, dan	
	ciri-ciri lainya) melalui	
	berbagai hasil karya	
SOSIAL	2.5 Memiliki perilaku yang	2.5.1 Mampu percaya diri

EMOSIONAL	mencerminkan sikap	pada saat saat
	percaya diri	menjemur kata pada
		kalimat "Datang tepat
		waktu"
	2.6 Memiliki perilaku yang	2.6.1 Mampu mematuhi dan
	mencerminkan sikap taat	memahami peraturan
	terhadap aturan sehari-	
	hari untuk melatih	dan
	kedisiplinan	
	2.12 Memiliki perilaku yang	2.12.1 Mampu bertanggung
	mencerminkan sikap	jawab untuk
	tanggung jawab	membereskan
		mainannya setelah
4		bermain
BAHASA	3.10 Memahami bahasa	3.10.1 Mendengarkan ketika
	reseptif (menyimak dan	guru menjelaskan
	membaca)	pela <mark>jar</mark> an
1	4.10 Menunjukkan	4.10.1 Mampu menyampaikan
	kemampuan berbahasa	apa yang dirasakan
	reseptif (menyimak dan	ketika proses
1	membaca)	pembelajaran
1		berlangsung
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15.1 Menghasilkan karya
	dan aktifitas seni	pada saat anak
79		membangun miniatur
		sekolah
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1 Menampilkan karya seni
	aktivitas seni dengan	dalam berbagai bentuk
	menggunakan berbagai	
	media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang yang lebih tua darinya
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama teman
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui tat tertib di sekolah dan di kelas
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui tata tertib di sekolah dan di kelas
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya dari membangun miniatur sekolah
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Bahan Belajar:

a. Media yang digunakan : Huruf-huruf

b. Sumber : Internet

c. APE : Balok

d. Alat dan Bahan drama : Kertas , Spidol, Penjepit baju, Tali, Kursi, dan Naskah

# C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah Al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Membaca asmaul husna</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema "Lingkunganku" dan sub tema "Sekolahku"</li> <li>Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada model kelompok</li> <li>guru memberitahu aturanaturan dalam bermain di model kelompok</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 Menit

pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya (Mengamati)

- Guru bertanya tentang apa saja perlengkapan sekolah
   (Menanya)
- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru menyediakan bahan dan memberikan contoh cara penyusunannya, kemudian

anak menjemur kata
dengan kalimat
"DATANG TEPAT
WAKTU" dengan
menngunakan penjepit
baju"



b. Aktivitas Main 2: Guru membagikan unjuk kerja pada anak untuk menarik garis putus-putus pada kata "DISIPLIN



c. Aktivitas Main 3: Anakanak diminta untuk melakukan kegiatan drama memerlukan waktu 27 menit bertema "Menjaga kebersihan sekolah" dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda

Ictirahat	00 30 10 00	d. Aktivitas Pengaman:  Membuat miniatur  bangunan sekolah  Mencuci tangan	30 Manit
Istirahat	09.30-10.00	<ul> <li>Mencuci tangan</li> <li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>Bermain bebas</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	Recalling  - Merapikan mainan  - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain  Kesimpulan  - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan  - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (Mengomunikasikan)  Penanaman Nilai Karakter  - Menceritakan pengalaman saat bermain  - Mengajak anak bersyukur	30 Menit

- karena telah dapat bermain yang menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormati Guru)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak
  untuk sabar pada saat
  mengikuti kegiatan yang
  melibatkan banyak orang
  (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok

	hari	
-	Kegiatan penenangan	
	berupa: bernyanyi dan tepuk-	
	tepuk	
-	Berdoa penutup majelis	
-	Salam	

## D. Penilian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai	BB	MB	BSB	BSH
Inti (KI)					
Sikap	Anak mampu bersholawat				
Spiritual	nabi				
-	Anak mampu membaca				
1	surah al-ma'un				
	Anak mampu membaca	L	- //	7	
	hadis berbuat baik	M	M		
	Anak mampu membaca	100			
	asmaul husna				- /
Sikap Sosial	Anak mampu bermain		1		
(8)	drama dengan temannya	L			
V	Anak mamapu bersosialisasi				
- 1	dengan teman ketika	(meta-			/
	bermain	N. I. B.		- /	
	Anak mampu membereskan				
	mainan setelah bermain				
	bersama teman				
	Anak mampu menjemur				
	kata bersama teman				
	kelompoknya				
Pengetahuan	Anak mampu melakukan				
	kegiatan menarik putus-				

	putus			
	Anak mampu mengingat			
	dialog drama masing-			
	masing			
	Anak mampu mengenal			_
	huruf-huruf yang ada			
Keterampilan	Anak mampu			
	mengahasilkan karya pada			
	saat anak membuat miniatur	( )		
	sekolah	47		
1/4	Anak mampu melakukan			
	kegiatan drama tema	TAX I	1	
- 1	"Menjaga kebersihan			
	sekolah"			

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	- District				
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	in.			7
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain				
drama bertema	drama dengan perannya	2.7	- 1		
"Menjaga Kebersihan	masing-masing				
Sekolah" dengan	-				
panduan terlebih					
dahulu oleh guru					

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA SEKOLAHKU

## Pertemuan Hari Ke Tiga

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Sekolahku/ Halaman sekolah

Semester/ Minggu ke : 1 (Satu)

Hari/ Tanggal : Rabu / 24 Agustus 2020

Kelompok/ Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-	Tuhan melalui
	Nya  1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	
FISIK MOTORIK	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	2.1.1 Membantu diri sendiri untuk hidup sehat dengan cara membersihkan halaman sekolah
KOGNITIF	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	3.5.1 Mampu bertanggung jawab terhadap masalah yang dilakukan seperti dalam mengambil sebuah keputusan dalam bermain
	4.3 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	4.3.1 Mampu  menyelesaikan dalam  mengambar tanaman  yang ada di kebun  dengan kreatif  mungkin
SOSIAL EMOSIONAL	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	1.3.1 Memilih huruf serta melengkapi kalimat tampa bantuan orang

				lain
BAHASA	3.10	Memahami bahasa	3.10.1	Mendengarkan ketika
		reseptif (menyimak dan		guru memberikan
		membaca)		instruksi
	4.10	Menunjukkan	4.10.1	Melakukan
		kemampuan berbahasa		komunikasi yang baik
		reseptif (menyimak dan		dengan guru dan
		membaca)		orang lain
SENI	3.15	Mengenal berbagai	3.15.1	Menghasilkan karya
		karya dan aktifitas seni		mengambar tanaman
				yang ada di kebun
///			3.15.2	Menghasilkan karya
-			M	pada saat menyusun
			W	puzzel
	4.15	Menunjukkan karya dan	4.15.1	Menampilkan karya
		aktivitas seni dengan	W	seni dalam berbagai
		menggunakan berbagai	9	bentuk
		media	V	

## Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang yang lebih tua darinya
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama teman
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua

- 10. Mengetahui halaman sekolah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

## Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui halam sekolah
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya mewarnai gambar tanaman yang ada di kebun
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

## Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunak<mark>an : Gambar tanaman kebun, Huruf-huruf</mark>

b. APE : Puzzel
c. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan : Pensil, Krayon, Buku tulis, Buku gambar, dan Naskah

drama

## C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> </ul>	30 Menit

		- Tanya jawab antara anak
		dengan guru mengenai
		pembelajaran pada hari itu
		- Mendorong anak untuk
		bertanya
		- Guru memberitahu tema yang
		akan dipelajari yaitu tema
		lingkunganku sub tema
	15	sekolahku
		- Guru memberitahu langkah-
		langkah dalam bermain pada
		model kelompok
//		- Guru memberitahu aturan-
1	111	aturan dalam bermain di model
1	May to the	kelompok
V : - 4 · I - 4 :	00 00 00 20	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	
		kegiatan yang akan dilakukan
	1/	pada setiap ke <mark>lompok</mark> dan
1		anak mulai mengamatinya
		(Mengamati)
		a promoting a
		- Guru bertanya tentang tata
	-	tertib di sekolah dan di kelas
100	1 / A	(Menanya)
	1	
		- Guru mengumpulkan informasi
		yang sudah terkumpul
		(Mengumpulkan Informasi)
		- Guru memberikan kesempatan
		kepada anak untuk
		menalar/menggali informasi
		mendian/menggan milotillasi

- tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan buku gambar kepada anak beserta krayon, unruk menyelesaikan mewarnai gambar tanaman yang ada di kebun



b. Aktivitas Main 2 :
 Meminta kepada anak untuk
 melengkapi kalimat
 "Halaman sekolah" dengan
 menggunakan pensil



		c. Aktivitas Main 3: Anakanak diminta untuk melakukan kegiatan drama memerlukan waktu 27 menit bertema "Menjaga kebersihan sekolah" dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda walaupun tidak sempurna  d. Aktivitas Pengaman: Anak diminta untuk bermain puzzel	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 Menit
		<ul><li>Berdoa sebelum dan sesudah</li><li>makan</li><li>Bermain bebas</li></ul>	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit
Penutup		<ul><li>Merapikan mainan</li><li>Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain</li></ul>	
		Kesimpulan	

- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak
   (Mengomunikasikan)

## Penanaman Nilai Karakter

- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain yang menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk
  selalu mengerjakan sesuatu
  sampai selesai tanpa mengeluh
  (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi

pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang
akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa:
bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

## D. Penilaian Anak

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BB	MB	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat				N.
	nabi				1
1	Anak mampu membaca			h 21	
	surah al-ma'un		- 1	Λ	
	Anak mampu membaca	V	111	9/	
	hadis berbuat baik			/	
	Anak mampu		// //		
-	mempercayai adanya		1	- 6	
6	Tuhan melalui ciptaan-nya		4		
1	Membaca asmaul husna				
Sikap Sosial	Anak mampu bermain	male			
1	drama dengan temannya				
	Anak mamapu			21	
	bersosialisasi dengan				
	teman ketika bermain				
	Anak mampu bermain				
	puzzel bersama teman				
Pengetahuan	Anak mampu melengkapi				
	kalimat "Halaman				
	sekolah"				

	pada gambar keluarga			
	Anak mampu mengenal			
	huruf			
	Anak mampu mengingat			
	dialog drama masing-			
	masing			
Keterampilan	Anak mampu			
	mengahasilkan karya pada	1		
	saat anak bermain puzzel			
Con	Anak mampu mampu			
1	mewarnai gambar tanaman		- 6	
	yang ada di kebun			

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak :

Usia :

Kegiatan	Aspek y	ang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	11					
Anak diminta un	tuk Mampu	melakukan	4-1			56
melakukan kegia	tan gerak <mark>an</mark>	dalam				
drama berte	ma bermain	drama				
"Menjaga Kebersil	nan dengan	perannya			1	
Sekolah" deng	gan masing-m	nasing	8.7			
panduan terlibih dah	ulu					
oleh guru walaup	oun					
tidak sempurna						

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA SEKOLAHKU

## Pertemuan Hari Ke Empat

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema: Lingkunganku/ Sekolahku / Lingkungan Sekolahku

Semester : 1 (Satu)

Hari / Tanggal : Kamis / 25 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.1 Mempercayai adanya	a 1.1.1 Mempercayai
	Tuhan melalui ciptaan-Nya	a adanya Tuhan
		melalui ciptaan-Nya
	1.2 Menghargai diri sendiri	i, 1.2.1 Mampu mengenal
	orang lain, dan lingkungan	n lingkungan
	sekitar sebagai rasa syuku	r sekolahku
	kepada Tuhan	
FISIK	3.4 Mengetahui cara hiduj	p 3.4.1 Mengenal diri
MOTORIK	sehat	sendiri cara merawat
		lingkungan sekolah
1		dengan baik
	4.4 Mampu menolong dir	i 4.4.1 Mengikuti cara
	sendiri untuk hidup sehat	membersihkan
	Man a A	lingkungan sekolah
KOGNITIF	3.7 Mengenal lingkungan	n 3.7.1 Mengikuti cara
	sos <mark>ial (</mark> keluarga, teman	n, bermain drama
	tempat tinggal, tempa	t sesuai perannya
	ibadah, budaya	masing-masing
	transportasi)	
1	4.7 Menyajikan berbagai karya	a 4.7.1 Memberi contoh
1	yang berhubungan dengar	yang baik dalam hal
	lingkungan sosia	l merawat lingkungan
70	(keluarga, teman, tempa	sekolah
	tinggal, tempat ibadah	1,
	budaya, transportasi) dalan	n
	bentuk gambar, bercerita	ı,
	bernyanyi, dan gerak tubuh	1

SOSIAL	2.4	Memiliki perilaku yang	2.6.1	Menunjukkan
EMOSIONAL		mencerminkan sikap taat		kebiasaan yang baik
		terhadap aturan sehari-hari		dalam berteman
		untuk melatih kedisiplinan		
	2.8	Memiliki perilaku yang	2.8.1	Mampu
		mencerminkan		membersihkan
		kemandirian		lingkungan sekolah
				tampa bantuan orang
		A		lain
BAHASA	3.10	Memahami bahasa	3.10.1	Mendengarkan
		reseptif (menyimak dan		dialog yang dibaca
.//		membaca)	_	oleh guru
	4.10	Menunjukkan kemampuan	4.10.1	Mampu
4		berbahasa reseptif	ч	mengomunikasikan
		(menyimak dan membaca)		dialog drama dengan
	8			baik
SENI	2.4	Memiliki perilaku yang	2.4.1	Mampu mengambar
	113	mencerminkan sikap	1/	sekolah sesuai
		estetis		imajinasinya
				masing-masing
	3.15	Mengenal berbagai karya	3.15.1	Menghasilkan karya
		dan aktifitas seni		berupa tanaman
1		بنا معه الرازي		bunga menggunakan
1	17	ARHRANIE	T	origami
	4.15	Menunjukkan karya dan	4.15.1	Menampilkan karya
		aktivitas seni dengan		seni dalam berbagai
		menggunakan berbagai		bentuk
		media		

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang yang lebih tua darinya
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama teman
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui lingkungan sekolah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perila<mark>ku</mark> yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

## Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui lingkungan sekolah
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- Anak dapat menciptakan hasil karya mengambar sekolah sesuai imajinasinya masing-masing
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya tanaman bunga dengan menggunakan origami
- 7. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar tanaman bungga

b. APE : Tanaman bungga dari origami

b. Alat dan Bahan drama : Kertas, Pensil, Penghapus, krayon, Origami dan Naskah

# C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah Al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Membaca asmaul husna</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema sekolahku</li> <li>Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada model kelompok</li> <li>Guru memberitahu aturanaturan dalam bermain di model kelompok</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan	90 Menit

pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya (Mengamati)

- Guru bertanya tentang yang ada di lingkungan sekolah (Menanya)
- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan unjuk kerja untuk menghubungkan garis putus-putus dan menuliskan

kembali dengan kalimat
"LINGKUNGAN

SEKOLAHKU" dengan
menggunakan buku tulis
dan pensil



- b. Aktivitas Main 2: Anak melakukan kegiatan drama memerlukan waktu 27 menit dengan tema "Menjaga kebersihan sekolah" walaupun hampir sempurna
- c. Aktivitas Main 3: Anak mengambar sekolah sesuai imajinasinya masingmasing dengan menggunakan buku gambar, dan pensil

d. Aktivitas Pengaman: Anak membuat tanaman bunga menggunakan origami

Istirahat	09.30-10.00	<ul> <li>Mencuci tangan</li> <li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>Bermain bebas</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	- Merapikan mainan	30 Menit
4		- Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain	
	NA	Kesimpulan	
	11	- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	
		didapat anak	
/		(Mengomunikasikan)	
/		Penanaman Nilai Karakter	
	1 1	- Menceritakan pengalaman saat	
		bermain	
		- Mengajak anak bersyukur	
		karena telah dapat bermain	
		yang menyenangkan	
		- Berdiskusi tentang kegiatan	
		apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang	

paling disenangi

- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

## D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai	BB	MB	BSB	BSH
Inti (KI)		DD	MID	DSD	DSII
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat				
	nabi				
	Anak mampu membaca				
	surah al-ma'un				
	Anak mampu mempercayai				
	adanya Tuhan melalui				
G <sub>0</sub>	ciptaa-nya			_	
	Anak mampu membaca		- 4		
_//	hadis berbuat baik				N
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
4	drama dengan temannya		N I		
	Anak mampu bersosialisasi				
	deng <mark>an</mark> teman ketika		1	71	
	bermain			/	
	Anak mampu melakukan		1/		
1	kegiatan setelah bermain				
	dengan cara membereskan	- 4	-0		Da.
	mainan				
_ \	Anak mampu membuat	limate.			7
"	tanaman bunga				
42	mengg <mark>unakan origami</mark>	N I E		1	
	bersama teman				
Pengetahuan	Anak mampu				
	menghubungkan garis				
	putus-putus dan				
	menuliskan kembali				
	dengan kalimat				
	"LINGKUNGAN				
	SEKOLAHKU"				

	Anak mampu mengenal				
	huruf-huruf yang ada				
	Anak mampu mengambar				
	sekolah sesuai				
	imajinasinya masing-				
	masing				
	Anak mampu mengingat	<b>.</b>			
	dialog drama masing-				
	masing				
Keterampilan	Anak mampu	7		_	
	mengahasilkan karya		- 4		
	bunga dari kertas origami	1			N .
	Anak mampu menciptakan				N.
5	hasil gambar sekolahnya	$\mathbb{I}$			
	masing-masing				
	Anak mampu	<b>1</b> // 1			
	memb <mark>ereskan m</mark> ainannya	N.			

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Asp <mark>ek yang diamati</mark>	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	ARLBANI		N	/	
Anak diminta untuk	Mampu melakukan			7	
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain				
drama bertema	drama dengan perannya				
"Menjaga Kebersihan	masing-masing				
Sekolah" dengan					
panduan terlibih dahulu					
oleh guru walapun					
hampir sempurna					

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA SEKOLAHKU

## Pertemuan Hari Ke Lima

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema: Lingkunganku/ Sekolahku / Alat Permainan di

Sekolah

Semester :1 (Satu)

Hari / Tanggal : Jum'at / 26 Agustus 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

## A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
Kl-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan				
NAM	1.3 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-	1.3.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui		
	Nya	ciptaan-Nya		
	1.4 Menghargai diri sendiri,	1.4.1 Mampu mengenal		
	orang lain, dan	lingkungan sekolahku		
	lingkungan sekitar			
	sebagai rasa syukur			
	kepada Tuhan			
FISIK	3.5 Mengetahui cara hidup	3.5.1 Mengenal diri sendiri		
MOTORIK	sehat	cara merawat		
5		permainan yang ada di		
		sekolah		
	4.5 Mampu menolong diri	4.5.1 Mengikuti cara		
	sendiri untuk hidup sehat	membersihkan er		
		lingkungan sekolah		
KOGNITIF	3.8 Mengenal lingkungan	3.8.1 Mengikuti cara		
	sosial (keluarga, teman,	bermain drama sesuai		
(	tempat tinggal, tempat	perannya masing-		
1	ibadah, budaya, transportasi)	masing		
	4.8 Menyajikan berbagai	4.8.1 Memberi contoh yang		
1	karya yang berhubungan	baik dalam hal		
307	dengan lingkungan	merawat lingkungan		
	sosial (keluarga, teman,	sekolah		
	tempat tinggal, tempat			
	ibadah, budaya,			
	transportasi) dalam			
	bentuk gambar,			
	bercerita, bernyanyi, dan			

	gerak tubuh	
SOSIAL	2.5 Memiliki perilaku yang	2.6.2 Menunjukkan
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	kebiasaan yang baik
	taat terhadap aturan	dalam berteman
	sehari-hari untuk	
	melatih kedisiplinan	
	2.9 Memiliki perilaku yang	2.9.1 Mampu
	mencerminkan	membersihkan
	kemandirian	lingkungan sekolah
		tampa bantuan orang
		lain
BAHASA	3.11 Memahami bahasa	
	reseptif (menyimak dan	yang dibaca oleh guru
1	membaca)	jung dioued oren gard
1	4.11 Menunjukkan	4.11.1 Mampu
1	kemampuan berbahasa	mengomunikasikan
	reseptif (menyimak dan	dialog drama dengan
	membaca)	baik
SENI	2.4 Memiliki perilaku yang	
SENI		2.5.1 Mampu membereskan mainan setelah di
(3)		
\	estetis	gunakannya sehingga
	4-Sylly Resolu	bisa dilihat indah dan
1	215 ) ( 1 1 1 1 1 1	rapi
	3.15 Mengenal berbagai	
	karya dan aktifitas seni	sesuai dengan
		kegiatan mainnya
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1 Menampilkan karya
	aktivitas seni dengan	seni dalam berbagai
	menggunakan berbagai	bentuk
	media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang yang lebih tua darinya
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama teman
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui alat permainan di sekolah
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

## Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui alat permaianan di sekolah
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- Anak dapat menciptakan hasil karya mengambar sekolah sesuai imajinasinya masing-masing
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar permainan yang ada di sekolah

b. APE : Permaian sekolah

c. Alat dan Bahan : Gambar, buku tulis, pensil, dan Naskah drama

## C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah Al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Membaca asmaul husna</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema sekolahku</li> <li>Guru memberitahu langkahlangkah dalam bermain pada model kelompok</li> <li>Guru memberitahu aturanaturan dalam bermain di</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Inti	08.00-09.30	model kelompok  - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya	90 Menit

## (Mengamati)

- Guru bertanya tentang apa saja permainan yang ada di sekolah kita (Menanya)
- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
- a. Aktivitas Main 1: Guru meminta kepada anak untuk mencari gambar

permaian yang mereka sukai b. Aktivitas Main 2: Anak melakukan kegiatan drama memerlukan waktu 27 menit dengan "Menjaga tema sekolah" kebersihan dengan baik dan benar c. Aktivitas Main 3: Anak menghitungkan gamabar permainan yang telah di sediakan Pengaman: d. Aktivitas Anak melakukan bermain bebas suka hari mereka Mencuci tangan Istirahat 09.30-10.00 30 Menit

		- Berdoa sebelum dan	
		sesudah makan	
		- Bermain bebas	
	10.00.10.20		
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	31 Menit
Penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan	
		selama melakukan kegiatan	
		bermain	
Cont	_(	Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	
		dilakukan	
<		- Penguatan pengetahuan	- 1
	N. I	yang didapat anak	1 /
	1737	(Mengomunikasikan)	
		YYYY	
		Penanaman Nilai Karakter	
	1/1	- Menceritakan pengalaman	
	100	saat bermain	
(6)		- Mengajak anak bersyukur	
1		karena telah dapat bermain	
		yang menyenangkan	
	100	- Berdiskusi tentang kegiatan	
		apa saja yang sudah	
		dilakukan hari ini, dan	
		kegiatan apa yang paling	
		disenangi	
		- Tanamkan kepada anak	
		untuk mengerjakan tugas	
		sendiri tanpa bantuan orang	
		lain (Mandiri)	

		- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh ( <b>Kerja Keras</b> )	
		- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)	
1	1	<ul> <li>Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini</li> <li>Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> </ul>	1
		<ul> <li>Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk</li> <li>Berdoa penutup majelis</li> <li>Salam</li> </ul>	

# D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang				
Inti (KI)	Dicapai	BB	MB	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu				
	bersholawat nabi				
	Anak mampu membaca				

	surah al-ma'un				
	Anak mampu				
	mempercayai adanya				
	Tuhan melalui ciptaa-				
	nya				
	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik	AL.			
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
	drama dengan	٨.			
One	temannya				
/	Anak mampu				
- //	bersosialisasi dengan				D.
	teman ketika bermain				
4	Anak mampu	11 1	NI I		
	melakukan kegiatan		M		
	setelah bermain dengan	ALS:		71	
	cara membereskan	, W	W		
	mainan		1/	/	
1	Anak mampu membuat		100		
	tanaman bunga		4	-1	
	menggunakan origami	1	9		
1	bersama teman	at made			7
Pengetahuan	Anak mampu				7
	menghitung gambar	ON L.	1.7	1	
	yang telah di sediakan				
5	Anak mampu mengenal				
	alat permainan				
	Anak mampu				
	melakukan keinginan				
	sendiri (bermain bebas)				
	Anak mampu				
	mengingat dialog drama				

	masing-masing				
Keterampilan	Anak mampu				
	mengahasilkan karya				
	dalam bentuk bermain				
	bebas baik itu				
	menyusun fazzel dan				
	balok	6			
	Anak mampu menulis			00	
	kembali angka yang	۸.			
Con-	telah di sediakan			0	
1	dengan tulisannya				
	masing-masing		1		
	Anak mampu				1
	membereskan	11 1			
	mainannya				

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak :

Usia :

Kegiatan	Aspek <mark>yang</mark> diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	du Districti				
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	i Iry			
melakukan kegiatan	gerakan dalam		-		
drama bertema	bermain drama	BT.			
"Menjaga Kebersihan	dengan perannya			4	
Sekolah" dengan	masing-masing				
panduan terlebih dahulu					
oleh guru walapun					
hampir sempurna					

#### MENJAGA KEBERSIHAN SEKOLAH

Pada hari senin, seperti biasa dewi dan teman-teman kembali sekolah, mereka akan belajar seperti biasa. Hari pertama masuk sekolah tak lupa pula mengucapkan salam dan mencium tangan sang gurunya, dan pembelajaran pun di mulai....

Guru : Assalamu'alaikum anak-anak...!!!

Murid-Murid: Wa'alaikum sallam Bu guru...

Guru : Apa kabar anak-anak ibu semuanya....!!!

Murid-murid : Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar

Dewi : Ibu guru, sepertinya kelas kita sangat kotor bu

Abil : Iya, Bu guru

Bella :Teman-teman bagaimana kalau kita membersihkan kelas dulu sebelum

kita belajar

Cici : Ide bagus tu...

Ely : Ely nyapu saja ya

Syifa : Syifa ngepel, Cici kita ngepel sama-sama ya

Anak-anak pun mulai membersihkan kelas, dengan tugasnya masing-masing sampai bersih.

Hani : Teman-teman ada sampah yang berantakan tu di depan kelas

Joni : Ayo teman-teman kita bersihkan

Riski : Aku tidak mau, nanti tanganku kotor. Kata mama Ku Aku tidak boleh

kotor-kotor

Joni : Aduuhh Riski, kita harus menjaga kebersihan lingkungan sekolah jika

tidak nanti kita akan jatuh sakit

Riski : Baiklah kalau begitu..

Wulan : Teman-teman untuk apa sih kita bersihkan kan sudah ada Pak Andi

yang membersihkan lingkungan sekolah, untuk apa lagi kita. Capek-

capek saja

Gina : Aduuhh Wulan... kita tidak selamanya harus Pak Andi selalu yang

membersihkan

Deni : Iy benar tu, kita harus terbiasa dengan kebersihan dari sekarang teman-

teman

Gibran : Iy Rasulullah juga mengajarkan kita supaya menjaga kebersihan lho...

Vita : Ini hadisnya

Atrinya: Kebersihan itu sebagian dari iman

Kiki : Masya Allah, agama kita memang luar biasa ya

Setelah mendengarkan hadis dan anak-anak pun dengan suka rela membersihkan kelas dan lingkungan sekolah.

Kemudian guru berkata .....

Guru : Anak-anak sebelum kita mulai pemebelajaran kita harus mencuci tangan

terlebih dahulu supaya tangan kita tetap bersih dan bebas dari kuman

Murid-murid: Baik Bu guru

Kemudian anak-anak pun mencuci tangan dan masuk dalam kelas. Pembelajaran pun dimulai.

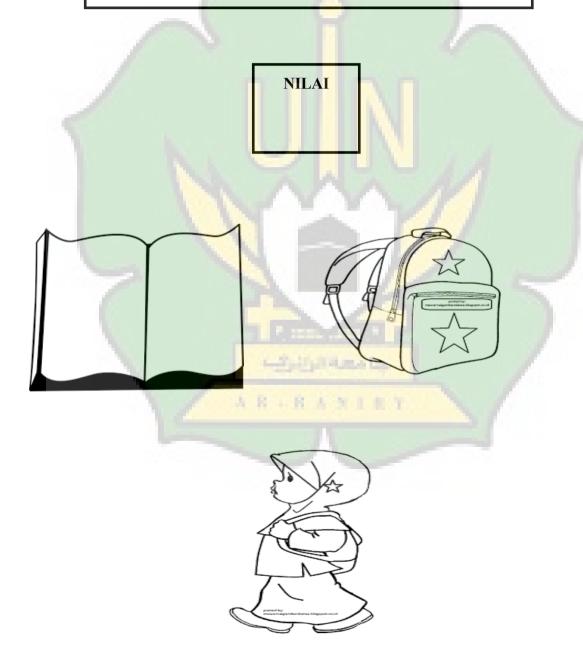
Nama	:
Kelas	:
Sekolah	<b>:</b>

MENGUNTING DAN MENEMPEL PERLENGKAPAN SEKOLAH MISALNYA BAJU SERAGAM, TAS, BUKU DLL



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

# MEWARNAI GAMBAR



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<b>:</b>

# MENARIK GARIS PUTUS-PUTUS PADA KATA "DISIPLIN"



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

# MENGAMBAR TANAMAN YANG ADA DIKEBUN

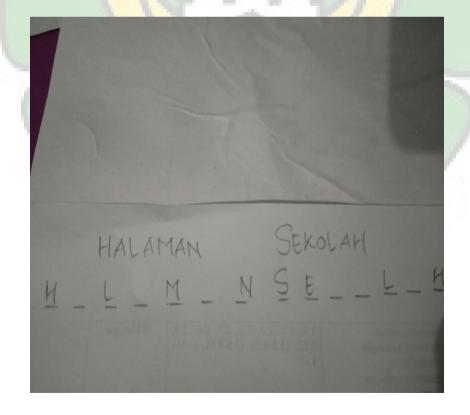
NILAI



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

MELENGKAPI KALIMAT "HALAMAN SEKOLAH"

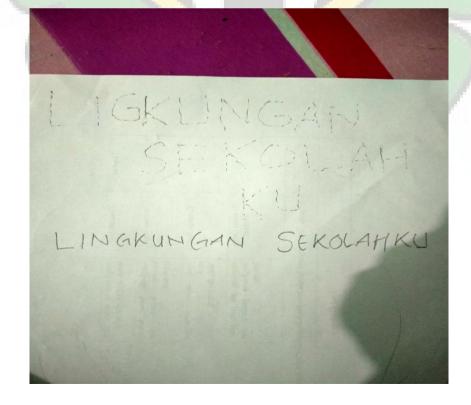
**NILAI** 



Nama	:
Kelas	:
Sekolah	•

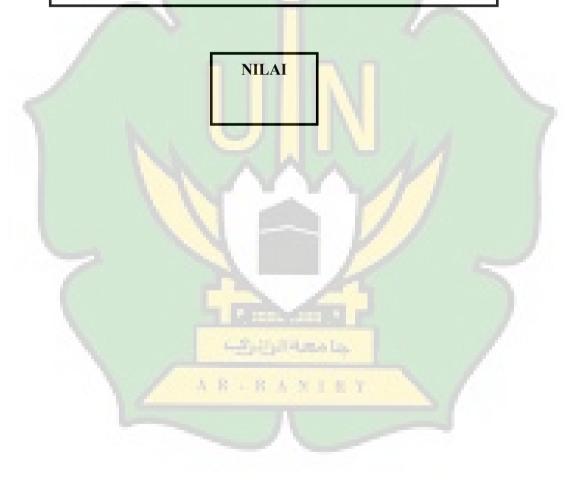
MENGHUBUNGKAN GARIS PUTUS-PUTUS DAN MENULISKAN KEMBALI DENGAN KALIMAT "LINGKUNGAN SEKOLAHKU"

**NILAI** 



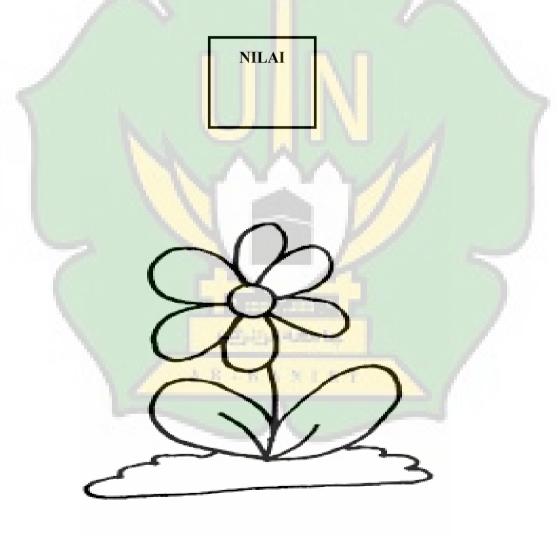
Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	·

MENGAMBAR SEKOLAH SESUAI IMAJINASINYA MASING-MASING



Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<b>:</b>

MEMBUAT TANAMAN BUNGA MENGGUNAKAN ORIGAMI



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

# MENULIS DAN MENGHITUNG PERMAINAN PADA GAMBAR

**NILAI** 



NO ......







# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA DESAKU

#### Pertemuan Hari Pertama

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema :Lingkunganku/ Desaku / Keindahan Desaku

Semester/ Minggu : 1 (Satu)/ VII (Tujuh)

Hari/ Tanggal : Senin/ 29 Agustus 2020

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Model : Kelompok

# A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
4	
Kl-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis,
N.	percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan
	santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD
	dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa,
	meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan
	melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan
	melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif,
	serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan				
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-	1.1.1 Mempercayai adanya keindahan desa melalui		
	Nya	ciptaan Tuhan		
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan	1.2.1 Mampu menghargai diri sendiri dan		
	lingkungan sekitar	lingkungan sekitarnya		
	sebagai rasa syukur kepada Tuhan	sebagai rasa syukur kepada Tuhan		
FISIK	3.3 Mengetahui cara hidup	3.3.1 Mengingat cara hidup		
MOTORIK	sehat	sehat baik di dalam lingkungan maupun di luar lingkungan		
	4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	4.3.1 Membangun diri sendiri dalam membersihkan lingkungan		
KOGNITIF	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 Menceritakan keindahan yang ada di desa		
	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	3.5.1 Menghubungkan garis pada gambar peralatan ke sawah dengan baik		
SOSIAL	2.5 Memiliki perilaku yang	2.5.1 Mengikuti karakter		
EMOSIONAL	mencerminkan sikap percaya diri	masing-masing pada saat bermain drama		

	2.6 Memiliki perilaku yang	2.6.1 Mampu mematuhi dan
	mencerminkan sikap taat	memahami peraturan
	terhadap aturan sehari-	dalam bermain drama
	hari untuk melatih	
	kedisiplinan	
	2.7 Memiliki perilaku yang	2.7.1 Mengikuti aturan-
	mencerminkan sikap	aturan dalam bermain
	sabar (mau menunggu	dan dalam melakukan
	giliran, mau mendengar	
	ketika orang lain	didiliu
	berbicara) untuk	
	, and the second	- Y - N
///	melatih kedisiplinan	4 12 1 Managilar and a sainte
1	4.13 Menunjukkan reaksi	4.13.1 Merapikan mainan
1	emosi <mark>diri yang waja</mark> r	yang telah digunakan
	N L VEA L	dengan senang hati
BAHASA	2.14 Memiliki perilaku yang	2.14.1 Meminta tolong kepada
	mencerminkan sikap	orang yang lebih tua
	rendah hati dan santun	untuk mengambilkan
1	kepada orang tua,	sesuatu
	pendidik dan teman	
SENI	3.15 Meng <mark>enal</mark> berbagai	3.15.1 Menghasilkan karya
1	kary <mark>a dan aktifitas seni</mark>	berupa mewarnai
/		gambar pemandangan
N N	ARHRAXI	desa
		3.15.2 Menghasilkan karya
2		berupa menempel
		gambar oarang ke
		sawah
	4.15 Menunjukkan karya	4.15.1 Menampilkan karya
	dan aktivitas seni	seni dalam berbagai
	dengan menggunakan	bentuk
	berbagai media	
	L	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Anak menceritakan tentang keindahan di desa neneknya
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 1. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 2. Anak dapat menikmati keindahan desa di rumah neneknya
- 3. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya dari mewarnai gambar
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya dari origami
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar pemandangan desa

b. APE : Mewarnai gambar

c. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan : Kertas , pensil, Krayon Origami, Lem, Naskah Drama

# C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca	30 Menit
		doa	
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
	1	bershalawat nabi bersama	
	(iii	- Membaca surah Al-Ma'un dan	
	1	hadis b <mark>er</mark> buat baik	
		- Membaca asmaul husna	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
	No.	guru mengenai pembelajaran	
	130	pada hari itu	
	11	- Mendorong anak untuk bertanya	
	- 1	- Guru memberitahu tema yang	
1	- 7	akan dipelajari <mark>yaitu</mark> tema	1
		"Lingkunganku" dan sub tema	100
		"Desaku"	
		- Guru memberitahu langkah-	
1		langkah dalam bermain pada	/
1/1/	1/	model kelompok	
		- Guru memberitahu aturan-turan	
		dalam bermain di model	
		kelompok	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 Menit
		kegiatan yang akan dilakukan	
		pada setiap kelompok dan anak	
		mulai mengamatinya	
		(Mengamati)	

- Guru bertanya tentang bagaimana keindahan di desa neneknya masing-masing (Menanya)
- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)
- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru membagikan lembar kerja kepada anak untuk mewarnai gambar pemandangan desa dengan menggunakan krayon



b. Aktivitas Main 2: Guru meminta kepada anak untuk menempelkan gambar orang ke sawah dengan menggunakan kertas origami yang telah berbentuk pola



- c. Aktivitas Main 3: Anakanak diminta untuk melakukan kegiatan drama memerlukan waktu 27 menit dengan tema "Liburan Ke Rumah Nenek" dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda
- d. Aktivitas Pengaman: Guru membagikan lembaran kerja kepada anak untuk menarikkan garis peralatan ke sawah dengan menggunakan pensil



Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
	03.00	- Berdoa sebelum dan sesudah	
		makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit
Penutup	10.00 10.50	- Merapikan mainan	30 Wellit
Тепицр		- Diskusi tentang perasaan selama	
	- 1	melakukan kegiatan bermain	
		metakan kegiatan berman	
		Kesimpulan	N
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	
	0.7	dilakukan	- 1
		- Penguatan pengetahuan yang	
	D.A.	didapat anak	
	101	(Mengomunikasikan)	
	- A 1		
		Penanaman Nilai Karakter	
		- Menceritakan pengalaman saat	
		bermain	
1		- Mengajak anak bersyukur	
- 1		karena telah dapat bermain yang	/
	· /	menyenangkan	
	1	- Berdiskusi tentang kegiatan apa	
	-	saja yang sudah dilakukan hari	
		ini, dan kegiatan apa yang	
		paling disenangi	
		- Tanamkan kepada anak untuk	
		mengerjakan tugas sendiri tanpa	
		bantuan orang lain (Mandiri)	

- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormat dan Sopan Santun Kepada Orang Tua dan yang Lebih Muda Darinya)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (**Disiplin**)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

# D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai	DD	MD	DCD	DCII
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
Sikap	Anak mampu bersholawat				
Spiritual	nabi				
	Anak mampu membaca				
	surah al-ma'un				
	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik				
	Anak membaca asmaul	7			
	husna		- 4		
	Anak mampu mempercayai				h
	adanya Tuhan melalui	110			
5	ciptaan-nya	H M			
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
	drama dengan temannya	CA.		4	
	Anak mampu bersosialisasi				
	dengan t <mark>eman ke</mark> tika anak		// ,	/	
	dalam bermain bermain	<b>II</b> /	$\sigma$		
	Anak mampu mematuhi	-A			
	peraturan ketika dalam	THE R			
	bermain drama	ima la			7
	Anak mampu		-	. /	
	member <mark>sihkan lingkungan</mark>	N I E		1	
	yang ada di sekitanya				
Pengetahuan	Anak mampu melakukan				
	kegiatan mewarnai gambar				
	sehingga anak bisa				
	mengetahui warna-warna				
	yang akan di gambarnya				
	Anak mampu mengingat				
	dialog drama masing-				

	masing			
Keterampilan	Anak mampu			
	mengahasilkan karya dalam			
	kegiatan mewarnai			
	Anak mampu menempelkan			
	potongan-potongan gambar			
	dengan origami			
	Anak mampu melakukan			
	kegiatan drama tema		3	
G	"Liburan ke rumah nenek"	2		

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Aspe <mark>k yang diama</mark> ti	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	W TO THE		RI		
Anak diminta untuk	Mampu melakukan	70			
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain		1		
drama bertema	drama dengan perannya		100		
"Liburan Ke Rumah	masing-masing				N
Nenek" dengan	L reading				
panduan terlibih					
dahulu oleh guru	(-E) (E) (Exc	4		1	

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA DESAKU

#### Pertemuan Hari Ke Dua

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema :Lingkunganku/ Desaku/ Keadaan Lingkungan

Desa

Semester :1 (Satu)

Hari/ Tanggal : Selasa / 30 Agustus 2020

Kelompok/ Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

# A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima a <mark>j</mark> aran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.1 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan melalui ciptaan-	Tuhan melalui ciptaan-
	Nya	Nya sesuai dengan
		keadaan lingkungan di
		desa
	1.2 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu menghargai
	orang lain, dan	diri sendiri dan
	lingkungan sekitar	lingkungan sekitarnya
///	sebagai rasa syukur	sebagai rasa syukur
	kepada Tuhan	kepada tuhan
FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh,	3.3.1 Mengetahui anggota
MOTORIK	fungsi, <mark>dan g</mark> era <mark>kan</mark> nya	tubuh untuk
	untuk pengembangan	mengerakkan tubuh
	motorik kasar dan	dalam membersihkan
	m <mark>otorik h</mark> alus	lingkungan desa
-	4.3 Mengenal anggota tubuh	4.3.1 Mengetahui anggota
6	untuk <mark>meng</mark> embangkan	tubuh untuk
1	motorik kasar dan halus	mengembangkan
	4500000	motoriknya dalam
1	ABIRANI	menulis dan menyusun
	y a nen a a a	puzzel
KOGNITIF	2.2 Memiliki perilaku yang	2.2.1 Mampu melengkapi
	mencerminkan sikap	kalimat yang sudah
	ingin tahu	disediakan
	3.4 Mengetahui cara	3.4.1 Mampu menebalkan
	memecahkan masalah	huruf "Aman dan
	sehari-hari dan	Damai"

	berperilaku kreatif	3.4.2 Mampu menyus	sun	
		puzzel pada gaml	bar	
		pemandangan		
SOSIAL	2.2 Memiliki Perilaku yang	2.5.1 Mampu percaya c	liri	
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	pada saat menyus	sun	
	percaya diri	puzzel		
	2.6 Memiliki perilaku yang	2.6.1 Mampu mematuhi d	lan	
	mencerminkan sikap taat	memahami peratui	ran	
	terhadap aturan sehari-	dalam bermain drama	ì	
	hari untuk melatih			
	kedisiplinan			
///	2.12 Memiliki perilaku yang	2.12.1 Mampu berlatih o	diri	
	mencerminkan sikap	untuk memiliki sik	cap	
1	tanggung jawab	tanggung jawab a		
	N. C.	apa yang tel	lah	
		dilakukan		
BAHASA	2.12 Memahami bahasa	ACT ACT		
	reseptif (menyimak dan	g <mark>uru</mark> menjelaskan		
-	membaca)	pelajaran		
	4.10 Menunjukkan	4.10.1 Mampu	me	
\	kema <mark>mpu</mark> an berbahasa	menyampaikan	apa	
	reseptif (menyimak dan	yang dirasakan ket	ika	
1	membaca)	proses pembelajan	ran	
	ARERANI	ochangsung		
SENI	2.4 Memiliki perilaku yang		rya	
	mencerminkan sikap	melalui kegiar		
	estetis		dan	
			ruf	
		dengan kata "Aman d		
		Damai" deng	gan	
		keindahan		

3.15 N	Mengenal	1	berbagai	3.15.1	Menur	njukkan	hasi
karya dan aktifitas seni			karya	berupa	kegiatan		
					menyu	ınsun	puzzel
				gamba	r peman	dangan	
4.15 Menunjukkan karya dan		4.15.1	Menan	npilkan k	arya seni		
aktivitas seni dengan			dalam	berbaga	i bentuk		
n	nenggunal	kan l	perbagai				
n	nedia	all.					

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Anak mengetahui keadaan lingkungan di desa
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetehui keadaan di desanya
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama

- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya dari menempel gambar pekerjaan
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

# Alat/ Sumber Belajar

a. Media yang digunakan : Puzzel pemandangan desa

b. Sumber : Internet

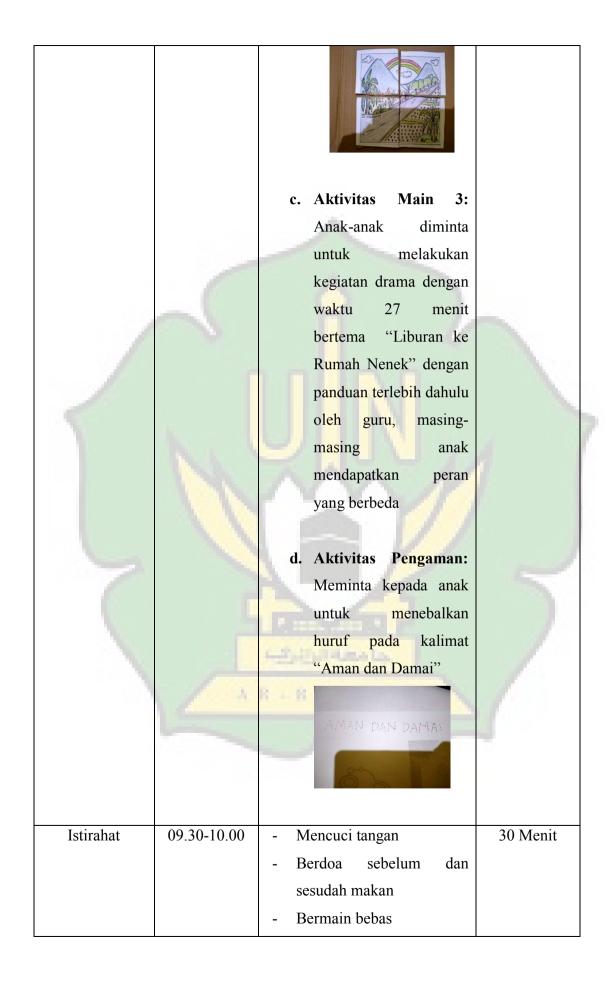
c. Alat dan Bahan : Buku tulis, Pensil, dan Naskah drama

#### C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah Al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Membaca asmaul husna</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema "Lingkunganku" dan sub tema "Desaku"</li> <li>Guru memberitahu langkah-langkah dalam</li> </ul>	30 Menit

		bermain pada model kelompok - guru memberitahu aturan- aturan dalam bermain di model kelompok	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya (Mengamati)  - Guru bertanya tentang keadaan lingkungan di desa masing-masing (Menanya)  - Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)  - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)  - Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga	90 Menit

kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman Main 1: a. Aktivitas Guru membagikan buku tulis masingmasing anak yang telah disiapkan oleh guru, kemudian meminta tulis kembali anak dengan sesuai kata "Aman dan Damai" menggunakan dengan pensil AMAN DAN DAMAI b. Aktivitas Main Anak-anak diminta menyusunkan untuk puzzel gambar pemandangan dengan intruksi dari guru



Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit
Penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan	
		selama melakukan	
		kegiatan bermain	
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	
	_ (	dila <mark>kuk</mark> an	
		- Pen <mark>gua</mark> tan pengetahuan	
		yang didapat anak	
		(Me <mark>ng</mark> om <mark>un</mark> ikasikan)	
1		Pen <mark>anama</mark> n N <mark>i</mark> lai <mark>Kar</mark> akter	
		- Menceritakan pengalaman	
		saat bermain	
		- Mengajak anak bersyukur	
1		karena telah dapat	
		bermain yang	
		menyenangkan	
		- Berdiskusi tentang	
1		kegiatan apa saja yang	
1.03	1 1	sudah dilakukan hari ini,	
		dan kegiatan apa yang	
		paling disenangi	
		- Tanamkan kepada anak	
		untuk mengerjakan tugas	
		sendiri tanpa bantuan	
		orang lain (Mandiri)	
		- Tanamkan kepada anak	_

untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (Hormati Pekerjaan Orang Tua)

- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

## D. Penilian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai	DD.	MD	DCD	DOIL
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
Sikap	Anak mampu bersholawat				
Spiritual	nabi				
	Anak mampu membaca				
	surah al-ma'un				
	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik				
	Anak mampu membaca	7			
	asmaul husna		- 4		
1	Anak mampu mempercayai				N
	adanya Tuhan melalui	$\mathbb{R}^{N}$			
5	ciptaan-nya	II M			
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
	drama dengan temannya	W.			
	Anak mampu bersosialisasi		41	7	
	dengan teman ketika		7/		
	bermain				
	Anak mampu mematuhi	1			D
	peraturan ke <mark>tika ana</mark> k	CONT.			
- 1	bermain drama	imale.			
,	Anak mampu percaya diri		-		
	dalam <mark>menuliskan kembali</mark>	N. I. B.		1	
	yang telah di berikan oleh				
	guru dengan kata "Aman	-			
	dan Damai"				
	Anak mampu percaya diri				
	dalam dalam menyusun				
	puzzel dengan gambar				
	pemandangan desa				

Pengetahuan	Anak mampu mengenalkan				
	huruf				
	Anak mampu mengetahui				
	bentuk dari puzzel				
	Anak mampu				
	menambahkan kosa kata				
	anak				
	Anak mampu mengingat				
	dialog drama masing-				
G.	masing				
Keterampilan	Anak mampu		- 4		
	mengahasilkan karya pada				
	saat anak menyusun puzzel				
	Anak mampu melakukan	70.			
	kegiatan drama tema				
	"Liburan ke Rumah Nenek"		1	1	

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran	T		٦.	- /	
Anak diminta untuk	Mampu melakukan				
melakukan kegiatan	gerakan dalam bermain				
drama bertema	drama dengan perannya				
"Liburan ke Rumah	masing-masing				
nenek" dengan					
panduan terlebih					
dahulu oleh guru					

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA DESAKU

#### Pertemuan Hari Ke Tiga

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Desaku/ Mengenalkan Nama-nama

Alat Petani

Semester :1 (Satu)

Hari/ Tanggal : Rabu / 01 September 2020

Kelompok/ Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

# A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program		Kompetensi Dasar		Indikator
Pengembangan				
NAM	1.1	Mempercayai adanya	1.1.1	Mempercayai adanya
		Tuhan Melalui Ciptaan-		Tuhan melalui
		Nya		Ciptaan-Nya
	1.2	Menghargai diri sendiri,	1.2.1	Mampu menghargai
		orang lain, dan		diri sendiri dan orang
		lingkungan sekitar		lain sebagai rasa
		sebagai rasa syukur		syukur kepada Tuhan
		kepada Tuhan		
FISIK	2.7	Mengenal benda-benda	2.7.1	Mengetahui nama-
MOTORIK		disekitarnya (nama,	M	nama alat petani dan
5		warna, bentuk, ukuran,	M	beserta fungsinya
		pola, sifat, suara, tekstur,		
	3	fungsi, dan ciri-ciri	1	
		lainya)	70	
	4.6	Menyampaikan tentang	4.6.1	Melakukan kegiatan
		apa dan bagaiman	10	menguting dan
		benda-benda di sekitar	H	menempel gambar
		yang dikenalnya (nama,		topi sawah
		warna, bentuk, ukuran,		
1		pola, sifat, suara, tekstur,		-
1		fungsi, dan ciri-ciri	B. T.	
		lainya) melalui berbagai		
30		hasil karya		
KOGNITIF	3.5	Mengetahui cara	3.5.1	Mengenal nama-nama
		memecahkan masalah		alat petani
		sehari-hari dan		
		berperilaku kreatif		

	4.4 Menyelesaikan masalah	4.4.1 Mampu menyesuaikan
	sehari-hari secara kreatif	permasalah dengan
		teman
SOSIAL	2.5 Memiliki perilaku yang	2.5.1 Menceritakan karakter
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	masing-masing pada
	percaya diri	drama
	2.7 Memiliki perilaku yang	2.7.1 Menyebutkan aturan-
	mencerminkan sikap	aturan bermain dan
	sabar (mau menunggu	dalam melakukan
	giliran, mau mendengar	drama
	ketika orang lain	
//	berbicara) untuk	
	melati <mark>h kedisiplinan</mark>	
-	4.13 Menunjukkan reaksi	4.13.1 Merapikan mainan
	emosi <mark>diri yan</mark> g wajar	yang telah digunakan
		dengan senang hati
BAHASA	3.10 Memahami bahasa	3.10.1 Mendengarkan ketika
	reseptif (menyimak dan	orang tua memberikan
1	membaca)	instruksi
	4.10 Menunjukkan	4.10.1 Melakukan
\	kemam <mark>pu</mark> an berbahasa	komunikasi yang baik
- 1	reseptif (menyimak dan	dengan orang yang
1	membaca)	lebih tua dan yang
1	ARHRANI	muda
SENI	2.4 Memiliki perilaku yang	2.4.1 Menghasilkan karya
	mencerminkan sikap	melalui kegiatan
	estetis	kolase gambar topi
		sawah dari biji kacang
		hijau

3.15	Mengenal	berbagai	3.15.1	Menghasilkan	karya
	karya dan aktifi	itas seni		berupa men	gunting
				dan me	nempel
				gambar topi sav	wah
			3.15.2	Menghasilkan	karya
				berupa media	parang
		AL.		unruk ke sawa	ah dari
				kardus	
4.15	Menunjukkan k	arya dan	4.15.1	Menampilkan	karya
	aktivitas seni	dengan		seni dalam b	erbagai
	menggunakan	berbagai		bentuk	
	media				<b>N</b>

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengenalkan nama-nama alat seorang petani
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengenalkan berbagai macam nama-nama alat petani
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya berupa APE dari kardus
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar topi sawah

b. APE : Kolase

c. Sumber : Internet

d. Alat dan Bahan : Kertas , Buku Gambar, Gunting, Lem, Biji Kacang

Hijau, Kardus, dan Naskah drama

### C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran	A 1		Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan	30 Menit
-		membaca doa	1
6		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat nabi bersama	
1		- Membaca surah al-ma'un dan	/
14.7		hadis berbuat baik	/
		- Guru mengabsen nama anak	J
		- Tanya jawab antara anak	
		dengan guru mengenai	
		pembelajaran pada hari itu	
		- Mendorong anak untuk	
		bertanya	
		- Guru memberitahu tema	

	T	T	
		yang akan dipelajari yaitu	
		tema lingkunganku sub tema	
		desaku	
		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam bermain pada	
		model kelompok	
		- Guru memberitahu aturan-	
		aturan dalam bermain di	
	1	model kelompok	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 Menit
Regiatan inti	00.00-07.30	kegiatan yang akan dilakukan	JO WICHIT
///		pada setiap kelompok dan	
		anak mulai mengamatinya	
1		(Men <mark>gamati)</mark>	
	N. I		1
		- Guru bertanya tentang anam	
	7 11	alat yang harus digunakan	
	- 1	ketika pergi k <mark>e saw</mark> ah	
1		(Menanya)	
		- Guru mengumpulkan	
1		informasi yang sudah	
. //		terkumpul (Mengumpulkan	
	100	Informasi)	
	-		
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi	
		tentang pertanyaan yang	
		diajukan oleh guru (Menalar)	

- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang main berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan kelompok satu pengaman
  - a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan bahan tugas kepada anak gambar topi kemudian sawah, anak menguntingkan sehingga berbentuk pola, dan meminta kepada anak untuk menempelkan telah gambar yang tadi di buku digunting gambarnya masing-masing dengan menggunakan lem



b. Aktivitas Main 2: Anakanak diminta untuk melakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit

Istirahat		dengan tema "Libur ke Rumah Nenek" dengan panduan terlebih dahulu oleh guru, masing-masing anak mendapatkan peran yang berbeda walaupun tidak sempurna  c. Aktivitas Main 3: Anakanak membuat APE dari kardus sehingga berbentuk parang  d. Aktivitas Pengaman:  Anak diminta untuk mengkolase gambar topi sawah menggunakan biji kacang hijau  Mencuci tangan	30 Menit
istiranat	09.30-10.00 -	Mencuci tangan  Berdoa sebelum dan sesudah  makan  Bermain bebas	30 Menit

Kegiatan Penutup	10.00-10.30	Recalling - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan	30 Menit
		selama melakukan kegiatan bermain	
		<ul><li>Kesimpulan</li><li>Menyimpulkan kegiatan</li></ul>	
	1	pemb <mark>ela</mark> jaran yang telah dilaku <mark>ka</mark> n	
///		- Penguatan pengetahuan yang	
<b>S</b>		<mark>didapat</mark> anak	
	Nu	(Men <mark>gomuni</mark> kas <mark>ik</mark> an)	
		Penanaman Nilai Karakter  - Menceritakan pengalaman	
	11	saat bermain	
7		- Mengajak anak bersyukur	
		karena telah dapat bermain	
- 1		yang menyenangkan	
/	74	- Berdiskusi tentang kegiatan	/
11.7		apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan	
		kegiatan apa yang paling	
		disenangi	
		- Tanamkan kepada anak	
		untuk mengerjakan tugas	
		sendiri tanpa bantuan orang	
		lain (Mandiri)	

	- Tanamkan kepada anak	
	_	
	untuk mengetahui apa saja	
	tugas anggota keluarga	
	(Tanggungjawab)	
	- Tanamkan kepada anak	
	untuk selalu mengerjakan	
	sesuatu sampai selesai tanpa	
	mengeluh (Kerja Keras)	
(4)	(	
	T 1 1 1 1	
/	- Tanamkan kepada anak	
//	untuk sabar pada saat	
	mengi <mark>k</mark> uti kegiatan yang	
C	melib <mark>at</mark> kan banyak orang	
	(Disiplin)	
	- Bercerita pendek yang berisi	
	pesan-pesan materi hari ini	
	- Menyampaikan kegiatan	
	yang akan dilakukan esok	
	hari diakakan esok	
/		
	- Kegiatan penenangan	
	berupa: bernyanyi dan tepuk-	
	tepuk	
	- Berdoa penutup majelis	/
No.	- Salam	

#### D. Penilaian Anak

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BB	MB	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat				
	nabi				

	Anak mampu membaca surah Al-Ma'un				
	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik				
	Membaca asmaul husna				
	Mampu mengenal dan				
	menghargai tugas keluarga				
	sebagai rasa syukur kepada	1			
	Tuhan melalui ciptaan-nya				
Sikap Sosial	Anak mampu bermain				
	drama dengan temannya		- 4		
//	Anak mampu				
	bersosialisasi dengan				1
1	teman ketika bermain				
	Anak mampu melakukan	LB		1	
	kolase gambar bersama	1/	111		
	teman		7/		
	Anak mampu		//		
-	menyebutkan aturan-	1 /	1		
	aturan dalam bermain dan	A			
1	ketika melak <mark>ukan</mark> bermain	-100			
1	drama	mela			7
1	Anak mampu merapikan			- /	
	mainannya setelah	OLE:		3/	
Pengetahuan	digunakan  Anak mampu mengetahui				
rengetanuan	bentuk "Parang"				
	_				
	Anak mampu mengenalkan biji kacang				
	hijau				
	Anak mampu				
	mengenalkan banyak				
	mongonarkan banyak				

	warna			
	Anak mampu mengingat			
	dialog drama masing-			
	masing			
Keterampilan	Anak mampu			
	mengahasilkan karya			
	kolase gambar tpi sawah			
	dengan biji kacang hijau	-		
	Anak mampu			
0.00	menghasilkan karya dari		3	
/	gambar "Topi sawah"		- 4	
	Anak mampu menampikan drama yang telah di	R		

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak :

Usia :

Kegiatan	Aspek yang diamati	BM MB	BSH BSB
Pembelajaran		1//	1
Anak diminta untu	k Mampu melakukan	M	
melakukan kegiata	n gerak <mark>an dalam</mark>		
drama berten	a bermain drama		
"Rutinitas hariank	" dengan perannya	-	
dengan pandua	n masing-masing yang	2.2	
terlibih dahulu ole	h telah disediakan		3
guru walaupun tida	k		
sempurna			

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA DESAKU

#### Pertemuan Hari Ke Empat

Tema/Sub Tema dan Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Desaku/ Mata Pencaharian

Kehidupan di Desa

Semester :1 (Satu)

Hari / Tanggal : Kamis / 02 September 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

# A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
Kl-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif,

serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan				
NAM	1.1 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya		
	Tuhan melalui ciptaan-	Tuhan melalui		
	Nya	ciptaan-Nya		
	1.2 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu mengenal diri		
	orang lain, dan	sendiri sebagai rasa		
	lingkungan sekitar	syukur kepada Tuhan		
//	sebagai rasa <mark>s</mark> yukur			
	kepada Tuhan			
FISIK	2.1 Memiliki perilaku yang	2.1.1 Mengikuti cara hidup		
MOTORIK	mencerminkan hidup	bersih		
	sehat	TAZI I		
	3.3 Mengenal anggota tubuh,	3.3.1 Megetahui anggota		
	fungsi, dan gerakannya	tubuh untuk		
	untuk pengembangkan	mengembangkan		
	motorik kasar dan	motoriknya dengan		
	motori <mark>k halus</mark>	mewarnai gambar		
	e-Publishmen	serta menguntik		
1	Parish Communication	bentuk pola cangkul		
1	4.3 Menggunakan anggota	4.3.1 Mengerakkan anggota		
	tubuh untuk	tubuh untuk		
72	pengembangan motorik	meletakkan kembali		
	kasar dan halus	permainan yang telah		
		digunakan		
KOGNITIF	4.7 Menyajikan berbagai	4.7.1 Mengetahui mata		
	karya yang berhubungan	pencaharian di desa		
	dengan lingkungan sosial			
	(keluarga, teman, tempat			

	tinggal, tempat ibadah,			
	budaya, transportasi)			
	dalam bentuk gambar,			
	bercerita, bernyanyi, dan			
	gerak tubuh	261 16 11		
SOSIAL	3.16 Memiliki perilaku yang	2.6.1 Menunjukkan		
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat	kebiasaan yang baik		
	terhadap aturan sehari-	dalam berteman		
	hari untuk melatih			
	kedisiplinan			
	2.8 Memiliki perilaku yang	2.8.1 Mampu memindahkan		
	mencerminkan	mainan pada		
- //	kemandirian	tempatnya		
6	2.12 Memiliki perilaku yang			
1				
1		yang mencerminkan		
	tanggung jawab	rasa tanggung jawab		
		baik untuk diri sendiri		
		maupun untuk orang		
1		lain		
BAHASA	3.10 Memahami bahasa	3.10.1 Mampu		
	reseptif (menyimak dan	mendengarkan dialog		
1	membaca)	yang dibaca oleh guru		
1	4.10 Menunjukkan	4.10.1 Mampu		
1	kemampuan berbahasa	mengomunikasikan		
	reseptif (menyimak dan	dialog drama dengan		
	membaca)	baik		
SENI	2.4 Memiliki perilaku yang	2.4.1 Mampu mematuhi		
	mencerminkan sikap	aturan dan tata tertib		
	estetis	dalam bermain drama		
	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15.1 Menghasilkan karya		
	dan aktifitas seni	berupa kegiatan		

	mewarnai gamb
	cabai dan terong
	3.15.2 Menghasilkan kar
	berupa "cangkul" da
	kertas origami
4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1 Menampilkan kar
aktivitas seni dengan	seni dalam berbag
menggunakan berbagai	bentuk
media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui mata pencaharian kehidupan di desa
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui mata pencaharian yang ada di desa

- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya mewarnai gambar "cabai dan terong"
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya dari origami berbentuk "cangkul"
- 7. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

#### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar Cabe, Terong,

b. Sumber : Internet

c. Alat dan Bahan : Lem, Origami, cat poster, kuas, wadah, buku gambar

dan Naskah drama

## C. Kegiatan Pembelajaran

17	Variation I I Variation Company Apply Alabari				
Kegiatan	Jam	Kegiata <mark>n</mark> Guru Dan Anak	Alokasi		
Pembelajaran	1		Waktu		
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul> <li>Memberi salam dan membaca doa</li> <li>Menanyakan kabar anak</li> <li>Guru mengajak anak untuk bershalawat nabi bersama</li> <li>Membaca surah Al-ma'un dan hadis berbuat baik</li> <li>Membaca asmaul husna</li> <li>Guru mengabsen nama anak</li> <li>Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran pada hari itu</li> <li>Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>Guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku sub tema desaku</li> <li>Guru memberitahu langkah-</li> </ul>	30 Menit		

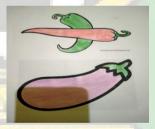
		langkah dalam bermain pada model kelompok - guru memberitahu aturan- aturan dalam bermain di model kelompok	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya (Mengamati)  - Guru bertanya tentang warna dan fungsi dari "cabe dan terong" (Menanya)  - Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)  - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (Menalar)  - Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas	90 Menit
		main yang berbeda-beda secara	

bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman

a. Aktivitas Main 1: Guru meminta kepada anak untuk membuat cangkul dari kertas origami yang telah di sediakan, beserta contohnya



Aktivitas Main 2: Guru membagikan lembar kerja untuk menyeselesaikan mewarnai gambar "cabe dan terong" dengan menggunkan cat poster



- c. Aktivitas Main 3: Anak melakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit dengan tema "Liburan ke rumah nenek" hampir sempurna
- d. Aktivitas Pengaman:

		Meminta anak untuk	
		menghubungkan garis	
		putus-putus dengan kata	
		"Petani"	
		PETANI	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 Menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah	
		makan	
		- Bermain bebas	
	No		
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 Menit
Penutup	- 1 1	- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan	
-		selama melakukan kegiatan	
		bermain	
		TO DESCRIPTION OF	
		Kesimpulan	
7		- Menyimpulkan kegiatan	1
141	V	pembelajaran yang telah	/
		dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	
		didapat anak	
		(Mengomunikasikan)	
		Penanaman Nilai Karakter	
		- Menceritakan pengalaman saat	
		bermain	

- Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain yang menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk mengetahui tata tertib dalam keluarga (Tanggungjawab)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk

- Berdoa penutup majelis	
- Salam	

# D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai	DD	MD	DCD	DCH
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat				
	nabi		-		
	Anak mampu membaca				
	surah al-ma'un				
	Anak mampu membaca				h
- //	hadis berbuat baik				
1	Anak mampu mengenal diri	H I N			
	sendiri sebagai rasa syukur			1002	
	kepada Tuhan			11	
Sikap Sosial	Anak mampu bermain	VY	11		
	drama dengan temannya			/	
	Anak mampu bersosialisasi		//		
7	dengan teman ketika		1		
	bermain				
	Anak mampu melakukan				11
	kegiatan setelah bermain	unela			
	dengan cara membereskan	N I B		. /	
	mainan			31	
Pengetahuan	Anak mampu menarik				
	mengurutkan tata cara				
	ketika makan				
	Anak mampu mengetahui				
	kegunaan cangkul				
	Aanak mampu mengetahui				
	warna pada gambar				

	Anak mampu mengenalkan				
	huruf pada kata 'petani''				
	Anak mampu mengenalkan				
	gambar cabe dan terong				
	Anak mampu mengingat				
	dialog drama masing-				
	masing				
Keterampilan	Anak mampu			-2	
	mengahasilkan karya				
(0)	mewarnai gambar cabe dan	2			
- 2	terong dengan keindahan		- 4		
- //	Anak mampu menghasilkan				
100	karya berupa bentuk	II W			1
4	cangkul dari kertas origami	H M			
	Anak mampu membereskan				
	mainannya		A	1	

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan		Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran		4.2.15.00	To.			
Anak	melakukan	Mampu melakukan				
kegiatan	drama	gerakan dalam bermain	8.7	- 1		
bertema '	"Liburan ke	drama dengan perannya			3	
rumah	nenek"	masing-masing				
walaupun	hampir					
sempurna						

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN AJARAN 2020/2021 SUB TEMA DESAKU

#### Pertemuan Hari Ke Lima

Tema/Sub Tema dan Sub-sub Tema:Lingkunganku/ Desaku/ Tempat Mata Pencaharian

di Desa

Semester :1 (Satu)

Hari / Tanggal : Jum'at / 03 September 2020

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Model : Kelompok

# A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
K1-1	Menerima aj <mark>aran agama</mark> yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estesis,
	percaya diri, disiplin, <mark>mandir</mark> i, peduli, <mark>mampu</mark> menghargai dan toleran
	kepada orang lain, mampi menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan
	santun dalam berinte <mark>raksi dengan keluarga, pend</mark> idik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan
	PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar,
	merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, dan
	mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan
	melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara prodiktif dan kreatif,

serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

# B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.3 Mempercayai adanya	a 1.3.1 Mempercayai
	Tuhan melalui ciptaan	- adanya Tuhan
	Nya	melalui ciptaan-Nya
	1.4 Menghargai diri sendiri	, 1.4.1 Mampu mengenal
	orang lain, dan	diri sendiri sebagai
	lingkungan sekita	r rasa syukur kepada
	sebagai rasa syuku	r Tuhan
	kepada Tuhan	
FISIK	2.2 Memiliki perilaku yang	g 2.2.1 Mengikuti tata cara
MOTORIK	mencer <mark>minkan</mark> hidup	membersihkan
	sehat	lingkungan desa
	3.4 Mengenal anggota tubuh	, 3.4.1 Mengembangkan
	fungsi, dan gerakannya	motoriknya dengan
1	untuk pengembangkar	n mewarnai gambar
	motorik kasar dar	gunung
	motorik <mark>halus</mark>	
	4.4 Menggunakan anggota	4.4.1 Mengerakkan
/	tubuh untul	anggota tubuh untuk
N N	pengembangan motoril	meletakkan kembali
	kasar dan halus	permainan yang
50		telah digunakan
KOGNITIF	4.8 Menyajikan berbaga	i 4.8.1 Menghitung beras
	karya yang berhubungar	yang telah di
	dengan lingkungan sosia	l sediakan oleh guru
	(keluarga, teman, tempa	t 4.8.2 Mengetahui tempat
	tinggal, tempat ibadah	, mata pencaharian
	budaya, transportasi	yang di dapatkan

	dalam bentuk gambar,	oleh seorang desa
	bercerita, bernyanyi, dan	
	gerak tubuh	
SOSIAL	3.17 Memiliki perilaku yang	2.6.2 Menunjukkan
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat	kebiasaan yang baik
	terhadap aturan sehari-	dalam berteman
	hari untuk melatih	
	kedisiplinan	
	2.9 Memiliki perilaku yang	2.9.1 Mampu
	mencerminkan	memindahkan
	kemandirian	mainan pada
- /		tempatnya
	2.13 Memiliki perilaku yang	2.13.1 Mengikuti dan
	mencerminkan sikap	melakukan sikap
1	tanggung jawab	yang baik sehingga
	M AND	bisa menimbulkan
	JAN A A	rasa tanggung
		jawabnya
BAHASA	3.11 Memahami bahasa	3.11.1 Mampu
	reseptif (menyimak dan	mendengarkan
	memb <mark>aca)</mark>	dialog yang dibaca
	6-2-2-2-2-4-1	oleh guru
//	4.11 Menunjukkan	4.11.1 Mampu
	kemampuan berbahasa	mengomunikasikan
	reseptif (menyimak dan	dialog drama dengan
30	membaca)	baik
SENI	2.4 Memiliki perilaku yang	2.4.1 Mampu mematuhi
	mencerminkan sikap	aturan dalam
	estetis	mengikuti bermain
		drama

3.15 Mengenal berbagai karya	3.15.3 Menghasilkan karya
dan aktifitas seni	berupa gambar
	gunung yang telah di
	warnai
	3.15.4 Menghasilkan karya
	gambar perahu yang
	di gambarkan oleh
	anak
4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.2 Menampilkan karya
aktivitas seni dengan	seni dalam berbagai
menggunakan berbagai	bentuk
media	

#### Materi:

- 1. Surah Al-Ma'un
- 2. Membaca hadis berbuat baik
- 3. Membaca asmaul husna dan bersholawat Nabi
- 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 5. Mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbakti kepada orang tua
- 6. Membaca doa untuk kedua orang tua
- 7. Mengajarkan pada anak bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan
- 8. Mengajarkan sikap saling menyayangi sesama saudara
- 9. Mengajarkan menghormati orang yang lebih tua
- 10. Mengetahui tempat mata pencaharian orang yang di desa
- 11. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaf kreatif
- 12. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat anak
- 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 14. Memiliki perilaku bertanggungjawab
- 15. Berkarya dan beraktivitas seni

#### Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya dan keluarganya adalah ciptaan Allah
- 2. Anak dapat bersosialisasi dengan temannya ketika bermain drama
- 3. Anak dapat mengetahui tempat pencaharian oarang desa
- 4. Anak dapat mentaati aturan ketika bermain drama
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya mewarnai berupa gambar gunung
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

### Alat/ Sumber Belajar:

a. Media yang digunakan : Gambar gunung.

b. Alat dan Bahan : Buku gambar, krayon, Beras dan Naskah drama

## C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Kegiatan	Jam	Regiatan Guru Dan Aliak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca	30 Menit
	- 100	doa	
	- A 1	- Menanyakan kabar <mark>ana</mark> k	
		- Guru mengajak anak untuk	
-		bershalawat nabi bersama	
		- Membaca surah Al-ma'un dan	
1		hadis berbuat baik	
		- Membaca asmaul husna	
7		- Guru mengabsen nama anak	
W.	V	- Tanya jawab antara anak	/
		dengan guru mengenai	
		pembelajaran pada hari itu	
		- Mendorong anak untuk	
		bertanya	
		- Guru memberitahu tema yang	
		akan dipelajari yaitu tema	
		lingkunganku sub tema desaku	

		<ul> <li>Guru memberitahu langkah- langkah dalam bermain pada model kelompok</li> <li>Guru memberitahu aturan- aturan dalam bermain di model kelompok</li> </ul>	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan	90 Menit
		pada setiap kelompok dan anak mulai mengamatinya ( <b>Mengamati</b> )	
	14	- Guru bertanya tentang tempat yang mencari nafkah untik orang desa (Menanya)	
9		- Guru mengumpulkan informasi yang sudah terkumpul (Mengumpulkan Informasi)	5
		- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang	
		diajukan oleh guru (Menalar)  - Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas	

main yang berbeda-beda secara bergantian dengan tambahan satu kelompok pengaman a. Aktivitas Main 1: Guru memberikan gambar gunung kepada anak untuk mewarnai dengan menggunakan cat poster b. Aktivitas Main 2: Guru meminta kepada anak untuk mengambar bentuk perahu sesuai imajinasi anak masing-masing c. Aktivitas Main 3: Anak melakukan kegiatan drama dengan waktu 27 menit dengan tema "Liburan ke rumah nenek" dengan baik

		dan benar	
		b. Aktivitas Pengaman: Guru meminta kepada anak untuk menghitung beras yang telah di sediakan oleh guru 1-10 besar utuh	
Istirahat	09.30-10.00	<ul> <li>Mencuci tangan</li> <li>Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>Bermain bebas</li> </ul>	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	Recalling  - Merapikan mainan  - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain  Kesimpulan  - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan  - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (Mengomunikasikan)	30 Menit
		Penanaman Nilai Karakter	

- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain yang menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (Mandiri)
- Tanamkan kepada anak untuk mengetahui tata tertib dalam keluarga (Tanggungjawab)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (Kerja Keras)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari

- Kegiatan penenangan berupa:
bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

## D. Penilaian Anak

Kompetensi	Kompetensi yang Dicapai				
Inti (KI)		BB	MB	BSB	BSH
Sikap Spiritual	Anak mampu bersholawat			1	
	nabi				N
	Anak mampu membaca				
- 1	surah al-ma'un	$-1/\sqrt{1}$			_ \_
1	Anak mampu membaca				
	hadis berbuat baik		- 7	10	
	Anak mampu mengenal diri	V			
	sendiri sebagai rasa syukur	100		1	
	kepada T <mark>uhan</mark>	3 /	//		
Sikap Sosial	Anak mampu bermain	<b>1</b> /			
	drama dengan temannya	E			
1	Anak mampu bersosialisasi				
	dengan te <mark>man ketika</mark>	in the			/
	bermain		. \	. /	
	Anak mampu melakukan				
	kegiatan setelah bermain				
	dengan cara membereskan				
	mainan				
Pengetahuan	Anak mampu mengetahui				
	warna gambar				
	Anak mampu mengenalkan				
	warna				

	Anak mampu			
	menghitungkankan 1-10			
	Anak mampu mengenalkan			
	tempat pencaharian yang			
	sering orang desa kunjungi			
	Anak mampu mengingat			
	dialog drama masing-			
	masing	7		
Keterampilan	Anak mampu			
(5)	mengahasilkan karya			
- 2	mewarnai gambar gunung		- 4	
- //	Anak mampu mengambar			
	bentuk perahu	$\mathbb{R}^{N}$		
5	Anak mampu membereskan	100		
	mainannya			

# E. PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Anak : Usia :

Kegiatan		Aspek yang diamati	BM	MB	BSH	BSB
Pembelajaran		To Date of				
Anak	melakukan	Mampu melakukan				
kegiatan	drama	gerakan dalam bermain				
bertema	"Rutinitas	drama dengan perannya	1.0			
harianku" dengan baik		masing-masing				
dan benar						

#### LIBURAN KE RUMAH NENEK

Pada waktu liburan sekolah saya dan sekeluarga pergi liburan ke rumah nenek, kami berangkat dari rumah pukul 06.00 pagi, menggunakan mobil pribadi. Di perjalanan kami sekeluarga menikmati pemandangan. Di tengah perjalanan saya melihat banyak persawahan yang ditumbuhi oleh padi yang begitu subuh.

Sesampainya ke rumah nenek, kami langsung istirahat dan disambutnya dengan senang hati. Nenek langsung mencium dan memeluk kami.

Ayah : Alhamdulillah, kita sampai juga di rumah nenek dengan selamat

Nenek : Saya sangat merindukan kalian apalagi sama cucu-cucuk nenek ini...

Adik : Iya nek, saya juga merinduka<mark>n n</mark>enek (sambil memeluk nenek)

(Ayah dan Ibu menanyakan kabar dan kesehatan nenek)

Ayah & Ibu : Bagaimana dengan kabar nenek, apa selama ini nenek sehat-sehat saja?

Nenek : Alhamdulilah nenek baik-baik saja di sini

Keesokan harinya, nenek mengajak kami pergi kesawah. Dan sambil menikmati keindahan di desa nenek sangat indah. Nenek dan ibu menyiapkan bekal untuk makan di sawah.

Kakak : Horeee..... (kakak begitu gembira)

Adik : Wah.. indah sekali pemandangan disini, sudah lama sekali tidak ke sini

Ayah : Senang sekali melihat tanaman padi nenek begitu subur

Adik : Ayah.., Adik boleh main dipondok sana?

Ibu : Boleh nak, tapi ingat harus berhati-hati ya dan jangan lupa nanti

mencuci tangan setelah main ya nak.

Kakak : Iya dek, supaya tangan kita tetap bersih dan hilang dari kuman.

Adik : Baik ibu

(Adik langsung pergi main)....

Jam hampir mendekati jam 12.00 siang, nenek langsung menbuka rantangan yang telah disiapkan dari rumah. Dan nenek langsung memangil kami.

(Ayah langsung memangil adik)

Ayah : Adik sudah cukup mainnya itu, waktunya makan siang nenek sudah

menyiapkan semuanya ini

Adik : Baik ayah

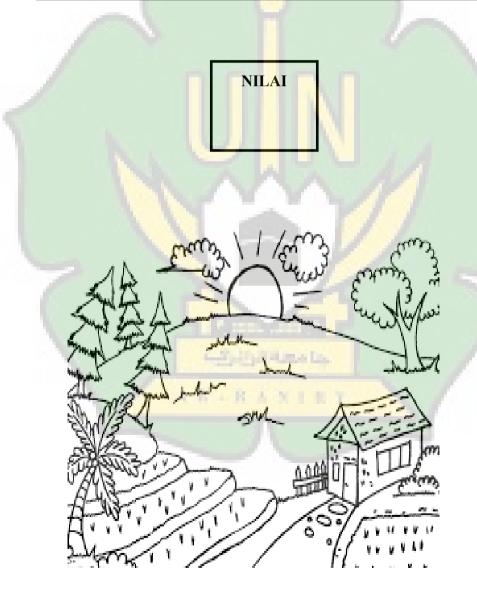
Ibu : Cuci tangan pakek sabun nak, itu lihat tangan adik masih kotor

Adik dan yang lainya mencuci tangan dengan langkah-langkah yang baik dan benar. Dan mereka pun makan bersama-sama sambil menikmati keindahan di sekitarnya.

Saatnya Ibu dan nenek, membereskan bekal yang dibawa tadi untuk pukang ke rumah. Di perjalanan kakak melihat buah mangga untuk membelinya. Sesampainya di rumah sekeluarga langsung beristirat.

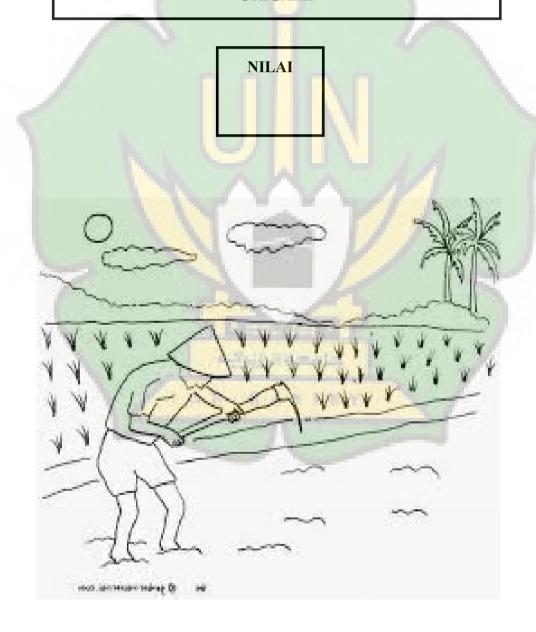
Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<u>:</u>

### MEWARNAI GAMBAR PEMANDANGAN DESA



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

## MENEMPEL GAMBAR ORANG KE SAWAH DENGAN ORIGAMI



Sekolah : .....

MENARIK GARIS GAMBAR PERALATAN KE SAWAH



Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

MENULIS KATA DENGAN KALIMAT "AMAN DAN DAMAI"



Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	•

MENEBALKAN HURUF PADA KATA "AMAN DAN DAMAI"



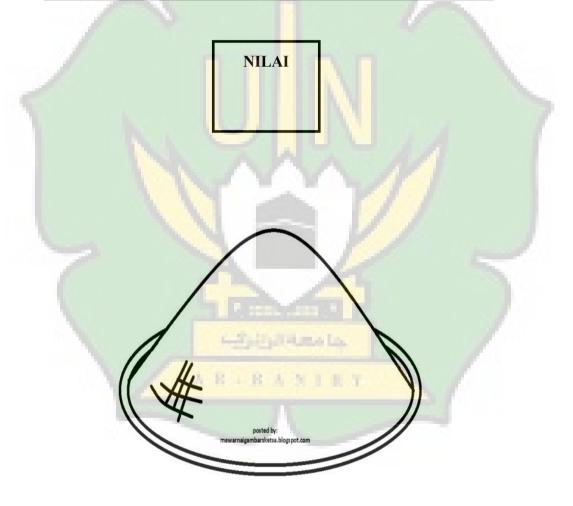
Nama	:
Kelas	:
Sekolah	:

MENGUTING DAN MENEMPEL GAMBAR TOPI SAWAH DI LEMBAR KERJA ANAK



Nama	<b>:</b>
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	•

KOLASE GAMBAR TOPI SAWAH DARI BIJI KACANG HIJAU



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<b>:</b>

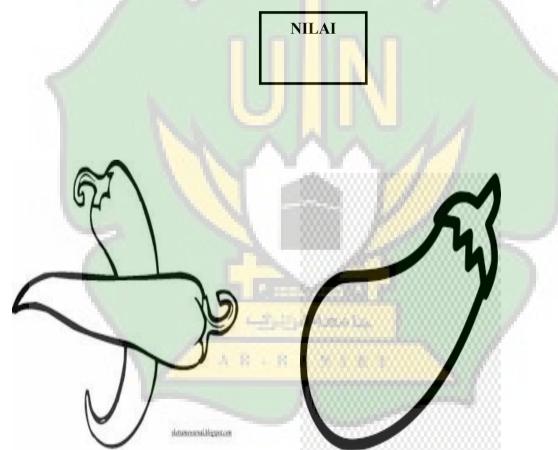
MENEMPEL POTONGAN KERTAS ORIGAMI YANG SUDAH DI BENTUK POLA



(Hasilnya seperti ini)

Nama	:
Kelas	:
Sekolah	<b>:</b>

# MEWARNAI CABE DAN TERONG



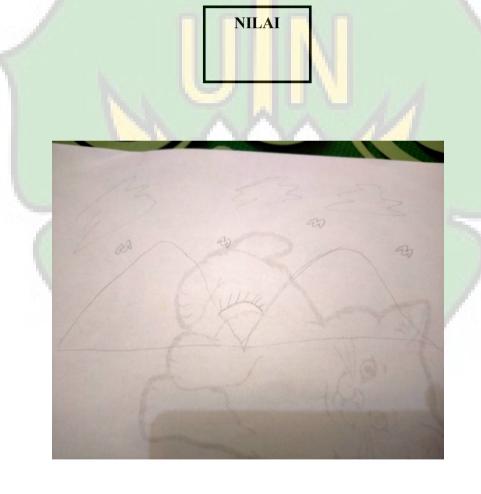
Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	<b>:</b>

MENGHUBUNGKAN GARIS PUTU-PUTUS DENGAN KATA "PETANI"



Nama	:
Kelas	<b>:</b>
Sekolah	:

### MEWARNAI GUNUNG DENGAN CAT POSTER



# INSTRUMEN PENILAIAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah :

Semester / Bulan : 1 (Satu)

Hari / Tanggal :

Tema : Lingkungaku Model : Kelompok

Nama Anak :

1. Berilah Skor pada tabel yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu:

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSB : Berkembang Sesuai Harapan (3)

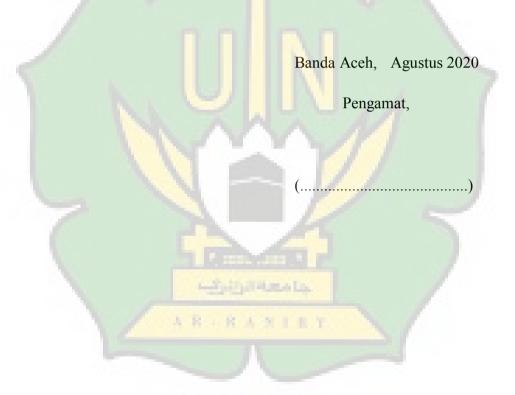
BSH : Berkembang Sangat Baik (4)

No	Indikator	Aspek yang Ingin	V	Sk	or	
	7	dikembangkan	BB	MB	BSB	BSH
1.	Menunjuk	- Anak b <mark>elum</mark> mampu				
	kan rasa	memberanikan diri tampil			1	
	percaya diri	untuk memainkan kegiatan			/	
	142	drama	1.7	3		
		- Anak mulai mampu				
		memberanikan diri tampil				
		untuk memainkan kegiatan				
		drama				
		- Anak mulai mampu				
		memberanikan diri tampil				
		untuk memainkan kegiatan				
		drama masih dalam				

2.	Bermain	bimbingan guru  - Anak sangat mampu memberanikan diri tampil untuk memainkan kegiatan drama tanpa bimbingan dari guru  - Anak belum mampu	
2.	dengan	berinteraksi dengan teman	
	teman	sebaya untuk saling	
	sebaya	memberi dan bermain	
	secuju	bersama	9_
	1	- Anak mulai mampu	
	_/A	berinteraksi dengan teman	
	1	sebaya untuk saling	
	1	memberi dan bermain	N Log 7
		bersama	
		- Anak mampu berinteraksi	
		dengan teman sebaya untuk	
	1	saling memberi dan	
		bermain bersama	
	- 1	- Anak sangat mampu	4
		berintekrasi dengan teman	+
	14.	sebaya untuk memberi dan bermain bersama	1.1
3.	Mengekspre	- Anak belum mampu	
	sikan emosi	mengekspresikan perasaan	
	yang sesuai	sesuai dengan isi dalam	
	dengan	drama	
	kondisi	- Anak mulai mampu	
	yang ada	mengekspresikan perasaan	
	(senang,	sesuai dengan isi dalam	
	sedih,	drama	

	antusias	- Anak mampu
	dsb)	mengekspresikan perasaan
	,	sesuai dengan isi dalam
		drama
		- Anak sangat mampu
		mengekspresikan perasaan
		sesuai dengan isi dalam
		drama
4.	Menjaga	- Anak mampu
4.	diri sendiri	
	dari	(Misalnya mencuci tangan
	lingkungan	setelah melakukan berbagai
		kegiatan
	5	- Anak mulai mampu
		membersihkan diri,
		(Misalnya mencuci tangan
		setelah melakukan berbagai
		kegiatan
	1	- Anak mampu
	6	membersihkan diri,
	No.	(Misalnya mencuci tangan
	- //	setelah m <mark>elakukan berbagai be</mark>
		kegiatan
		- Anak sangat mampu
		membersihkan diri,
		(Misalnya mencuci tangan
		setelah melakukan berbagai
		kegiatan tampa bimbingan
		dari guru
5.	Mengenal	- Anak belum mampu untuk
	tata krama	antrian dalam menunggu
		giliran cuci tangan

- Anak mulai mampu untuk
antrian dalam menunggu
giliran cuci tangan
- Anak mampu untuk antrian
dalam menunggu giliran
cuci tangan
- Anak sangat mampu untuk
antrian dalam menunggu
giliran cuci tangan tanpa
bimbingan dari guru



# LEMBAR VALIDASI RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) TEMA LINGKUNGANKU ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah : .....

Tema : Lingkunganku

Kelompok/Semester : B Usia 5-6 Tahun/ I (Satu)

Kurikulum Acuan : K 13

Penulis : Mauliza Agus Jumarta

Nama Validator : Ratna Yenti

Pekerjaan Validator : Guru kelompok

#### A. Petunjuk

Lingkarilah nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu

#### B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
	Sistem penomoran	Penomorannya tidak jelas     Sebagian besar sudah jelas     Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	Letaknya tidak teratur     Sebagian besar sudah teratur     Seluruhnya sudah teratur
	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	<ol> <li>Seluruhnya berbeda-beda</li> <li>Sebagian ada yang sama</li> <li>Seluruhnya sama</li> </ol>
G.	4. Tampilan instrumen	Tidak menarik     Hanya beberapa bagian yang menarik     Seluruh bagian intrumen terlihat menarik

II	BAHASA:	
	Kebenaran tata bahasa	Tidak dapat dipahami     Sebagian dapat dipahami     Dapat dipahami dengan baik
	Kesederhanaan pada struktur kalimat	Tidak sederhana     Sebagian besar sederhana     Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	<ol> <li>Tidak jelas</li> <li>Ada sebagian yang jelas</li> <li>Seluruhnya jelas</li> </ol>
	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
Ш	KONTEN SUBSTANSI:	
	Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	<ol> <li>Tidak sesuai</li> <li>Sebagian sesuai</li> <li>Seluruhnya sesuai</li> </ol>
	Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	<ol> <li>Tidak lengkap</li> <li>Ada sebagian besar indikator yang diambil</li> <li>Lengkap memuat seluruh indikator</li> </ol>

#### C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar Pengamatan ini:
  - 1. Kurang baik
  - 2. Cukup baik
  - (3) Baik
  - 4. Baik Sekali
- b. Lembar pengamatan ini:
  - 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

D.	Kom	entar	dan	Saran
	TAVIL	CHICKI	uan	Jaian

ni sudah layak dipakai de	mbelajaran mingguan (kppm) engan sedikit revisi
	Banda Aceh, Agustus 2020
	Validator
T LUI	Recenif
	KATNA YENTI, S.Pd., Aud
	NIP. 198003012008012004
45,000	Leals Lead
ARIRA	N. L. R. T. L.

# LEMBAR VALIDASI RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPH) TEMA LINGKUNGANKU ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah	:
Tema	: Lingkunganku
Kelompok/Semester	: B Usia 5-6 Tahun/1 (Satu)
Kurikulum Acuan	: K 13
Penulis	: Mauliza Agus Jumarta
Nama Validator	:
Pekerjaan Validator	:

#### A. Petunjuk

- Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merivisi RPPH yang saya susun.
- Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
- Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu revisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

بها معلة الرائرايية

#### B. Skala Penilaian

- 1. Berarti Kurang
- 2. Berarti Cukup
- 3. Berarti Baik

No	Aspek yang dinilai		Skala Penilaian		
		1	2	3	
1	Indetitas sekolah dalam RPPH memenuhi aspek				
	1. Tema Pembelajaran			~	
	2. Kelompok Usia			1	
	3. Alokasi Waktu			V	

2	RPPH memuat:		
	Kompetensi Dasar		V
	2. Indikator	N. 1	V
	Tujuan Pembelajaran	ì	V
	4. Materi Ajar	12	
	Model/Pendekatan/Metode Teknik Pembelajaran		1
	6. Kegiatan Pembelajaran		1
	7. Alat/Bahan/Sumber Belajar		1
	8. Penilaian		~
	RPPH telah mengkomodasi kompetensi, indikator		
3	Penilaian dan alokasi waktu:		
	Indikatornya mengacu pada kompetensi dasar		~
	2. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu	V	1.7
	3. Indikator dapat dan m <mark>ud</mark> ah <mark>di</mark> ukur	V	
	4. Indikator mengandung kata-kata kerja operasional	~	
	5. Penilaian pembelajaran tepat	~	
4	RPPH sudah mencerninkan		
	I. Langkah-lang <mark>kah mode</mark> l pembelajaran kelo <mark>mpo</mark> k		
	a) Kegiatan Awal		V
	b) Kegiatan Inti		V
	c) Kegiatan Penutup		V

LAIAN	VALI	DASI
UMUM		
В	С	D
V		
	UM	

### Keterangan:

A : Dapat digunakan tanpa revisi

B ; Dapat digunakan dengan revisi kecil

C : Dapat digunakan dengan revisi besar

D : Belum dapat digunakan

-	Komentar dan	~
15/14	K AMARTOR JON	SOFOR
	Kumeniai uzu	721 221

Dalam pembuatan RPPH ini Sudah layak digunakan namun pertu adanya Sedikit revisi atau perbaikan mengenai alokas: Waktu, Indikator, dapat dan mudah diukur Serta penilaian pembelajaran yang tepat-

Banda Aceh, Agustus 2020
Validator

Peunif
RATMA YEMTI, S.pd. Aud
NIP. 198003012008012004

### LEMBAR VALIDASI PENILAIAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah •

Tema : Lingkunganku

Kelompok/Semester : B Usia 5-6 Tahun/ 1 (Satu)

Kurikulum Acuan : K 13

Penulis

: Mauliza Agus Jumarta

Nama Validator

. Ratna Yenti

Pekerjaan Validator

. Guru Kelompok

#### A. Petunjuk

Lingkarilah nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

#### B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No		Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FOF	RMAT:	
	1.	Sistem penomoran	Penomorannya tidak jelas
			2. Sebagian besar sudah jelas
			3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2.	Pengaturan tata letak	Letaknya tidak teratur
			2. Sebagian besar sudah teratur
		A R + S	3 Seluruhnya sudah teratur*
	3.	Keseragaman penggunaan	Seluruhnya berbeda-beda
		jenis ukuran dan huruf	2. Sebagian ada yang sama
			3 Seluruhnya sama
	4.	Tampilan instrumen	1. Tidak menarik
			2. Hanya beberapa bagian yang
			menarik
			3 Seluruh bagian intrumen terlihat
			menarik

II	BAHASA:	
	Kebenaran tata bahasa	Tidak dapat dipahami
		2 Sebagian dapat dipahami
		3. Dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan pada struktur	Tidak sederhana
	kalimat	② Sebagian besar sederhana
		3. Keseluruhannya menggunakan
		kalimat sederhana
	3. Kejelasan pengisian petunjuk	1. Tidak jelas
	instrumen	2 Ada sebagian yang jelas
		3. Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif bahasa yang	1. Tidak baik
	digunakan	2 Cukup baik
		3. Baik
Ш	KONTEN SUBSTANSI:	
	1. Kesesuaian antara aspek yang	1. Tidak sesuai
	diamati dengan indikator dari	2 Sebagian sesuai
	variabel yang diteliti	3. Seluruhnya sesuai
	2. Kelengkapan jumlah indikator	1. Tidak lengkap
	yang diambil	2 Ada sebagian besar indikator yang
		diambil
	10	3. Lengkap memuat seluruh indikator

of the last

#### C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar Pengamatan ini:
  - 1. Kurang baik
  - 2. Cukup baik
  - (3) Baik
  - 4. Baik Sekali
- b. Lembar pengamatan ini:
  - 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

	D.	Kom	entar	dan	Sarar
--	----	-----	-------	-----	-------

Komentar dan Saran bada (embar Vacidasi Den	ilaian Sosial emosional anak
Sudah layak dipakai dengan	
	Banda Aceh, Agustus 2020
	Validator
	Rung
	RATNA YENTI, S. pd. Aud.
	NIP. 198003012008012004
	344,70,20080(2004
120	plants
ARIR	ANIET

# LEMBAR VALIDASI RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) TEMA LINGKUNGANKU ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah : .....

Tema : Lingkunganku

Kelompok/Semester : B Usia 5-6 Tahun/ I (Satu)

Kurikulum Acuan : K 13

Penulis : Mauliza Agus Jumarta

Nama Validator : Ratna Yenti

Pekerjaan Validator : Guru kelompok

#### A. Petunjuk

Lingkarilah nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu

#### B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
	Sistem penomoran	Penomorannya tidak jelas     Sebagian besar sudah jelas     Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	Letaknya tidak teratur     Sebagian besar sudah teratur     Seluruhnya sudah teratur
	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	Seluruhnya berbeda-beda     Sebagian ada yang sama     Seluruhnya sama
3	4. Tampilan instrumen	Tidak menarik     Hanya beberapa bagian yang menarik     Seluruh bagian intrumen terlihat menarik

II	BAHASA:			
	Kebenaran tata bahasa	Tidak dapat dipahami		
		2. Sebagian dapat dipahami		
		3 Dapat dipahami dengan baik		
	2. Kesederhanaan pada struktur	Tidak sederhana		
	kalimat	Sebagian besar sederhana		
		3. Keseluruhannya menggunakan		
		kalimat sederhana		
	3. Kejelasan pengisian petunjuk	1. Tidak jelas		
	instrumen	2. Ada sebagian yang jelas		
		3 Seluruhnya jelas		
	4. Sifat komunikatif bahasa yang	1. Tidak baik		
	digunakan	2) Cukup baik		
		3. Baik		
Ш	KONTEN SUBSTANSI:			
	1. Kesesuaian antara aspek yang	Tidak sesuai		
	diamati dengan indikator dari	2. Sebagi <mark>an sesuai</mark>		
	variabel yang diteliti	3. Seluruhnya sesuai		
	2. Kelengkapan jumlah	1. Tidak lengkap		
	indikator yang diambil	2) Ada sebagian besar indikator yang		
		diambil		
	1 20	3. Lengkap memuat seluruh indikator		

#### C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar Pengamatan ini:
  - 1. Kurang baik
  - 2. Cukup baik
  - (3) Baik
  - 4. Baik Sekali
  - b. Lembar pengamatan ini:
    - 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

D.	Kom	entar	dan	Saran
		CHILLE		CALL GAIL

ini sudah layak dipakai der	igan sedikit revisi
<u></u>	
	Banda Aceh, Agustus 2020
	Validator
	Recenif
	RATMA YENTI, S. pd., Aud
	NIP. 1 98003012008012004
433374	cola /
ARIBAN	107

# LEMBAR VALIDASI RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPH) TEMA LINGKUNGANKU ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah	:
Tema	: Lingkunganku
Kelompok/Semester	: B Usia 5-6 Tahun/1 (Satu)
Kurikulum Acuan	: K 13
Penulis	: Mauliza Agus Jumarta
Nama Validator	:
Pekerjaan Validator	:

#### A. Petunjuk

- Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merivisi RPPH yang saya susun.
- Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
- 3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu revisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

بها معلة الرائرانية

#### B. Skala Penilaian

- 1. Berarti Kurang
- 2. Berarti Cukup
- 3. Berarti Baik

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1	Indetitas sekolah dalam RPPH memenuhi aspek			
	1. Tema Pembelajaran			~
	2. Kelompok Usia		5	1
	3. Alokasi Waktu			1

2	RPPH memuat:		
	Kompetensi Dasar		V
	2. Indikator	2 =	V
	Tujuan Pembelajaran		V
	4. Materi Ajar		V
	5. Model/Pendekatan/Metode Teknik Pembelajaran		1
	6. Kegiatan Pembelajaran		レ
	7. Alat/Bahan/Sumber Belajar		~
	8. Penilaian		1
	RPPH telah mengkomodasi kompetensi, indikator		
3	Penilaian dan alokasi waktu:		
	Indikatornya mengacu pada kompetensi dasar		~
	Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu	~	- 7
	3. Indikator dapat dan m <mark>ud</mark> ah <mark>diukur</mark>	~	
	4. Indikator mengandung kata-kata kerja operasional		
	5. Penilaian pembelajaran tepat	~	
4	RPPH sudah mencerninkan		
	I. Langkah-lang <mark>kah model</mark> pembelajaran kelompok		
	a) Kegiatan Awal		V
	b) Kegiatan Inti		~
	c) Kegiatan Penutup		V

	UM	UM	
Α	В	C	D
200	V		

### Keterangan:

A : Dapat digunakan tanpa revisi

B ; Dapat digunakan dengan revisi kecil

C : Dapat digunakan dengan revisi besar

D : Belum dapat digunakan

~	TT.	TO 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	~
C.	Komentar	dan	Saran

Dalam pembuatan RPPH ini Sudah layak digunakan namun perlu adanya Sedikit revisi atau perbaikan mengenai alokas:

Waktu, Indikator, dapat dan mudah diukur Serta penilaian

Pembelajaran yang tepat.

Banda Aceh, Agustus 2020
Validator

Perung

RATHA YEMTI S. P.d. Aud

NIP. 198003012008012004

### LEMBAR VALIDASI PENILAIAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah : .....

Tema : Lingkunganku

Kelompok/Semester : B Usia 5-6 Tahun/ 1 (Satu)

Kurikulum Acuan : K 13

Penulis : Mauliza Agus Jumarta

Nama Validator . Katna yenti

Pekerjaan Validator : Guru Kelompok

#### A. Petunjuk

Lingkarilah nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

#### B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No		Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FOF	RMAT:	
	1.	Sistem penomoran	Penomorannya tidak jelas
			2. Sebagian besar sudah jelas
			3 Seluruh penomorannya sudah jelas
2. Pengaturan tata letak		Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur
			2. Sebagian besar sudah teratur
		A R + 1	3. Seluruhnya sudah teratur*
	3. Keseragaman penggur		Seluruhnya berbeda-beda
		jenis ukuran dan huruf	2. Sebagian ada yang sama
			3 Seluruhnya sama
	4.	Tampilan instrumen	1. Tidak menarik
			2. Hanya beberapa bagian yang
			menarik
			3 Seluruh bagian intrumen terlihat
			menarik

II	BA	HASA:		
	1.	Kebenaran tata bahasa	1.	Tidak dapat dipahami
			(2)	Sebagian dapat dipahami
	_		3.	Dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan pada struktur		1.	Tidak sederhana
		kalimat	(2)	Sebagian besar sederhana
			3.	Keseluruhannya menggunakan
				kalimat sederhana
	3	. Kejelasan pengisian petunjuk	1.	Tidak jelas
		instrumen	(2)	Ada sebagian yang jelas
			3.	Seluruhnya jelas
	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan		1.	Tidak baik
			© Cukup baik	
			3.	Bai <mark>k</mark>
Ш	ко	NTEN SUBSTANSI:		T N
	1.	Kesesuaian antara aspek yang	1.	Tidak sesuai
		diamati dengan indikator dari	2	Sebagian sesuai
		variabel yang diteliti	3.	Seluruhnya sesuai
	2.	Kelengkapan jumlah indikator	1.	Tidak lengkap
		yang diambil	(2)	Ada sebagian besar indikator yang
			305	diambil
		40	3.	Lengkap memuat seluruh indikator

of the land

#### C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar Pengamatan ini:
  - 1. Kurang baik
  - 2. Cukup baik
  - (3) Baik
  - 4. Baik Sekali
- b. Lembar pengamatan ini:
  - 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

D.	Kom	entar	dan	Saran
	TEAM	Cutai	uan	Jaian

	kai dengan Sedikit revisi
	<u> </u>
	Banda Aceh, Agustus 2020
	Validator
	Rung
	RATNA YENTI, S. pd. Au
	NIP. 198003012008012004
1	(April) Amela