PENEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *PUZZLE* TELUR PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

Diajukan oleh:

SAPRINAWATI NIM. 150210074 Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



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

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PERMAINAN PUZZLE TELUR PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam NegeriAr-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

SAPRINAWATI NIM. 150210074

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Islam AnakUsiaDini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Jamaliah Hasballah, M.A NIP. 196010061992032001

NIDN. 2006039002

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PERMAINAN PUZZLE TELUR PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF 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 Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 19 Agustus 2020 29 Dzulhijah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Dra. Jamaliah Hasballah, MA NIP. 196010061992032001 Sekretaris,

Faizatul Faridy, M. Pd NIP. 199011252019032019

Penguji I,

Putri Rahmi M. Pd

NIDN. 2006039002

W/ III

Penguji

Dewi Fitriani, M. Ed

NIDN: 2006107803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Darussalam Banda A

Mr. Mushin Razali, S.H. M. Ag



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

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama

: Saprinawati

NIM

: 150210074

Prodi

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas

: Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Permainan

Puzzle Telur Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6

Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, saya:

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

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

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

> Banda Aceh, 13 Agustus 2020 ng Menyatakan,

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada kita semua. Serta shalawat dan salam kita sanjungkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, keluarga beserta sahabat beliau sekalian. Dengan izin Allah-lah saya dapat menyusun Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul "PengembanganPerangkat Pembelajaran Menggunakan Permainan Puzzle Telur Pintar terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". Yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

- Ibu Dra. Jamaliah Hasballah M.A selaku pembimbing pertama dan Ibu Putri Rahmi, M.Pd selaku pembimbing kedua, yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat dan arahan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 2. Ibu Dra Aisyah Idris, M.A selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi dan nasehatnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan
- Ketua Prodi PIAUD Ibu 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 Ar-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 tugas akhir 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 penulisan tugas akhir ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN KATA PENGANTAR	HALAMAN SAMPUL JUDUL	
KATA PENGANTAR DAFTAR ISI DAFTAR LAMPIRAN BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang B. Rumusan Masalah C. Tujuan Penulisan D. Manfaat Penulisan A. Pengertian Pengembangan B. Perangkat Pembelajaran C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 2. Puzzle Telur Pintar 3. Manfaat Permainan Puzzle D. Kemampuan Kognitif 1. Pengertian Kogntif 2. Teori Perkembangan kognitif 3. Tahapan Perkembangan kognitif 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2. BAB III PENUTUP A. Simpulan 2. Simpulan 3. Simpu	LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
DAFTAR ISI ii DAFTAR LAMPIRAN iv BAB I PENDAHULUAN 1 A. Latar Belakang 1 B. Rumusan Masalah 2 C. Tujuan Penulisan 2 D. Manfaat Penulisan 2 BAB II PEMBAHASAN 3 A. Pengertian Pengembangan 5 B. Perangkat Pembelajaran 6 C. Permainan Puzzle Pintar 1 1. Pengertian Permainan 12 2. Puzzle Telur Pintar 15 3. Manfaat Permainan Puzzle 16 D. Kemampuan Kognitif 17 2. Teori Perkembangan kognitif 17 2. Teori Perkembangan Kognitif 20 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 20 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 22 BAB III PENUTUP 25 A. Simpulan 25		
DAFTAR LAMPIRAN in BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang B. Rumusan Masalah C. Tujuan Penulisan D. Manfaat Penulisan D. Manfaat Penulisan BAB II PEMBAHASAN A. Pengertian Pengembangan B. Perangkat Pembelajaran C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 1. Pengertian Kognitif 1. Pengert		i
BAB I PENDAHULUAN 1 A. Latar Belakang 1 B. Rumusan Masalah 2 C. Tujuan Penulisan 2 D. Manfaat Penulisan 2 BAB II PEMBAHASAN 5 A. Pengertian Pengembangan 6 B. Perangkat Pembelajaran 1 C. Permainan Puzzle Pintar 1 1. Pengertian Permainan 1 2. Puzzle Telur Pintar 1 3. Manfaat Permainan Puzzle 16 D. Kemampuan Kognitif 17 2. Teori Perkembangan kognitif 15 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 20 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 20 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 22 BAB III PENUTUP 25 A. Simpulan 25		iii
A. Latar Belakang	DAFTAR LAMPIRAN	iv
A. Latar Belakang		_
B. Rumusan Masalah C. Tujuan Penulisan D. Manfaat Penulisan A. Pengertian Pengembangan B. Perangkat Pembelajaran C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 2. Puzzle Telur Pintar 3. Manfaat Permainan Puzzle D. Kemampuan Kognitif 1. Pengertian Kognitif 2. Teori Perkembangan kognitif 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2. BAB III PENUTUP 2. A. Simpulan 2. Zengara Anak Usia 5-6 Tahun		1
C. Tujuan Penulisan D. Manfaat Penulisan A. Pengertian Pengembangan B. Perangkat Pembelajaran C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 2. Puzzle Telur Pintar 3. Manfaat Permainan Puzzle D. Kemampuan Kognitif 1. Pengertian Kogntif 2. Teori Perkembangan kognitif 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2. BAB III PENUTUP 2. A. Simpulan 2. Simpulan 2. Teori Penkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2. Teori Penkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 3. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2. Teori Penkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 3. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 3. Tahapan Penkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 4. Simpulan		1
D. Manfaat Penulisan		4
BAB II PEMBAHASAN A. Pengertian Pengembangan B. Perangkat Pembelajaran C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 2. Puzzle Telur Pintar 3. Manfaat Permainan Puzzle D. Kemampuan Kognitif 1. Pengertian Kogntif 2. Teori Perkembangan kognitif 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2. BAB III PENUTUP A. Simpulan		4
A. Pengertian Pengembangan B. Perangkat Pembelajaran C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 2. Puzzle Telur Pintar 3. Manfaat Permainan Puzzle D. Kemampuan Kognitif 1. Pengertian Kognitif 2. Teori Perkembangan kognitif 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 22 BAB III PENUTUP A. Simpulan 25	D. Manfaat Penulisan	4
A. Pengertian Pengembangan B. Perangkat Pembelajaran C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 2. Puzzle Telur Pintar 3. Manfaat Permainan Puzzle D. Kemampuan Kognitif 1. Pengertian Kognitif 2. Teori Perkembangan kognitif 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 22 BAB III PENUTUP A. Simpulan 25	DAD II DEMDAHACAN	5
B. Perangkat Pembelajaran C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 2. Puzzle Telur Pintar 3. Manfaat Permainan Puzzle D. Kemampuan Kognitif 1. Pengertian Kognitif 2. Teori Perkembangan kognitif 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2. BAB III PENUTUP 2. A. Simpulan 2. Si		
C. Permainan Puzzle Pintar 1. Pengertian Permainan 2. Puzzle Telur Pintar 3. Manfaat Permainan Puzzle D. Kemampuan Kognitif 1. Pengertian Kogntif 2. Teori Perkembangan kognitif 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2. BAB III PENUTUP A. Simpulan		5
1. Pengertian Permainan 14 2. Puzzle Telur Pintar 15 3. Manfaat Permainan Puzzle 16 D. Kemampuan Kognitif 17 1. Pengertian Kogntif 17 2. Teori Perkembangan kognitif 18 3. Tahapan Perkembangan Kognitif 18 4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif 20 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 22 BAB III PENUTUP 25 A. Simpulan 25		_
2. Puzzle Telur Pintar		
3. Manfaat Permainan Puzzle		
D. Kemampuan Kognitif		
1. Pengertian Kogntif		
2. Teori Perkembangan kognitif	D. Kemampuan Kogniti	
3. Tahapan Perkembangan Kognitif	1. Pengeruan Kognui	
4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif	2. Teleman Perkembangan Kognitii	
5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	5. Tanapan Perkembangan Kognuti	
BAB III PENUTUP		
A. Simpulan	5. Indikator Kemampuan Kognitti Anak Osia 5-6 Tanun	22
A. Simpulan	DAD HI DENLITUD	25
D Coron		25 25
B. Saran	D. Salali	23
DAFTAR PUSTAKA	DAFTAR PUSTAKA	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Tema dan Cakupan Tema	28
Lampiran 2 : Kalender Akademik	32
Lampiran 3 : PROTA	33
Lampiran 4 : PROSEM	
Lampiran 5 : Rincian Mingguan Efektif	
Lampiran 6 : RPPM	
Lampiran 7: RPPH	
Lampiran 8 : Penilain Kemampuan Kognitif Anak	
Lampiran 9 : Lembar Validasi RPPHdan Lembar Aktivitas Anak	



BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan perangkat pembelajaran merupakan serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berdasarkan teori pemgembangan yang telah ada. Salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah perangkat pembelajaran. Tersedianya perangkat pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Perangkat pembelajaran merupakan alat perlengkapan guru yang digunakan guru dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Perangkat pembelajaran PAUD berupa perencanaan pembelajaran dengan segala kelengkapannya. Pengembangan perangkat pembelajaran disini menunjuk pada prosedur yang dilakukan dalam membuat perencanaan pembelajaran.

Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan pada tahap tindakan dalam kegiatan belajar mengajar. Perangkat pembelajaran memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Trianto menyatakan bahwa perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan untuk mengelola proses pembelajaran berupa buku, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, instrumen evaluasi, dan media yang digunakan dalam pembelajaran.² Hal ini senada dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, dan skenario pembelajaran.

¹DaryantodanArisDwicahyono, *Pengembangan PerangkatPembelajaran(Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*, Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 5

²Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Cet. VI; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal 201

Perangkat pembelajaran yang dibuat harus disesuaikan dengan kemampuan serta perkembangan dan usia peserta didik, pada pembuatan perangkat pembelajaran ini kemampuan peserta didik yang ingin dilihat dan dikembangkan adalah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut didukung oleh Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah disebut bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Kemudian penyusunan perangkat pembelajaran harus sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.³

Mengacu pada permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan anak usia dini , bahwa merencanakan pembelajaran merupakan kemampuan yang harus dimiliki guru PAUD. Perencanaan penting untuk pembelajaran di PAUD, karena memungkinkan anak diberi kesempatan terbaik untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangan belajar melalui kegiatan bermain.⁴

Bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Jadi dengan demikian bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak. ⁵Melalui bermain mampu meningkatkan pengetahuan dan perkembangan anak.Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pendidik untuk menstimulasi perkembangan anak adalah aspek perkembangan kognitif.Menurut perkembangan kognitif, usia dini berada pada tahapan sensori motorik dan praoperasional yaitu periode pada saat anak belum mampu mengoprasionalkan mental secara logis. Dalam hal ini yang dimaksud dengan operasional kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental bukan fisik.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu yang menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai

⁴Kementerian dan Kebudayaan Pertauran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun 2014, h.7

 $^{^3\}mbox{Permendikbud}$ No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses pendidikan dasar dan menengah, h. 01

⁵Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 132

seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.⁶ Kognitif juga merupakan salah satu perkembangan yang perlu distimulus sejak dini karena perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan individu untuk berfikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Salah satu indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu berfikir simbolik yang mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.⁷

Ada banyak permainan yang dapat menstimulus kognitif anak, salah satunya permainan *Puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. Ada banyak sekali jenis-jenis *puzzle* salah satunya yaitu *Puzzle* Telur Pintar, dimana permainan ini dapat membantu dalam meningkatkan kognitif anak karena di dalam permainan ini anak perlu berfikir untuk memecahkan masalah dalam menyelesaikan permainan ini. *Puzzle* Telur Pintar adalah suatu permainan *puzzle* yang telah dimodifikasi. Yakni dimana kegiatan permainan ini tidak hanya hanya menyusun kepingan-kepingan gambar yang telah dipotong akan tetapi anak harus melewati beberapa rintangan untuk mmenyelesaikan atau menyusun kepingan-kepingan gambar tersebut yang dimana dalam permainan ini juga dapat meningkatkan kognitif anak.

Proses pembelajaran didalam kelas memerlukan suatu model pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar karena model pembelajaran merupakan suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak.

Uraian diatas senada dengan pendapat Kemp (dalam Rusman) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang

⁷Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h.24

⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Kencana: Jakarta:2011)

⁸Muh Syukron, *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), h. 11

harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efesien. Joyce dan Weil, juga memaparkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapa digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing, pembelajaran dikelas atau yang lain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan maka rumusan masalahnya adalah "Bagaimana Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggnakan Permainan *Puzzle* Telur Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Permainan *Puzzle* Telur Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun.

D. Manfaat Penulisan

1. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan ilmu dan memeperkaya pengetahuan tentang pendidikan islam anak usia dini

2. Bagi Guru

Dapat memberikan referensi atau contoh kepada pendidik pendidikan Anak Usia Dini

⁹Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*,(jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 133

BAB II

PEMBAHASAN

A. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹⁰

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan keterampilan sesuai dengan bakat keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.¹¹

Berdasarkan uraian diatas dapat dirtarik kesimpulan bahwasanya pengembangan adalah suatu pendidikan yang dilakukan secara sadar dengan proses yang menjadikan potensi yang ada menjadi mutu lebih baik dan berguna.

B. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. 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. Rencana pelaksaan pembelajaran adalah program

¹⁰Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005),h.24

¹¹Wiryokusumo dan Afrilianasari, *Teori Pengembangan*, (Surabaya, 2014), h. 10

¹²Zuhdan Kun Dan Prasetyo, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas, Serta Menerapkan Konsep Ilmiah Siswa SMP*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), H. 16

perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksaan pembelajaraan untuk setiap kegitan proses pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan silabus.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran merupakan suatu alat perlengkapan yang dipersipkan sebelum melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran juga merupakan bagian penting dari sebuah proses pembelajaran yang dimana perangkat pembelajaran juga sering disebut sebagai kurikulum.

Menurut Harjanto (dalam Nasirun) bahwa perencanaan berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan, yang merupakan strategi untuk mencapai suatu sasaran yang ingin dicapa. Desain pembelajaran dibuat berdasarkan pengembangan dokumen kurikulum yang meliputi pengembangan program tahunan dan semester, pengembangan silabus dan rencana pelaksaan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran diartiakan sebagai proses kerjasama antar guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada. Baik potensi yang bersumber dari dalam siswa itu sendiri ataupun potensi yang ada diluar seperti lingkungan. Sebagai suatu proses kerjasama, pembelajaran tidak hanya menitik beratkan pada kegiatan guru atau murid saja akan tetapi guru dan murid berusaha bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dari urain diatas dapat disimpulkan bahwa perencaan pembelajaran merupakan suatu proses kerja sama, tidak hanya menitik beratkan pada kegiatan guru atau kegiatan peserta didik saja, akan tetapai guru dan siswa bersama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan serta upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.

1. Kalender Akademik

Kalender pendidikan adalah komponen alokasi waktu yang berfungsi memudahkan setiap orang supaya memulai perencanaan kegiatan pembelajaran kedepan melalui kalender pendidikan pada tahun ajaran yang berlaku. Kalender pendidikan juga merupakan pengaturan waktu untuk kegiatan pembelajaran peserta

¹⁴Wina Sanjaya, Perencanaan dan Desain Perencaan Pembelajaran, (Kenacana Perdana Media Group, jakarta: 2010), h. 41

¹³Nasirun dan Saparahayu Ningsih, Pelaksaan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, (Undergraduated Thesis, Universitas Bengkulu, 2010), hal. 20

didik mulai dari setahun dalam waktu pelajaran efektif dan hari libur dan juga didalamnya berisi program kegiatan tahunan yang mencakup kegiatan-kegiatan perayaan hari besar nasional, kegiatan-kegiatan puncak tema, kegiatan-kegiatan lembaga¹⁵

Permendikbud 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). ¹⁶

2. Program Tahunan

Program tahunan adalah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun ajaran untuk mencapai tujuan (standar kompetensi dan kompetensi dasar) yang telah ditetapkan. Dalam program perencanaan menetapkan alokasi untuk setiap kompetensi dasar yang harus dicapai, disusun dalam program tahunan, dengan demikian penyusunan program tahunan pada dasarnya adalah menetapkan jumlah waktu yang tersedia untuk setiap kompetensi dasar.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengembangkan program tahunan adalah:

- a. Lihat berapa jam alokasi waktu untuk setiap mata pelajaran dalam seminggu dalam struktur kurikulum seperti yang telah ditetapkan.
- b. Analisis berapa minggu efektif dalam setiap semester, seperti yang telah ditetapkan dalam gambaran alokasi waktu yang tersedia untuk pelaksanaan proses pembelajaran.¹⁷

3. Perencanaan Program Semester

Perencanaan semester merupakan program pembelajaran yang dipetakan berisi jaringan tema, bidang pengembangan, kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator yang ditata secara urut dan sistematis, alokasi waktu yang diperlukan

¹⁵Avu Andriani, Praktis Membuat Kerja Guru, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), h. 113

¹⁶Salinan lampiran III *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014*, h. 3

¹⁷Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 52

untuk setiap jaringan tema dan sebarannya kedalam semster 1dan 2, langkahlangkah pengembangan program semester, sebagai berikut:

- a. Mempelajari dokumen kurikulum yakni standar perkembangan dasar
- b. Menentukan tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi tersebut untuk setiap kelompok dalam satu semster
- c. Membuat "Matriks Hubungan Kompetensi Dasar dengan Tema". Dalam langkah ini yang harus dilakukan adalah memasukkan hasil belajar atau indikator kedalam jaringan tema.
- d. Menetapkan pemetaan jaringan tema dengan memperhatikan keleluasaan cakupan pembahasan tema dan sub-subtema serta minggu efektif sekolah, sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan. 18

Program semester (PROSEM) 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:
 - 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.¹⁹

¹⁸Dadan Surya, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.248

¹⁹Salinan lampiran III *Permendikbud...*, h. 3-4

4. Perencanaan Program Mingguan

Perencanaan mingguan disusun dalam bentuk rencana program pelaksaan mingguan (RPPM). RPPM merupakan penjabaran dari perencanaan semester yang berisi kegiatan-kegiatan dalam rangka mencapai indikator yang telah direncanakan dalam satu minggu sesuai dengan keluasan pembahasan tema dan subtema

Perancanaan mingguan dapat disusun dalam bentuk, antara lain: Rencana program pelaksanaan mingguan (RPPM), model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, rencana program pelaksanaan mingguan, model pembelajaran kelompok dengan sudut kegiatan dan rencana program pelaksaan mingguan. ²⁰

5. Perencanaan Pogram Harian

Perencanaan harian disusun dalam bentuk rencana program pelaksanaan harian (RPPH). RPPH merupakan penjabaran dari satuan kegiatan mingguan. RPPH memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok, maupun klasikal dalam satu hari. RPPH terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir.

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.²¹

6. Rincian Mingguan Efekif

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

²⁰Dadan Surya, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.249

²¹Salinan lampiran III *Permendikbud....* h. 4

pembelajaran di luar waktu libur untuk setiap tahun pelajaran pada setiap satuan pendidikan.²²

7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kurikulum). Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan RPP merupakan komponen yang penting. Dalam hal ini guru merupakan salah satu yang memegang peranan paling penting dalam merancang suatu RPP oleh karena itu dituntut adanya suatu sikap profesional dari seorang guru. Perencanaan proses pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran , sumber belajar dan penilaian hasil belajar.

8. Penilaian Perkembangan anak

a. Pengertian penilaian

Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Kemudian Penilaian berdasarkan standar nasional anak usia dini adalah kriteria tentang penilain proses dan hasil pembelajaran anak dalam rangka pemenuhan standar tingkat pencapaian perkembangan sesuai tingkat usianya²⁴

Menurut Kunandar penilain berfungsi sebagai control bagi guru dan sekolah tentang perkembangan belajar anak. Dengan mengetahui perkembangan belajar anak, guru dan orang tua dapat menentukan upaya lanjutan yang harus dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak²⁵

b. Prinsip-Prinsip Penilaian

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

²²Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 12

²³Daryanto dan Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat...*, h. 85

²⁴Peraturan Menteri dan Kebudayaan Repyblik Indonesia No.137, Tahun 2014, h.2

²⁵Ayu Nayla, *Analisi Pelaksanaan Asessmen Perkembangan Belajar Anak* Kelompok B di TK Cemara Dua Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014, h.2

1) Mendidik

Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

2) Berkesinambungan

Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

3) Objektif

Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.

4) Akuntabel

Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.

5) Transparan

Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.

6) Sistematis

Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrumen.

7) Menyeluruh

Penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

8) Bermakna

Hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orangtua, pendidik, dan pihak lain yang relevan.²⁶

Penilaian atau peroses pengumpulan data dan dokumentasi belajar dan perkembangan anak dilakukan melalui: observasi, konfrensi dengan para guru, survey, wawancara dengan orang tua, hasil kerja anak. Keseluruhan penilaian dapat dibuat dalam bentu portofolio.Penilaian Portofolio merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan dengan menggunakan bukti-bukti hasil belajar (*evidence*) yang

²⁶Salinan lampiran V *Permendikbud...*, h. 2

relevan dengan kompetensi keahlian yang dipelajari. *Evidence* tersbut adalah dapat berupa karya peserta didik (hasil pekerjaan) dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik, atau bentuk informasi lain yang terkait dengan kompetensi keahlian tertentu.²⁷

Penilaian yang dilakukan secara autentik, penilaian autentik adalah penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berkesinambungan. Penilaian tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak.

9. Model Pembelajaran Kelompok

Model pembelajaran kelompok adalah startegi pembelajaran yang melibatkan pertisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dengan sistem pembelajaran ini akan memungkinkan gurumengelola kelas dengan lebih efektif dan siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. ²⁸

Pembelajaran akan efektif digunakan apabila (a) guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secara individual (b) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (c) guru ingin menanamkan belajar melalui teman sendiri (d) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa (e) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.

10. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifak adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan.²⁹ Pendekatan ini tidak diartikan sebagai belajar sain tetapi menggunakan proses saintis dalam kegiatan belajar. Pendekatan saintifik adalah salah satu pendekatan dalam membangun cara berpikir agar anak memiliki

²⁸Hijriati, *PengembanganModel Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017), 3(1), h.81

²⁷Daryanto dan Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat...*, h. 159

²⁹Maria fatima Murdina Angkur, *Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pendidikan Anak usia dini*, Jurnal Smart PAUD, 2019, 2(1), h. 37

kemampuan menalar yang diperoleh melalui proses yang mengamati sampai pada mengkomunikasikan hasil pikirannya.

C. Permainan Puzzle Telur Pintar

1. Pengertian Permainan

Permainan bagi anak adalah sesuatu yang sangat menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan.³⁰ Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru. Menurut Joan Freeman dan utami munandar (dalam andang ismail) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan mosional.³¹

Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi setiap anak dimana dalam permainan tersebut anak akan merasa senang dan nyaman tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan juga merupakan kebutuhan setiap anak. Permainan yang dilakukan oleh anak sangatlah membuat anak mampu meningkatkan setiap aspek perkembangan tidak terkecuali aspek kognitif anak. Piaget melihat permainan sebagai median yang meningkatkan kognnitif anak. Permainan merupakan suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan jika tidak bermain dan tidak melakukan permainan. ³²

Andang menuturkan bahwa "pengertian dari permainan ada dua yaitu: (a) Permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah; (b) Permainan aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan namun ditandai dengan menang atau kalah³³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas bermain baik mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah ataupun aktivitas bermain yang menang atau kalah, dengan bermain anak dapat

 $^{^{30}}$ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia dini*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), h.183

³¹Andang, Ismail, *Education Games*, (Jakarta: Proumedia, 2009), h. 26

³²Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak.* (Jakarta: Laskar Aksara, 2015), h. 8

³³ Andang, Ismail, Education Games...h. 27

berbaur, terbuka, berani spontan bahkan dapat memahami hakekat dirinya serta hubungan dengan lingkungannya.

2. Pengertian Puzzle

a. Puzzle

Permainan *Puzzle* sudah tidak asing lagi bagi anak-anak biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan "bentuk" dan "tempatnya" anak-anak akan suka memainkan *puzzle* dengan berbagai macam gambar yang menarik. *Puzzle* merupakan permainan paling populer bagi anak-anak. Anak-anak bertugas menyusun kembali potongan-potongan gambar yang terpisah dan tercerai berai. Potongan ini memiliki berbagai bentuk diantaranya ada yang seperti jajaran genjang, trapesium, persegi panjang dan sebagainya. Disusun sedemikian rupa agar membentuk gambar yang utuh. ³⁴

Puzzle memiliki berbagai tingkat kesulitan. Berupa besar kecil ukuran puzzle, kerumitan gambar dan banyaknya potongan yang harus disusun ulang. Puzzle ini bisa dimainkan oleh semua tingkatan umur. Desain nya dari yang paling sederhana untuk anak tingkat taman kanak-kanak sampai tingkat rumit untuk dewasa

Menurut ismail (dalam Sukron) *puzzle* merupakan permainan yang menyusun suatu gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. SGambar *puzzle* yang disediakan diacak terlebih dahulu lalu anak mencoba menyusunnya dan menghubungkan potongan-potongan sehingga menjadi gambar yang utuh. Senada dengan pendapat Rahmanelli, yang memaparkan bahwa permainan *puzzle* adalah merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. SBerdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* adalah permainan bongkar pasang yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau huruf yang disusun menjadi suatu permainan yang berfungsi untuk pengetahuan jika dikaitkan dengan pembelajaran

³⁵Muh Sukron, *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk Meningkatkam Pemahaman Siswa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), h. 11

³⁴Hairuddin, Enni K, *Membentuk Karakter Anak Dari Rumah*, (Jakarta: PT Alex Media, 2104), h. 210

³⁶Muh Syukron, *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), h. 11

Permainan *puzzle* juga termasuk permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan yang sederhana. Seperti permainan *puzzle* telur pintar yaitu permainan yang terbuat dari kertas karton kemudian dibuat seperti bentuk telur dan dibagi menjadi dua bagian, satu bagian terdapat pola angka sedangkan satu bagiannya lagi terdapat jumlah bilangannya.

b. Puzzle Telur Pintar

Menurut Rokhmat *puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.³⁷ Sedangkan *puzzle* telur pintar merupakan permainan yang telah dimodifikasi dari permainan *puzzle*angka, yang dimana permainan ini menggunakan alat-alat seperti: kardus bekas, botol bekas, batu bata, dan potongan kayu. Permainan ini menuntut anak secara langsung menghitung jumlah *puzzle* yang diambil dan diletakkan sesuai dengan angka yang sudah tersedia dan berjalan dengan cara zig-zag. Permainan puzzle telur pintar ini juga dapat diubah sesuai dengan tema yang dilaksanakan pada pembelajaran yang berlangsung.

Cara memainkan puzzle telur pintar

- 1) Pertama-tama anak dibagi menjadi dua kelompok, lalu berbaris pada kelompok masing-masing sambil membawa potongan puzzle
- 2) Kemudiananak melompat diatas pola lingkaran dengan menggunakan satu kaki.
- 3) Setelah itu anak berjalan diatas batu batadan mencocokkan potongan puzzle yang dibawa sesuai dengan lambang bilangan
- 4) Lalu anak kembali ke barisan semula dengan melewati jembatan balok segi panjang sembari menjaga keseimbangan tubuhnya, dan berjalan melewati botol-botol dengan cara zig-zag.

³⁷Rokhmat Joni, *Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD*" Jurnal Dinamika Pendidikan 2(1) h. 45-52.



Gambar 2.1 Sebelum Menyusun Puzzle



Gambar 2.2 Sesudah Mencocokkan Lambangan Bilangan

3. Manfaat Permainan Puzzle

Ada banyak sekali manfaat dari permainan *puzzle* salah satunya adalah:(1) Anak dapat mengenal bentuk serta polanya; (2) dapat melatih konsentrasi anak; (3) Dapat melatih ketelitian pada anak; (4) dan dapat meningkatkan kreativitas pada anak.Selain manfaat yang disebutkan terdapat juga beberapa nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak melalui permainan ini yaitu: nilai religius, kreativitas, kemandirian, kerja keras dan tanggung jawab. Semua nilai-nilai karakter tersebut didapatkan pada saat anak melakukan permainan mulai dari anak bermain sampai akhir permainan³⁸.

³⁸Fadillah M,*Bermain & Permainan Anak Usia dini*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017). H. 84

Sedangkan manfaat dari *puzzle* telur pintar sebagai media bermain yaitu:

- a) Meningkatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memcahkan maslalah, melalui *puzzle* anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh.
- b) Meningkatkan keterampilan motorik. Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan meyusunnya menjadi satu gambar.
- c) Melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi. Saat bermain *puzzle*telur pintar, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengemabngkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk meyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.
- d) Meningkatkan keterampilan sosial. *Puzzle* dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *puzzle* dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan gambar dari *puzzle* tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak³⁹

Berdasarkan urain diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain permainan puzzle memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif, motorik dan logika, serta dapat melatih kesabaran dan konsentrasi pada anak.

D. Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu yang menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau pristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ideide dan belajar. 40

³⁹Siti nurjannah, Devi Ayu Anjani. *Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidorjo*, Jurna UNASA, 7(2), Hal: 188.

⁴⁰SusantoAhmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), Hal 48

Menurut teori Piaget dalam Suprijono perkembangan kognitif yang digambarkan merupakan proses adaptasi intelektual, perkembangan kognitif memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses yang berkesinambungan yang membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungan. Struktur yang dibentuk oleh kecerdasan, pengetahuan sangat subjektf waktu masih bayi dan masa kanak-kanak awal dan menjadi objektif dalam masa dewasa awal ⁴¹

2. Teori Perkembangan kognitif

Piaget berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif:
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya;
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya;
- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya;
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadis secara alamiah (Spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Piaget berpendapat bahwa, anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkrit. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda disekitarnya. Orang tua sering menganggap periose ini sebagai

⁴¹Agus, Suprijono, *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010).hal 23

masa sulit karena anak menjadi susah diatur, bisa disebuit nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya.

Alfred Binet mengemukakan bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujududan potensi kognitif manusia harus dimengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan berbahasa yang menyangkut motorik.⁴²

Menurut Alfred Binet (dalam Sussanto) terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu; (1) Konsentrasi; kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan. (2) Adaptasi; kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah; (3) Bersikap kritis; kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun yerhadap dirinya sendiri.

Witherington (dalam Sussanto) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.

Anita E. Woolfolk (dalam Sussanto) mengemukakan definisi kognitif kepada tiga kategori, yaitu; (1) kemampuan untuk belajar; (2) keseluruhan pengetahuan yang harus diperoleh; dan (3) kemampuan untuk beradaptasi secara berhasil dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya dengan berhasil. Selanjutnya Woolfolk (dalam Susanto), mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungannya 43

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk memecahkan suatu masalah melalui proses berpikir.

.

⁴² Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Din*i, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 48

⁴³Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini...*h. 50

3. Tahapan Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Depdiknas) perkembangan kemampuan otakterbagi 4 tingkat untuk berfikir mengembangkan pengetahuan (kognitif), yaitu tahapan sensori motorik, praoperasional konkrit, operasional kongkrit, dan operasional formal. Anak taman kanak-kanak berada dalam tahapan pra operasional (2-7 tahun). Dikatakan pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya, lebih lanjut tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pada tahap ini anak mampu mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataannya, pra operasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari satu kejadian dalam kejadian lain.
- b. Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian iu berada diluar pandangan, pendengaran atauu jangkauan tangannya.
- c. Anak mengerti bahwa perusahaan dalam satu faktor disebebkan oleh perubahaan dalam satu faktor ,lainya. Misalnya dua buah gelas yang berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk dituangi air dengan jumlah yang sama maka anak akan cenderung menebak isi gelas yang tinggi lebih banyak dari pada isi gelas yang pendek, karena anak hanya mampu melihat ketinggian pada gelas air yang tinggi tanpa memperhitungkan kuantitas kualitas atau volume yang sama pada gelas yang pendek tetapi besar.
- d. Pada tahap ini <mark>anak memiliki angan-angan karena ia ber</mark>pikir secara intuitif yakni berfikir dengan berdasarkan ilham⁴⁵

⁴⁴John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 48

⁴⁵Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2007), h.3

4. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kognitif yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas/keturunan. Teori hereditas atau navitisme yang dipelapori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan
- b. Faktor lingkungan. Teori lingkungan atau empirisme dipelapori olwh Jhon Locke. Locke verpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teoei ini dikenal luas dengan sebutan teori *Tabula rasa*. Menurut Jhon Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya
- c. Faktor Kematangan. Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masingmasing. Kematangan berhubungan erat dengan kronologis (usia kalender).
- d. Faktor Pembentukan. Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (penagruh alam sekitar). Sehingga manusia membuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.
- e. Faktor minat dan bakat. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan un tuk berbuat lebih giat dana lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Arti ya seseorang

- yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.
- f. Faktor kebebasan. Kebebasan yaitu keluasan menuasia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metodemetode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah sesuai kebutuhannya⁴⁶.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yang secara langsung juga mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak. Faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif yakni kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi dan lingkungan sekitar anak.

5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator tingkat pencapaian perkembangan lingkup kognitif anak ialah sebagai berikiut:

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).⁴⁷

Berdasarkan indikator tersebut bahwasanya pada masa anak usia 5-6 tahun sudah mampu dalam menyebutkan, menggunakan lambang bilangan, mencocokkan serta dapat mempersentasikam berbagai macam benda dalam bentuk gambar

Tabel 5.1 Rubrik Penilaian Kemampuan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Keterangan			
1	Kemampuan anak	Anak belum mampu dalam			
	dalam memecahkan memecahkan masalah				
	kesulitan pada	Anak sudah mulai mampu dalam			
	permainan	memecahkan masalah	2		

⁴⁶Susanto Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Din*i... Hal 49

 $^{^{\}rm 47} Permendikbud$ No. 137 tahun 2014, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, h.

		Anak sudah mampu memecahkan				
	masalah					
	Anak sudah sangat mampu dalam					
		memecahkan masalah	4			
2	Kemampuan anak	Anak belum mampu dalam				
	dalam mencocokkan	mencocokkan setiap kepingan	1			
	setiap kepingan	Anak sudah mulai mampu dalam				
		mencocokan setiap kepingan	2			
	((
		Anak sudah mampu mencocokan				
	//	setiap kep <mark>in</mark> gan	3			
	//	Anak sudah sangat mampu	-			
4		mencocokkan setiap kepingan	4			
3	Kemampuan anak	Anak belum mampu menyebutkan				
	dalam menyebutkan	lambang bilangan	1			
	lambang bilang <mark>an 1-10</mark>	Anak sudah mulai mampu				
	menyebutkan lambang bilangan					
		Anak sudah mampu menyebutkan				
		lambangbilangan	3			
	\	CHAPTER 1				
		Anak sudah sangat mampu				
		meyebutkan lambang bilangan	4			
4	Kemampuan anak	Anak belum mampu menggunakan				
	dalam menggunakan	lambang bilanagn dalam	1			
	lambang bilangan untuk	menghitung.				
	menghitung	Anak sudah mulai mampu				
		menggunakan lambang bilangan	2			
		dalam menghitung				
		Anak sudah mampu menggunakan				
		lambang bilangan dalam menghitung	3			

	Anak	sudah	sangat	mampu	
	menggu	nakan	lambang	bilangan	4
	dalam menghitung				

Sumber Ngalim Purwanto, Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran⁴⁸



 $^{\rm 48}$ Ngalim Purwanto,
 $Prinsip\mbox{-}Prinsip$ dan Evaluasi Pengajaran, (Bandung: P
T Remaja Rosdakarya, 2006), h. 102

BAB III

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasansebelumnya yang telah diuraikan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* telur pintar terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui beberapa indikator yaitu menyebutkan lambamg bilangan 1-10,menggunakan lambang bilangan untuk menghitung,mencocokkan bilangan dengan lambang bilangandanmempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Pada saat mengembangkan kegiatan belajar mengajar, maka dilakukan penyempurnaan untuk rancangan PROTA, PROSEM, RPP dan penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan autentik yaitu Penilaian tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur pada apa yang dapat dilakukan oleh anak. Kemudian melakukan tahap pengembangan kegiatan belajar mengajar berupa penataan urutan pembelajaran, perkiraan alokasi waktu yang diperlukan peserta didik dan kegiatan pembelajaran, serta pemilihan format perangakat pembelajaran, pelaksanaan evaluasi serta penentuan sumber belajar.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penulisan tugas akhir semester ini yaitu pendidik diharapkan dapat menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan yang telah dibuat, sehingga pelaksanaan pembelajaran dan pengembangan penilain sesuai dengan implementasi pada kurikulum 2013.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2014). *Perkembangan Anak Usia Din*i. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Aris Dwicahyono dan Daryanto (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar). Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. (2007). Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak, Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Enni K, Hairuddin, (2014). *Membentuk Karakter Anak Dari Rumah*. Jakarta: PT Alex Media
- M. Fadillah . (2017). Bermain & Permainan Anak Usia dini. Jakarta: Prenadamedia Group
- Majid Abdul, 2005, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rokhmat Joni, *Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD*" Jurnal Dinamika Pendidikan 2(1)
- Syukron Muh. (2011). *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*, (Jakarta: Balai Pustaka
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Siti nurjannah, Devi Ayu Anjani. Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidorjo, Jurna UNASA, 7(2)
- Permendikbud No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendikbud No. 137 tahun 2014, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
- Santrock. John W. (2007). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga
- Sanjaya, Wina. (2010) *Perencanaan dan Desain Perencaan Pembelajaran*. Kenacana Perdana Media Group, jakarta

Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Ismail, Andang. (2009). Education Games. Jakarta: Proumedia

Trianto. (2013) *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Cet. VI.

Yulianti (2015). Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak. (Jakarta: Laskar Aksara

Yus Anita (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH NOMOR: 6245/Un.08/FTK/Kp.07.6/08/2020

TENTANG:

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

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan. b.
 - bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 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
- 5. 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 UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda
- Keputusan Menteri Ag<mark>ama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengakatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;</mark>
- 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;

Memperhatikan

Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal: 19 September 2019

MEMUTUSKAN

PERTAMA

Menunjukkan Saudara:

- Dra. Jamaliah Hasballah, MA
- 2. Putri Rahmi, M. Pd

Sebagai Pembimbing Pertama Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama Saprinawati

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Puzzle

Telur Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

KEDUA

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

November 2019;

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

KEEMPAT

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.

DAFTAR TEMA DAN CAKUPAN TEMA PAUD KURIKULUM 2013

NO	TEMA	SUB TEMA	CAKUPAN TEMA/SUB TEMA
1	Diriku	Aku	-Mengenal Identitas Diri -Mengetahui Anggota Tubuh -Fungsi Anggota Tubuh
		Panca Indra	Mata , Telinga, Hidung, Kulit,dan LidahFungsi Panca Indra
		Kesukaanku	Makanan, Minuman, Mainan, dan Macam-Macam Kegiatan
3	Lingkunganku	Keluargaku	 Menggenal Anggota keluarga (Ayah/ibu, kakak/adik, kakek/nenek, paman/bibi, keponakan) Mengetahui Pekerjaan dan Tugas Keluarga Tata Tertib dalam Rumah Kebiasaan dalam Keluarga
		Rumahku	Fungsi Rumah, Bagian-Bagian Rumah, Jenis Peralatan Rumah Tangga (Kursi, Meja, Tempat Tidur, Kasur, Peralatan Makan, Fungsi Peralatan Rumah Tangga, dan Cara Menggunakan Peralatan Rumah Tangga
		Sekolahku	Gedung dan Halaman Sekolah, Ruang Belajar, Tempat Bermain dan Alat-Alat Permainan, Orang- Orang Yang ada di Sekolah, dan Tata Tertip Sekolah
3	Kebutuhanku	Makanan	 Macam-macam makanan Manfaat Makanan Makanan Sehat Tata Tertib Makanan

		Minuman Pakaian	 Macam-Macam Minuman Manfaat Minuman Minuman Sehat Tata Tertib Minuman Jenis-Jenis Pakaian Manfaat Pakaian Cara Memakai Pakaian
4	Binatang	Binatang di Air, Misalanya: - Ikan - Lele - Belut Binatang di Darat, Misalnya: - Ayam - Bebek - Kelinci Binatang Bersayap, Misalnya: - Kupu-Kupu	 Bagian-Bagian Tubuh Binatang Makanan, Bahaya, Manfaat Bagian-Bagian Tubuh Binatang Makanan, Bahaya, dan Manfaat Bagian-Bagian Tubuh Binatang Makanan, Bahaya, dan
		- Serangga - Burung	Manfaat
5	Tanaman	Tanaman Buah Tanaman Sayur	 Macam-Macam Tanaman Buah Bagian-Bagian Tanaman
			- Cara Menanam dan Merawat Tanaman Sayur

		Tanaman Hias	- Macam-Macam Tanaman
			Hias - Bagian-Bagian Tanaman
			Hias
			- Manfaat Tanaman Hias
			- Cara Menanam dan
			Merawat Tanaman Hias
		Tanaman Obat	- Macam-Macam Tanaman
			Buah
			- Bagian-Bagian Tanaman
			Buah
			- Manfaat Tanaman Buah
		/ A	- Cara Menanam dan
	-		Merawat Tanaman Buah
6	Profesi	Macam-Macam	- Tugas-Tugas dari Macam-
	. /	Profesi, Misalnya:	Macam Profesi
		- Guru	- Tempat-Tempat Bekerja
	100	- Petani	- Alat Perlengkapan Yang
		- Dokter	Dipakai
		- Polisi	- Manfaat/Hasil dari Suatu
	100	- Nelayan	Pekerjaan
		- Pedagang	
	A.	DII	* */ / / · · · · · · · · · · · · · · · ·
7	Kendaraan	Kendaraan di Darat	- Jenis Kendaraan di Darat
			- Fungsi dan Kegunaan
			- Nama Pengendara
	/		- Tempat Pemberhentian
		La particular	- Bagian-Bagian Kendaraan
	1		
		Kendaraan di Air	- Jenis Kendaraan di Air
	- No.	And the second	- Fungsi dan Kegunaan
	10/	ARHRAD	- Nama Pengendara
			- Tempat Pemberhentian
		7	- Bagian-Bagian Kendaraan
		Kendaraan Udara	- Jenis Kendaraan di Udara
			- Fungsi dan Kegunaan
			- Nama Pengendara
			- Tempat Pemberhentian
			- Bagian-Bagian Kendaraan

8	Alam Semesta	Benda-Benda Alam Gejala-Gejala Alam	 Jenis Benda-Benda Alam (Tanah, Air, Pasir, Batu, Besi, Emas, Perak) Manfaat Benda-Benda Alam Macam-Macam Gejala Alam (Siang, Malam, Gunung Meletus, Banjir, Tanah Longsor, Ombak, Pelangi, Dll
		Benda-Benda Langit	 Jenis Benda-Benda Langit (Matahari, Bulan, Bintang) Manfaat Benda-Benda Langit
9	Negaraku	Tanah Air	 Nama Negara Lambang Negara Presiden Lagu Kebangsaan Bendera Desa, Kota, Pegunungan dan Pesisir
10	Alat-Alat Komunikasi	Macam-Macam Alat Komunikasi, Misalnya: - Radio - Televisi - Telepon - Koran - Majalah - Dll	 Kegunaan Alat Komunikasi Bentuk Fisik Alat-Alat Komunikasi Cara Menggunakan Alat- Alat Komunikasi Manfaat Alat Komunikasi

KALENDER AKADEMIK TAHUN AJARAN 2020/2020

Page
Agustus 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1
September Septem
Control
Oktober November 1
Desember Desember
Januari 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 14 15 11 12 13 14 15 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
Februari Maret 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 11 12 16 17 18 19 20 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 April April Mei 1 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 Juni Minggu Efektif hari pertama masuk sekolah Hari Libur Nasional Hari Raya Idul Adha Puncak Tema So Sablu Mg ; Minggu Februari 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 Juni Minggu Efektif hari pertama masuk sekolah Hari Raya Idul Adha Puncak Tema perilaian Akhir semester perisipan penyerahan raport Libur Akhir Semester Penilaian Tenga Semester Genap Penyerahan Raport
Maret I 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 9 20 11 15 16 17 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 April April
April
Mei 1 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
Juni Minggu Efektif hari pertama masuk sekolah Hari Libur Nasional Hari Raya Idul Adha Puncak Tema Pensejaan penyerahan raport Libur Akhir Semester Penjerahan Raport Minggu Penjerahan Raport
ETERANGAN: Minggu Efektif hari pertama masuk sekolah Hari Libur Nasional Bl Selasa Rb Rabu Km kamis Jm jumat Jm jumat Sb sabtu Libur Akhir Semester Penilaian Akhir Semester Penilaian Tenga Semester Genap Penyerahan Raport
hari pertama masuk sekolah Sn Senin Hari Libur Nasional Selasa Hari Raya Idul Adha Rabu Puncak Tema penilaian akhir semester jumat persiapan penyerahan raport Sb sabtu Libur Akhir Semester Mg ; Minggu Penilaian Tenga Semester Genap Penyerahan Raport

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

No	Tema	Sub Tema	Sub-Sub Tema	Alokasi Waktu
1		Aku	-Mengenal Identitas Diri -Mengetahui AnggotaTtubuh -Fungsi Anggota Tubuh	1 minggu
		Panca Indra	Mata , Telinga, Hidung, Kulit,dan LidahFungsi Panca Indra	1 minggu
	Diri Sendiri	Kesukaanku	Makanan dan minuman yang disukaiWarna yang disukaiPermainan yang disukai	1 minggu
2	Lingkunganku	Keluarga	 Mengenal Anggota Keluarga (Ayah/Ibu, Kakak/Adik, Kakek/Nenek, Paman/Bibi, Keponakan) Mengetuhi Pekerjaan dan Tugas Keluarga Tata Tertib dalam Rumah Kebiasaan dalam Keluarga 	2 minggu
	1	Rumahku	-Kegunaan Rumah - Jenis Rumah - Bagian-Bagian Rumah - Lingkungan Rumah - Halaman Rumah	1 minggu
		Sekolahku	- Kegunaan Sekolah- Bagian-Bagian Sekolah- Lingkungan Sekolah- Halaman Sekolah	1 minggu
3		Makanan	-Macam-Macam Makanan	1 minggu

	Kebutuhanku		- Manfaat Makanan -Makanan Sehat -Tata Tertib Makanan	
	Kebutunanku	Minuman	-Macam-Macam Minuman - Manfaat Minuman -Minuman Sehat -Tata Tertib Minuman	1 minggu
		Pakaian	-Jenis-Jenis Pakaian -Manfaat Pakaian - Cara Memakai Pakaian	1 minggu
4		Binatang Darat	-Jenis-Jenis Binatang Darat -Makanan Binatang Darat -Bahaya Binatang Darat	1 minggu
	Binatang	Binatang Air	-Jenis-Jenis Binatang Air -Makanan Binatang Air -Bahaya Binatang Air	1 minggu
		Binatang Udara	-Jenis-Jenis Binatang Udara -Makanan Binatang Udara -Bahaya Binatang Udara	1 minggu
5	5	Tanaman Buah	-Macam-Macam Buah - Bagian-Bagian Buah -Manfaat Buah - Cara Merawat Tanaman Buah	1 minggu
	Tanaman	Tanaman Sayur	-Macam-macam sayur - Bagian-Bagian Sayur -Manfaat Sayur - Cara Merawat Tanaman Sayur	1 minggu
		Tanaman Hias	-Macam-Macam Tanaman Hias - Bagian-Bagian Tanaman Hias - Manfaat Tanaman Hias - Cara Merawat Tanaman Hias	1 minggu
		Tanaman Obat	-Macam-Macam Obat - Bagian-Bagian Obat -Manfaat Obat - Cara Merawat Tanaman Obat	1 minggu

PROGRAM TAHUNAN (PROTA) SEMESTER II UNTUK TK B (5-6 TAHUN)

NO	TEMA	SUB TEMA	SUB-SUB TEMA	ALOKASI
				WAKTU
1	Profesi/		- Tugas-Tugas Guru	1 MINGGU
	Pekerjaan	Guru	- Tempat Bekerja Guru	
			- Alat Perlengkapan yang Dipakai	
		1	- Manfaat/Fungsi Guru	
			-Tugas-Tugas Dokter	1 MINGGU
		Dokter	-Tempat Bekerja Dokter	
	//		-Alat <mark>Per</mark> lengkapan Yang Dipakai	
	//		-Manfaat/Fungsi Dokter	
	1		-Tugas-Tugas Polisi	1 MINGGU
		Polisi	-Tempat Bekerja Polisi	7
		111	-Alat Perlengkapan yang Dipakai	
			-Manfaat/Fungsi Polisi	
			- Tugas-Tugas Pet <mark>ani</mark>	1 MINGGU
		Petani	-Tempat Bekerja Petani	
			-Alat Perlengkapan yang Dipakai	
			-Manfaat/Fungsi Petani	
2	Kendaraan	Kendaraan	-Jenis-Jenis Kendaraan Darat	1 MINGGU
		Darat	-Cara Merawat Kendaraan Darat	
	N.	/ AR	-Manfaat Kendaraan Darat	
		Kendaraan	-Jenis-Jenis Kendaraan Air	1 MINGGU
		Laut	-Cara Merawat Kendaraan Air	
			-Manfaat Kendaraan Air	
		Kendaraan	-Jenis-Jenis Kendaraan Udara	1 MINGGU
		Udara	-Cara Merawat Kendaraan Udara	
			-Manfaat Kendaraan Udara	
3	Alam Semesta	Benda-Benda	-Jenis Benda-Benda Alam (Tanah,	1 MINGGU
		Alam	Air, Pasir, Batu, Besi, Emas, dan	
			Perak)	

			-Manfaat Benda-Benda Alam	
		Gejala-Gejala	-Macam-Macam Gejala Alam	2 MINGGU
		Alam	(Siang, Malam, Gunung Meletus,	
			Banjir, Tanah Lonsor, Ombak,	
			Pelangi, Dll)	
			-Sebab-Sebab Terjadinyan Gejala-	
			Gejala Alam	
		Benda-Benda	-Jenis Benda-Benda Langit	1 MINGGU
		Langait	(Matahari, Bulan, Bintang, Dll)	
			-Manfaat Benda-Benda Langit	
4	Negaraku	Tanah Air	- Nama Negara	2 MINGGU
			- Lambang Negara	
	///		- Presiden	
			- Lagu Kebangsaan	
	1		- Bendera	7
	1	11 6	- Desa, Kota, Pegunungan dan	
		1111	Pesisir	
5	Alat-Alat	Alat	-Jenis-Jenis Alat Komunikasi	2 MINGGU
	Komunikasi	Komunikasi	Elektronik	
		Elektronik	-Bentuk Fisik Alat Komunikasi	
	6		Elektronik	
			-Cara Menggunakan Alat	
		-	Komunikasi Elektronik	
	AR		-Manfaat Alat Komuikasi	
	- 1		Elektronik	
		Alat	- Jenis-Jenis Alat Komunikasi	2 MINGGU
		Komunikasi	Cetak - Bentuk Fisik Alat Komunikasi	
		Cetak	Cetak	
			- Cara Menggunakan Alat	
			Komunikasi Cetak - Manfaat Alat Komuikasi Cetak	
			THE THE TRUITMENT COME	

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

KOMPETENSI DASAR	TEMA	SUB TEMA	ALOKASI WAKTU
NAM :1.1, 1.2		Aku	1 minggu
Fisik motorik :2.2, 4.3,			
3.12, 3.14,	Diri Sendiri		
Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8		Panca Indra	1 minggu
Bahasa:4.6, 3.10, 4.11,			
4.10, 3.11	-	Kesukaanku	1 minggu
Sosem:2.2, 2.5, 2.7,	n n l	1 6	188
2.10, 2.11		<u> </u>	
Seni :3.15, 4.15	Puncak Tem	a : <mark>Keg</mark> iatan <i>Finger</i>	Painting
NAM :1.1, 1.2	A 4 4	Keluarga	2 minggu
Fisik motorik :3.3, 4.3			
Kog:4.2, 3.14, 4.14	Lingkunganku	Rumahku	1 minggu
Bahasa:3.10, 4.10,	5	Sekolahku	1 minggu
Sosem:3.7, 4.7	GENERAL STATE	Lie.	/
Seni: 3.6, 4.6, 4.15	Puncak tema : Me	mbersihkan Lingku	ngan Sekolah
NAM :1.1, 1.2, 3.2		Makanan	1 minggu
Fisik motorik:3.3, 4.3			
Kog:4.2, 2.3, 3.7, 4.6	Kebutuhanku	Minuman	1 minggu
Bahasa:3.10, 4.10,			
Sosem:3.13. 4.13, 2.6		Pakaian	1 minggu
Seni: 3.15, 4.15			
	Puncak Tema : I	Makan Bersama di <i>A</i>	Akhir Pekan

NAM :1.1, 1.2	Binatang	Binatang Darat	1 minggu
Fisik motorik :3.3, 4.3			
Kog:4.2, 3.14, 4.14		Binatang Air	1 minggu
Bahasa:3.10, 4.10,			
Sosem:3.7, 4.7		Binatang Udara	1 minggu
Seni: 3.6, 4.6, 4.15	D 1.00		7
	Puncak Tema :	Berkunjung Kekebu	n Binatang
NAM :1.1, 1.2		Tanaman Buah	1 minggu
Fisik motorik :2.2, 4.3,			
3.12, 3.14, Kog :3.8, 3.6, 4.6, 4.8 Bahasa:4.6, 3.10, 4.11,		Tanaman Sayur	1 minggu
4.10, 3.11 Sosem:2.2, 2.5, 2.7,	Tanaman	Tanaman Hias	1 minggu
2.10, 2.11 Seni :3.15, 4.15		Tanaman Obat	1 minggu
	Puncak Tema	a : Me <mark>nanam</mark> Bunga d	lisekolah
	JUMLAH	H	17 Minggu

The state of

tell-light tenden

RINCIAN MINGGU EFEKTIF TAHUN AJARAN 2020/2021

ТЕМА	SUBTEMA	JUMLAH MINGGU	HARI EFEKTIF	HARI TIDAK EFEKTIF
DIRIKU SENDIRI	Aku Tubuhku Kesukaanku	4 Minggu	22 hari	2 hari
LINGKUNGANKU	Keluarga Rumahku Sekolahku	3 Minggu	18 hari	-
KEBUTUHANKU	Makanan Minuman Pakaian	3 Minggu	17 hari	1 hari
BINATANG	Binatang Darat Binatang Air Binatang Udara	3 Minggu	18 hari	
TANAMAN	Tanaman Buah Tanaman Sayur Tanaman Hias Tanaman Obat	4 Minggu	23 hari	1 hari

HER PROPERTY.

Semester/Minggu : I/I

Tema : Diriku
Sub Tema : Aku
Kelompok : B

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal identitasku sebagai ciptaan Allah Mensyukuri diriku buah ciptaan Allah
FISMOT: 3.3, 3.4 KOGNITIF: 3.6, 4.6	 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus anak Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak Mengenal benda-benda disakitarnya (nome, bentuk 	 Mneyebutkan langkah- langkah dalam bermain puzzle telur pintar. Terampil menggunakan anggota tubuh seperti tangan pada saat menggambar. Mengenalkan identitas
	disekitarnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. • Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	diri pada anakMenyebutkan urutan bilangan
SOSEM: 2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	 Cara menyampaikan keinginan dengan sopan santun
BAHASA: 3.10, 4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Menceritakan kembali apa yang telah diketahui
SENI: 4.15	Menunjukkan karya aktivitas seni dengan menggunakan berbagai medai	Mengasilkan karya dalam mewarnai.

Semester/Minggu : I/II

Tema : Diriku

Sub Tema : Panca Indra

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal panca indra sebagai tanaman ciptaan Allah Mensyukuri diriku sebagai ciptaan Allah
FISMOT: 2.1	Memiliki prilaku yang mencerminkan hidup sehat	 Membiasakan anak untuk mengkonsumsi makanan dan minuman sehat yang bergizi Membiasakan anak mencuci tangan sebelum dan sesudah beraktivitas
KOGNITIF: 2.2, 2.3	 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 	 Cara mendapatkan jawaban Tahu dalam Memecahkan masalah
SOSEM: 2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	 Cara menyampaikan keinginan dengan sopan santun Membiasakan memberi salam
BAHASA: 3.10, 4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Mencerikan kembali apa yang diketahui
SENI: 2.4	Perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Cara mengenalkan manfaat menjaga kebersihan diri

Semester/Minggu : I/III

Tema : Diriku

Sub Tema : Kesukaanku

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal kesukaaku sebagai tanaman ciptaan Allah Mensyukuri Diriku sebagai ciptaan Allah
FISMOT: 2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	 Kreatif dalam melakukan setiap kegiatan Terampil dalam kegiatan
KOGNITIF: 2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Cara mendapatkan jawabanTahu dalam Memecahkan masalah
SOSEM: 2.5, 2.6	 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 	 Berani tampil dalam melakukan kegiatan Mentaati aturan kelas seperti merapikan alat main setelah melakukan kegiatan.
BAHASA: 3.10, 4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Mencerikan kembali apa yang diketahui setelah dijelaskan oleh guru.
SENI: 3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Mengikuti berbagai macam kegiatan seni seperti mewarnai, membuat kolase.

Semester/Minggu : I/I

Tema : Lingkunganku Sub Tema : Keluargaku

KOMPETENSI	MATERI	RENCANA KEGIATAN
DASAR	PEMBELAJARAN	
NAM: 1.1, 1.2	 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan- Nya Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 	 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya salah satunya adalah terciptanya lingkungan keluargaku Mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan
FISMOT: 3.3, 4.3	 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 	 Menunjukkan anggota macam-macam lingkungan keluargaku dari ayah, ibu, adik, kaka, kakek, nene, paman, dan bibik beserta kebiasaan- kebiasaan dalam keluarga Menggunakan anggota tubuh untuk membantu mengembangkan motorik kasar dan halus anak
KOGNITIF: 3.9, 4.9	 Mengenal Teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 	 Mengenal peralatan yang bisa membantu keluargaku untuk menyelesaikan pekerjaan dan tugas-tugasnya Menggunakan alat sederhana untuk membantu anggota keluargaku dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pekerjaanya

SOSEM: 2.5, 2.6 BAHASA: 3.12, 4.12	 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan Mengenal keaksaraan awal 	 Percaya diri untuk menyebutkan anggota keluarga, dan kebiasaan- kebiasaan setiap anggta keluarga Mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Menceritakan tentang
	 Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya 	anggota keluarga, pekerjaan dan tugas-tugas yang harus dilakukan serta kebiasaan anggota keluarga • Menyampaikan apa yang diketahui tentang anggota keluarga, pekerjaan dan tugas-tugas yang harus dilakukan serta kebiasaan anggota keluarga
SENI: 3.15, 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	 Mengikuti kegitan aktivitas main drama untuk memerankan anggota keluarga, pekerjaan dan tugas-tugas yang harus dilakukan serta kebiasaan anggota keluarga Membuat kolase, mewarnai, dan mencocokan anggota keluarga, pekerjaan dan tugas-tugas yang harus dilakukan serta kebiasaan anggota keluarga

Semester/Minggu : I/II

Tema : Lingkunganku

Sub Tema :Rumahku

KOMPETENSI	MATERI	RENCANA KEGIATAN
DASAR	PEMBELAJARAN	
NAM: 1.1, 1.2	 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan- Nya Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 	 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya salah satunya adalah terciptanya ingkungan rumahku Mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan
FISMOT: 3.3, 4.3	 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 	 Menunjukkan lingkungan rumahku mulai dari kegunaan ruamah, jenisjenis rumah dan bagianbagian dari rumah Menggunakan anggota tubuh untuk membantu mengembangkan motorik kasar dan halus anak
KOGNITIF: 3.9, 4.9	 Mengenal Teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 	 Mengenal peralatan yang sederhana untuk membantu dalam memperbaiki jenis-jenis rumah dan bagian-bagian dari rumah Menggunakan alat sederhana untuk membantu membantu dalam memperbaiki jenis-jenis rumah dan bagian-bagian dari rumah

SOSEM: 2.5, 2.6	 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 	 Percaya diri untuk menyebutkan kegunaan ruamah, jenis-jenis rumah dan bagian-bagian dari rumah Mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain
BAHASA: 3.12, 4.12	 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya 	 Menceritakan tentang kegunaan ruamah, jenisjenis rumah dan bagianbagian dari rumah Menyampaikan apa yang diketahui tentang kegunaan ruamah, jenis-jenis rumah dan bagian-bagian dari rumah
SENI; 3.15, 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	 Mengikuti kegitan aktivitas main drama untuk menjelaskan tentang kegunaan ruamah, jenisjenis rumah dan bagian-bagian dari rumah Membuat kolase, mewarnai, dan mencocokan kegunaan ruamah, jenis-jenis rumah dan bagian-bagian dari rumah

Semester/Minggu : I/III

Tema : Lingkunganku

Sub Tema : Sekolahku

KOMPETENSI	MATERI	RENCANA KEGIATAN
DASAR	PEMBELAJARAN	
NAM: 1.1, 1.2	 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan- Nya Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 	 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya salah satunya adalah terciptanya ingkungan sekolahku Mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan
FISMOT: 3.3, 4.3	 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 	 Menunjukkan anggota lingkungan rumahku mulai dari kegunaan sekolah, fungsi-fungsi sekolah dan bagian-bagian sekolah Menggunakan anggota tubuh untuk membantu mengembangkan motorik kasar dan halus anak
KOGNITIF: 3.9, 4.9	 Mengenal Teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 	 Mengenal peralatan yang sederhana untuk membantu dalam memperbaiki bagian-bagian sekolah Menggunakan alat sederhana untuk membantu membantu dalam memperbaiki bagian-bagian sekolah

SOSEM: 2.5, 2.6	 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 	 Percaya diri untuk menyebutkan kegunaan sekolah, fungsi-fungsi sekolah dan bagian-bagian sekolah Mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain
BAHASA: 3.12, 4.12	 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya 	 Menceritakan tentang kegunaan sekolah, fungsi-fungsi sekolah dan bagianbagian sekolah Menyampaikan apa yang diketahui tentang kegunaan sekolah, fungsi-fungsi sekolah dan bagian-bagian sekolah
SENI: 3.15, 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	 Mengikuti kegitan aktivitas main drama untuk menjelaskan tentang kegunaan sekolah, fungsifungsi sekolah dan bagianbagian sekolah Membuat kolase, mewarnai, dan mencocokan kegunaan sekolah, fungsi-fungsi sekolah dan bagian-bagian sekolah
	ARERANIET	

Semester/Minggu : I/I

Tema : Kebutuhanku

Sub Tema : Makanan

KOMPETENSI	MATERI	RENCANA KEGIATAN
DASAR	PEMBELAJARAN	
NAM: 1.1, 1.2	 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan- Nya Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 	 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya salah satunya adalah terciptanya banyak macam-macam makanan untuk memenuhi kebutuhanku Mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan
FISMOT: 3.3, 4.3	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Menggunakan anggota tubuh untuk membantu mengembangkan motorik kasar dan halus anak
KOGNITIF: 3.9, 4.9	Mengenal Teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	Mengenal peralatan yang sederhana untuk membantu dalam memperbaiki bagian- bagian sekolah
	Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	Menggunakan alat sederhana untuk membantu membantu dalam memperbaiki bagian-bagian sekolah
SOSEM: 2.5, 2.6	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat	Mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan

	terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	setelah bermain
BAHASA: 3.12, 4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Menceritakan tentang makanan sehat
	Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	Menyampaikan apa yang diketahui tentang makanan sehat
SENI: 3.15, 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Mengikuti kegitan aktivitas main drama
	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Membuat kolase dan mewarnai



Semester/Minggu : I/I

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang di Darat

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal binatang darat sebagai tanaman ciptaan Allah Mensyukuri binatang ciptaan Allah
FISMOT: 3.3, 3.4	 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus anak Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak 	 Mneyebutkan langkah- langkah dalam setiap kegiatan . Terampil menggunakan motorik halus anak seperti tangan pada saat mewarnai.
KOGNITIF: 3.6, 4.6	 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 	 Mengenalkan jenis-jenis binatang yang ada didarat Menyebutkan manfaat dari mengenal binatang yang ada darat
SOSEM: 2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara menyampaikan keinginan dengan sopan santun
BAHASA:3.10, 4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Menceritakan kembali apa yang telah diketahui

SENI: 4.15	Menunjukkan karya aktivitas seni	Mengasilkan karya dalam	
	dengan menggunakan berbagai	mewarnai.	
	medai		



Semester/Minggu : I/II

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang di Air

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan		
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal binatang di air ciptaan Allah Mensyukuri binatang buah ciptaan Allah 		
FISMOT: 2.1	 Membiasakan anak untuk mengkonsumsi makanan dan minuman sehat yang bergizi Membiasakan anak mencuci tangan sebelum dan sesudah beraktivitas 			
KOGNITIF: 2.2, 2.3	 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 	 Cara mendapatkan jawaban Tahu dalam Memecahkan masalah 		
SOSEM: 2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	 Cara menyampaikan keinginan dengan sopan santun Membiasakan memberi salam 		
BAHASA: 3.10, 4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Mencerikan kembali apa yang diketahui 		
SENI: 2.4	Perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Cara merawat dan menjag binatang yang ada di air		

Semester/Minggu : I/III

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang di Udara

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan	
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal binatang sebagai ciptaan Allah Mensyukuri binatang sebagai ciptaan Allah 	
FISMOT: 2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	 Kreatif dalam melakukan setiap kegiatan Terampil dalam kegiatan	
KOGNITIF: 2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Cara mendapatkan jawabanTahu dalam Memecahkan masalah	
SOSEM: 2.5, 2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Berani tampil dalam melakukan kegiatan	
BAHASA: 3.10, 4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Mencerikan kembali apa yang diketahui setelah dijelaskan oleh guru. 	
SENI: 3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Mengikuti berbagai macam kegiatan seni seperti mewarnai, membuat kolase.	

Semester/Minggu : I/I

Tema : Tanaman Sub Tema : Buah-buahan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan		
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal buah-buahan sebagai tanaman ciptaan Allah Mensyukuri tanaman buah ciptaan Allah 		
FISMOT: 3.3, 3.4	 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus anak Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak 	 Mneyebutkan langkah- langkah dalam bermain puzzle telur pintar. Menggunakan anggota tubuh dalam menyeimbangkan gerakan kaki pada saat memainkan puzzle telur pintar. 		
KOGNITIF: 3.6, 4.6	 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,tekstur, fungsi dan ciriciri lainnya. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 	 Mengenalkan macammacam serta warna pada buah-buahan Memainkan drama tentang seorang petani buah Menyebutkan urutan bilangan 		
SOSEM: 2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara menyampaikan keinginan dengan sopan santun		
BAHASA:3.10, 4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Menceritakan kembali apa yang telah diketahui 		
SENI: 2.4	Perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Cara menjaga dan merawat pada tanaman buah-buahan		

Semester/Minggu : I/II

Tema : Tanaman
Sub Tema : sayuran

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal buah-buahan sebagai tanaman ciptaan Allah Mensyukuri tanaman sayur ciptaan Allah
FISMOT: 2.1	Memiliki prilaku yang mencerminkan hidup sehat	 Membiasakan anak untuk mengkonsumsi makanan dan minuman sehat yang bergizi Membiasakan anak mencuci tangan sebelum dan sesudah beraktivitas
KOGNITIF: 2.2, 2.3	 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 	Cara mendapatkan jawabanTahu dalam Memecahkan masalah
SOSEM: 2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	 Cara menyampaikan keinginan dengan sopan santun Membiasakan memberi salam
BAHASA: 2.13	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Mencerikan kembali apa yang diketahui
SENI: 2.4	Perilaku yang mencerminkan sikap estetis	 Cara menjaga dan merawat pada tanaman sayuran Cara mengenalkan manfaat menjaga kebersihan

Semester/Minggu : I/III

Tema : Tanaman

Sub Tema : Hias Kelompok : B

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan		
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal buah-buahan sebagai tanaman ciptaan Allah Mensyukuri tanaman sebagai ciptaan Allah 		
FISMOT: 2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	 Kreatif dalam melakukan setiap kegiatan Terampil dalam kegiatan		
KOGNITIF: 2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Cara mendapatkan jawabanTahu dalam Memecahkan masalah		
SOSEM: 2.5, 2.6	 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 	 Berani tampil dalam melakukan kegiatan Mentaati aturan kelas seperti merapikan alat main setelah melakukan kegiatan. 		
BAHASA: 3.10, 4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Mencerikan kembali apa yang diketahui setelah dijelaskan oleh guru. 		
SENI: 3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Mengikuti berbagai macam kegiatan seni seperti mewarnai, membuat kolase.		

Semester/Minggu : I/IV Tema : Tanaman

Sub Tema : obat-obatan herbal

кеготрок	: B Materi Pembelajaran	D 77
Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan	
NAM: 1.1	Mengenal ciptaan Allah	 Mengenal buah-buahan sebagai tanaman ciptaan Allah Mensyukuri tanamanciptaan Allah
FISMOT: 3.4, 4.4	 Mengetahui cara hidup sehat Mampu menolong diri sendiri dengan hidup sehat 	 Menerapkan kebiasaan hidup sehat seperti memakan makanan yang sehat dan bergizikebiasaan Membiasakan anak mencuci tangan sebelum dan sesudah beraktivitas
KOGNITIF: 2.2, 2.3	 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh. 	 Mengenalkan tanaman obat-obatan serta manfaatnya Menceritan tanaman obat yang telah digambar Menyanyikan lagu tentang tanaman
SOSEM: 2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	 Mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan main setelah melakukan kegiatan Membiasakan memberi salam
BAHASA: 3.10,4.10	 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 	 Mendengaarkan apa yang dijelaskan oleh guru Mencerikan kembali apa yang diketahui setelah dijelaskan oleh guru.
SENI: 2.4	Perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Menghargai karya sendiri dan karya orang lain.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Diriku/Aku/ Mengenal Identitas Diri

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan	ABLEAN	107		
NAM	1.1 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya		
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman buah-buahan		
	Nya	sebagai ciptaan tuhan		
	1.2 Menghargai diri sendiri,	1.2.1Mampu menghargai diri		
	orang lain, dan lingkungan	sendiri dan lingkungan		
	sekitar sebagai rasa syukur	sekitarnya sebagai rasa		
	kepada Tuhan	syukur kepada tuhan		

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang	2.3.1 Memiliki perilaku yang			
MOTORIK	mencerminkan sikap	mencerminkan sikap			
	kreatif kreatif terhadap kegiata				
		yang dilakukan anak			
		pada saat mewarnai			
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda	3.9.1. mengenalkan identitas			
	disekitarnya (nama,	diri			
	warna, bentuk, ukuran,	3.6.2 menyebutkan identitas			
	pola, sifat, suara, tekstur,	diri anak			
-	fungsi dan ciri <mark>-cir</mark> i				
	lainnya.				
	4.9 menyampaikan tentang apa	4.6.1 menjodohkan /			
- //	dan bagaimana ben <mark>d</mark> a-	mencocokkan kepingan			
-	benda disekitar yang	pada puzzle telur pintar.			
	dikenalnya (nama, bentuk,	4.6.3 menghitung jumlah			
	ukuran, pola, sifat, suara,	angka sesuai dengan			
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri				
	lain <mark>nya) m</mark> elalui hasil	alui hasil permainan puzzle telur			
	karya. pintar.				
SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang 2.5.1. percaya diri untuk				
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan apa saja			
1	percaya diri	identitas diri			
	2.6. memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas				
	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan			
	terhadap aturan sehari-hari	peralatan main setelah			
	untuk melatih kedisiplinan	isiplinan bermain			
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan apa-apa			
	awal melalui bermain	saja fungsi identitas			
		diri.			
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa			
	awal dalam berbagai				
	bentuknya	identitas diri			

SENI	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1 mewarnai gambar
	aktivitas seni dengan	seorang anak
	menggunakan berbagai	
	media	

Materi Kegiatan:

- 1. Aku ciptaan tuhan
- 2. Menyayangi diri sendiri
- 3. Berani tampil didepan umum
- 4. Menyanyikan lagu diriku
- 5. Fungsi identitas diri

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaa<mark>n t</mark>uhan
- 2. Mengembangkan kognitif anak melalui permainan puzzle telur pintar
- 3. Anak dapat mengetahui identitas diri anak
- 4. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

a. Media yang digunakan : puzzle telur pintar dan gambar seorang anak

b. Sumber : Buku, Internet, youtube

c. Alat : cat krayon

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran	\ /	10.010100	Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	
		kemarin	
		- Mendorong anak untuk bertanya	

	T		T
		- Guru memperkenalkan kelompok-	
		kelompok belajar	
		- Guru memberitahu langkah-langkah	
		dalam bermain permainan puzzle	
		telur pintar	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam permainan puzzle telur pintar	
		Apersepsi	
		- guru bertanya kepada anak tentang	
	- //	pembelajaran sebelumnya.	
		Motivasi	
	1	- menyanyikan lagu tentang diriku.	N .
- 1		- Anak mengamati setiap gerakan	
		yang ada pada puzzle telur pintar	\ \
1		yang di aj <mark>arkan oleh</mark>	
	N. I	guru.(mengamati)	
	100	- Tanya jawab tentang apa-apa saja	
		identitas anak	-
		- Guru bertanya tentang apa-apa saja	
. ``	2	identitas diri(menanya)	1
		- Guru memberikan kesempatan	
V		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi tentang	/
	\ /	pertanyaan yang diajukan oleh guru	
	1/	(menalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		a. Aktivitas main satu:anak diminta	
		untuk mewarnai gambar seorang	
		anak laki-laki/	
		perempuan.kemudian setelah	
			<u> </u>

		in	aformasi)	
			ıdah terkumpul (menyimpulkan	
			uru menyimpulkan informasi yang	
		m		
		- D		
penutup		- N		
Kegiatan	10.00-10.30	Ricall	30 menit	
		- B	ermain bebas	
	1/4	- B	erdoa sebelum dan sesudah makan	
Istirahat	09.30-10.00	- N	lencuci tangan	30 menit
			kegiatan pengaman.	1
- 1		mereka bisa menggunakan		
//			pada kelompok selanjutnya, maka	2
- 1		1	sedangkan tidak ada lagi tempat	
	100	W	cepat daripada temannya,	
	N		yang sudah menyelesaikan lebih	
			kelompok terdapat anak-anak	
			apabila dalam pergantian	
			bebas. Kegiatan ini digunakan	
- 1		u.	diminta untuk menggambar	
		d.		A
			untuk meniru menulis namanya sendiri.	
	- 4	c.		
	142		melanjutkan ke aktivitas ketiga.	
			diajarkan. setelah selesai anak	
			langkah-langkah yang telah	
			telur pintar sesuai dengan	
			memainkan permainan puzzle	
		b.	Aktivitas main dua: anak	
			selanjutnya.	
			anak melanjutkan pada kativitas	
			menyelesaikan tugas tersebut	

Kesimpulan

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

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 pesanpesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk

- Berdoa penutup majelis
- Salam



Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	_	1			
Fismot	 Anak mampu terampil menggambar dalam mewarnai Anak mampu meniru tulisan namanya 	n	Ì			
Kog	 Anak mampu menghitung jumlah sesuai dengan urutannya 	IJ		U,	И	7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain 					
Bahasa	 Anak mampu menyebutkan identitas dirinya 		1	2		
Seni	Anak mampu melakukan kegiatan mewarnai	- 8 A	N I I	Y	Y	

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Diriku/ Aku/ Mengenal anggota tubuh

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

C. Kompetensi Inti

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

edition in

D. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan	******			
NAM	1.3 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya		
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman buah-buahan		
	Nya	sebagai ciptaan tuhan		
	1.4 Menghargai diri sendiri,	1.2.1Mampu menghargai di		
	orang lain, dan lingkungan	sendiri dan lingkungan		
	sekitar sebagai rasa syukur	sekitarnya sebagai rasa		
	kepada Tuhan	syukur kepada tuhan		

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang	2.3.1 Memiliki perilaku yang			
MOTORIK	mencerminkan sikap	mencerminkan sikap			
	kreatif	kreatif terhadap kegiatan			
		yang dilakukan anak			
		pada saat mewarnai			
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda	3.9.1. mengenalkan nama dan			
	disekitarnya (nama,	fungsi anggota tubuh.			
	warna, bentuk, ukuran,				
	pola, sifat, suara, tekstur,	3.6.2 menyebutkan nama dan			
	fungsi dan ciri-ciri	fungsi anggota tubuh.			
	lainnya.				
	4.6 menyampaikan tentang apa	4.6.1 mencocokkan kepingan			
	dan bagaimana ben <mark>da</mark> -	puzzle telur pintar.			
	benda disekitar yang	4.6.2 menjelaskan nama dan			
1	dikenalnya (nama, bentuk,	fungsi pada setiap			
	ukuran, pola, sifat, suara,	anggota tubuh.			
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri				
	lai <mark>nnya) m</mark> elalui hasil				
	karya.				
SOSIAL	2.6. memiliki prilaku yang	2.6.1. mentaati aturan kelas			
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan			
/	terhadap aturan sehari-hari	peralatan main setelah			
1	untuk melatih kedisiplinan	bermain			
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan apa-apa			
	awal melalui bermain	saja anggota tubuh			
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa			
	awal dalam berbagai	yang diketahui tentang			
	bentuknya	anggota tubuh			
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1 menyanyikan lagu			
	aktivitas seni dengan	tentang tubuhku			
	menggunakan berbagai				
	media				

Materi Kegiatan:

- 6. Tubuhku ciptaan tuhan
- 7. Menyayangi anggota tubuh
- 8. Menyanyikan lagu tentang tubuhku
- 9. Gambar Anggota tubuh
- 10. Nama-nama anggota tubuh

Tujuan Pembelajaran:

- 7. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 8. Mengembangkan kognitif anak melalui permainan puzzle telur pintar
- 9. Anak dapat mengetahui tentang anggota tubuh
- 10. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 11. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 12. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

d. Media yang digunakan : puzzle telur pintar

e. Sumber : Buku, Internet, youtube

f. Alat : balok, pensil, puzle wajah

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran	Jam	Regiatan Gui u Dan Anak	Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
Regiatali awai	07.30-08.00		30 mem
		- Menanyakan kabar anak	1000
N.		- Guru mengajak anak untuk	
0.00		bershalawat bersama	/
	\ /	- Guru mengabsen nama anak	
	- Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran		
		kemarin	
		- Mendorong anak untuk bertanya	
		- Guru memperkenalkan kelompok-	
		kelompok belajar	
		- Guru memberitahu langkah-langkah	
		dalam bermain permainan puzzle	
		telur pintar	

dalam permainan puzzle telur pintar Apersepsi - guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya yaitu tentang identitas diri. Motivasi - menyanyikan lagu tentang tubuhku. - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang anggota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			·	
Apersepsi - guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya yaitu tentang identitas diri. Motivasi - menyanyikan lagu tentang tubuhku Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang anggota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			- guru memberitahu aturan-aturan	
- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya yaitu tentang identitas diri. **Motivasi** - menyanyikan lagu tentang tubuhku Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang anggota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			dalam permainan puzzle telur pintar	
pembelajaran sebelumnya yaitu tentang identitas diri. **Motivasi** - menyanyikan lagu tentang tubuhku Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang anggota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			Apersepsi	
tentang identitas diri. **Motivasi** - menyanyikan lagu tentang tubuhku Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang anggota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			- guru bertanya kepada anak tentang	
Motivasi - menyanyikan lagu tentang tubuhku. - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang angagota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			pembelajaran sebelumnya yaitu	
- menyanyikan lagu tentang tubuhku Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang anggota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			tentang identitas diri.	
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang anggota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			Motivasi	
yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) Tanya jawab tentang anggota tubuh Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			- menyanyikan lagu tentang tubuhku.	
yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) Tanya jawab tentang anggota tubuh Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			- Anak mengamati setiap gerakan	
(mengamati) Tanya jawab tentang anggota tubuh Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			yang ada pada puzzle telur pintar	
- Tanya jawab tentang anggota tubuh - Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			yang di aj <mark>ark</mark> an oleh guru.	
- Guru bertanya tentang apa-apa saja anggota tubuh(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak		/	(mengam <mark>ati</mark>)	N.
anggota tubuh(menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak	1/4		- Tanya jawab tentang anggota tubuh	
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			- Guru bertanya tentang apa-apa saja	1
kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak	- 1		anggota tubuh(menanya)	
menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak		N. I	- Guru memberikan kesempatan	
pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak		188	kepada anak untuk	
Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			menalar/menggali informasi tentang	
Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			pertanyaan yang diaju <mark>kan oleh</mark> guru	
kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			(menalar/menggali <mark>inform</mark> asi)	
setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak	Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
- Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak	V		kegiatan yang akan <mark>d</mark> ilakukan pada	
e. Aktivitas main satu: menyusun puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak	- 27		setiap kelompok	1
puzzle bentuk wajah.kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak		\ /	- Guru membagikan kelompok anak	
setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak		1	e. Aktivitas main satu: menyusun	
tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			puzzle bentuk wajah.kemudian	
kativitas selanjutnya. f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			setelah menyelesaikan tugas	
f. Aktivitas main dua: menyambung huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			tersebut anak melanjutkan pada	
huruf-huruf yang terputus pada kata "Mata" setelah selesai anak			kativitas selanjutnya.	
kata "Mata" setelah selesai anak			f. Aktivitas main dua: menyambung	
			huruf-huruf yang terputus pada	
melaniutkan ke aktivitas ketiga			kata "Mata" setelah selesai anak	
metanjutkan ke aktivitas kenga.			melanjutkan ke aktivitas ketiga.	

		A1,1. 1, 1	
		g. Aktivitas main tiga: anak	
		memainkan permainan puzzle	
		telur pintar sesuai dengan	
		langkah-langkah yang telah	
		diajarkan	
		h. Aktivitas pengaman: anak	
		diminta untuk menyusun balok	
		Kegiatan ini digunakan apabila	
		dalam pergantian kelompok	
		terdapat anak-anak yang sudah	
		menyelesaikan lebih cepat	
	1	daripad <mark>a t</mark> emannya, sedangkan	
		tidak a <mark>da</mark> lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	1
- 1		mereka bisa menggunakan	
	N. 1	kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
	- 1	- Berdoa sebelum dan se <mark>sudah ma</mark> kan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
V		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	7
	\ /	- Guru menyimpulkan informasi yang	
	N/	sudah terkumpul (menyimpulkan	
		informasi)	.1
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang didapat	
		anak (Mengkomunikasikan)	
		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 pesanpesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk-tepuk
- Berdoa penutup majelis
- Salam

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan	Penilaian		_			
NAM	 Anak mampu terbiasa menucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT 			h		
Fismot	 Anak mampu dalam meyambung huruf yang terputus Anak mampu dalam menyusun balok 		N			7
Kog	 Anak mampu membedakan bagian dari anggota tubuh. Anak mampu memecahkan masalah pada saat menyusun puzzle wajah 				5	
Sosem	Anak mampu aturan kelas seperti merapikan peralatan bermain Anak mampu aturan seperti aturan seperti seperti merapikan setelah	SHOP RE	187			
Bahasa	Anak mampu menyebutkan anggota tubuh					
Seni	Anak mampu melakukan kegiatan mewarnai.					

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : KELOMPOK :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Diriku/Panca Indra/ Mata dan Fungsinya.

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

E. Kompetensi Inti

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

F. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator			
Pengembangan	ARLBAN	LEY V			
NAM	1.5 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya			
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman sayur sebagai			
	Nya	ciptaan tuhan			
	1.6 Menghargai diri sendiri,	1.2.1Mampu menghargai diri			
	orang lain, dan lingkungan	sendiri dan lingkungan			
	sekitar sebagai rasa syukur	sekitarnya sebagai rasa			
	kepada Tuhan	syukur kepada tuhan			
FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh,	3.3.1 mengenal fungsi pada panca			

MOTORIK	fungsi dan gerakannya	indra seperti mata.
	untuk mengembangkan	
	motorik kasar dan motorik	
	halus.	
	4.3 menggunakan anggota	4.3.1 menghasilkan karya dalam
	tubuh untuk	membuat topeng kaca mata
	mengembangkan motorik	dari karton untuk melatih
	kasar dan halus.	motorik halus anak.
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda	3.9.1. mengenalkan nama dan
	disekitarnya (nama,	bentuk panca indra
9	warna, bentuk, ukuran,	3.6.2 menyebutkan nama dan
	pola, sifat, suara, tekstur,	bentuk pada panca indra
	fungsi dan ciri-ciri	
	lainnya.	
1	4.9 menyampaikan tentang apa	4.6.1 menjelaskan bentuk panca
	dan bagaimana benda-	indra dan fungsinya
	benda disekitar yang	
	dikenalnya (nama, bentuk,	4.6.3 mencocokkan gambar sesuai
	ukuran, pola, sifat, suara,	dengan pasangannya.
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri	
	lainnya) melalui hasil	
\ \	karya.	
SOSIAL	2.6 memiliki prilaku yang	2.6.1 mentaati aturan kelas seperti
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat	merapikan peralatan main
	terhadap aturan sehari-hari	setelah bermain
	untuk melatih kedisiplinan	
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan mata panca
	awal melalui bermain	indra dan fungsinya
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa yang
	awal dalam berbagai	diketahui tentang panca
	bentuknya	indra

SENI	4.15	Menunjukkan l	4.15.1	membuat	kaca	mata	dari	
		aktivitas seni	dengan	k	arton			
		menggunakan	berbagai					
		media						

Materi Pembelajaran:

- 1. Mata ciptaan tuhan
- 2. Menyayangi diri sendiri
- 3. Berani tampil didepan umum
- 4. Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat anak
- 5. Pengenalan ekspresi wajah
- 6. Berkarya dan beraktivitas seni Tujuan Pembelajaran :
- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui apa-apa saja panca indra
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

g. Media yang digunakan : Gambar Mata

h. Sumber : Buku, Internet, Youtube

i. Alat : kertas karton,

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran		The Control of the Co	Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar 	30 menit

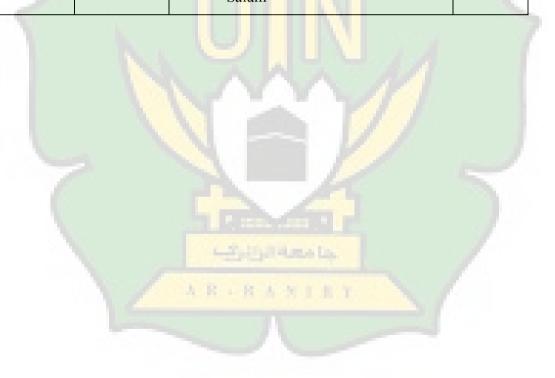
		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam kegiatan bermain	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam setiap kegiatan permainan	
		Apersepsi	
		- guru bertanya kepada anak	
		tentang pembelajaran sebelumnya	
		- kemudian guru menjelaskan	
		tentang hubungan tema	
	1	sebelumnya dengan tema hari ini	
	-0.1	- Guru memberi stimulus dengan	
		menjel <mark>ask</mark> an apa-apa saja panca	
1/2		indra	
		Motivasi	_ \
- 1		- menyanyikan lagu tentang panca	
	N. L	indra	
		- Anak mengamati setiap gerakan	
		yang ada pada kegi <mark>atan yang</mark> di	
	1	ajarkan oleh guru.	
-	2	(mengamati)	
- 4		- Tanya jawab tentang panca indra	
V		- Guru bertanya tentang panca	
- 27		indra	/
	\ /	- Guru bertanya tentang apa-apa	
	V	saja panca indra (menanya)	
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi	
		tentang pertanyaan yang diajukan	
		oleh guru (menalar/menggali	
		informasi)	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	

	1	A: 1 1 1	1
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		a. Aktivitas main satu: guru	
		meminta aanak untuk membuat	
		topeng kaca mata dari karton.	
		Setelah menyelesaikan kegiatan	
		anak melanjutkan pada aktivitas	
		selanjutnya.	
	54.5	b. Aktivitas main dua: guru	
		membagikan lembar kerja berupa	
		menco <mark>cok</mark> kan gambar sesuai	
	/	dengan <mark>pa</mark> sangannya. pada	
- 4		kativitas selanjutnya.	
		c. Aktivitas main tiga: memainkan	1
- 1		permainan puzzle telur pintar	
	N.	sesuai <mark>de</mark> ngan langkah-langkah	
	188	yang telah diajarkan.	
		d. Aktivitas pengaman:melengkapi	
		kata yang belum se <mark>mpurna p</mark> ada	
-		kata "kaca mata". Kegiatan ini	1
6		digunakan apabila dalam	
V		pergantian kelompok terdapat	
- 3		anak-anak yang sudah	/
	\ /	menyelesaikan lebih cepat	/
	1/	daripada temannya, sedangkan	
		tidak ada lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	
		kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
	<u> </u>	<u> </u>	1

Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
Penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		- Guru menyimpulkan informasi	
		yang sudah terkumpul	
		(menyimpulkan informasi)	
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
	1/2	pembelajaran yang telah	
		dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	N
		didapat anak	
		(mengkomunikasikan)	
		Penanaman Nilai Karakter	
	No.	- Menceritakan pengalaman saat	
		bermain	
		- Mengajak anak bersyukur karena	
	1	telah dapat bermain yang	
		menyenangkan	1
		- Berdiskusi tentang kegiatan apa	
		saja yang sudah dilakukan hari	
	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	ini, dan kegiatan apa yang paling	7
	\ /	disenangi	
	V	- Tanamkan kepada anak untuk	
		mengerjakan tugas sendiri tanpa	
	70.5	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



Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	۸				
Fismot	Anak mampu terampil dalam membuat topeng kaca dari karton	Â		2		
Kog	 Anak mampu mencocokkan gambar sesuai dengan pasangannya Anak mampu mlengkapi kata yang sempurna 		N			1
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan bermain 				V	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan panca indra		ma la	4		
Seni	• Anak mampu membuat kaca mata dari karton.				I	

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Diriku/Panca Indra/ Telinga dan Fungsinya.

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

G. Kompetensi Inti

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

H. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan	ARLBAN	107
NAM	1.7 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman sayur sebagai
	Nya	ciptaan tuhan
	1.8 Menghargai diri sendiri,	1.2.1Mampu menghargai diri
	orang lain, dan lingkungan	sendiri dan lingkungan
	sekitar sebagai rasa syukur	sekitarnya sebagai rasa
	kepada Tuhan	syukur kepada tuhan
FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh,	3.3.1 mengenal mata dan fungsi

MOTORIK	fungsi dan gerakannya	pada panca indra
	untuk mengembangkan	
	motorik kasar dan motorik	3.3.2 membuat gambar bentuk
	halus.	telinga
	4.3 menggunakan anggota	4.3.1 menghasilkan karya dalam
	tubuh untuk	membuat terompet dari
	mengembangkan motorik	kertas untuk melatih motorik
	kasar dan halus.	halus anak.
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda	3.9.1. mengenalkan nama dan
	disekitarnya (nama,	bentuk panca indra serta
9	warna, bentuk, ukuran,	fungsinya
	pola, sifat, suara, tekstur,	3.6.2 menyebutkan nama dan
- 4	fungsi dan ciri-ciri	bentuk pada panca indra
	lainnya.	serta fungsinya
- 1	4.9 menyampaikan tentang apa	4.6.1 menjelaskan bagaimana
	dan bagaimana be <mark>nda</mark> -	bentuk mata dan fungsinya
	benda disekitar yang	sebagai pan <mark>ca indra</mark>
	dikenalnya (nama, bentuk,	
	ukuran, pola, sifat, suara,	
-	tekstur, fungsi dan ciri-ciri	
	lainnya) melalui hasil	
\ \	karya.	201 -
SOSIAL	2.6 memiliki prilaku yang	2.6.1 mentaati aturan kelas seperti
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat	merapikan peralatan main
W	terhadap aturan sehari-hari	setelah bermain
	untuk melatih kedisiplinan	
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan telinga panca
	awal melalui bermain	indra dan fungsinya
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa yang
	awal dalam berbagai	diketahui tentang fungsi
	bentuknya	telinga

SENI	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1 membuat gambar telinga
	aktivitas seni dengan
	menggunakan berbagai
	media

Materi Pembelajaran:

- 7. Telingaku ciptaan tuhan
- 8. Menyayangi diri sendiri
- 9. Berani tampil didepan umum
- 10. Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat anak
- 11. Pengenalan macam-macam suara
- 12. Berkarya dan beraktivitas seni Tujuan Pembelajaran :
- 6. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 7. Anak dapat mengetahui apa-apa saja panca indra
- 8. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 9. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 10. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

j. Media yang digunakan : Gambar Telinga

k. Sumber : Buku, Internet, Youtube

1. Alat : kertas, lem, gunting

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran		THE REAL PROPERTY.	Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar 	30 menit

		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam kegiatan bermain	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam setiap kegiatan permainan	
		Apersepsi	
		- guru bertanya kepada anak	
		tentang pembelajaran sebelumnya	
		- kemudian guru menjelaskan	
		tentang hubungan tema	
	1	sebelumnya dengan tema hari ini	
		- Guru memberi stimulus dengan	
	1	menjel <mark>ask</mark> an apa-apa saja fungsi	N
1		telinga	
		Motivasi	
- 1		- menyanyikan lagu tentang panca	
	N.	indra	
		- Anak mengamati setiap gerakan	
		yang ada pada kegi <mark>atan yang</mark> di	
	- 1	ajarkan oleh guru.	
- 1		(mengamati)	
		- Tanya jawab tentang panca indra	
V		telinga dan fungsinya	
		- Guru bertanya tentang fungsi	/
	\ /	telinga	
	1	- Guru bertanya tentang apa-apa	
	-	saja fungsi telinga (menanya)	
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi	
		tentang pertanyaan yang diajukan	
		oleh guru (menalar/menggali	
		informasi)	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit

		kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		a. Aktivitas main satu: bermain	
		terompet .Setelah menyelesaikan	
		kegiatan anak melanjutkan pada	
		aktivitas selanjutnya.	
		b. Aktivitas main dua: guru meminta	
		anak untuk membuat terompet	
	- /	dari kertas. pada kativitas	
		selanju <mark>tny</mark> a.	
	/	c. Aktivitas main tiga: memainkan	N.
		permai <mark>nan</mark> puzzle telur pintar	
		sesuai dengan langkah-langkah	\ .
- 1		yang telah diajarkan.	
	No.	d. Aktivitas pengaman:menggambar	
		bentuk telinga. Kegiatan ini	
		digunakan apabila d <mark>alam</mark>	
		pergantian kelompo <mark>k terdap</mark> at	
		anak-anak yang su <mark>dah</mark>	1
		menyelesaikan lebih cepat	
V		daripada temannya, sedangkan	
		tidak ada lagi tempat pada	/
	\ /	kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	
		kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
Penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	

 Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul (menyimpulkan informasi)

Kesimpulan

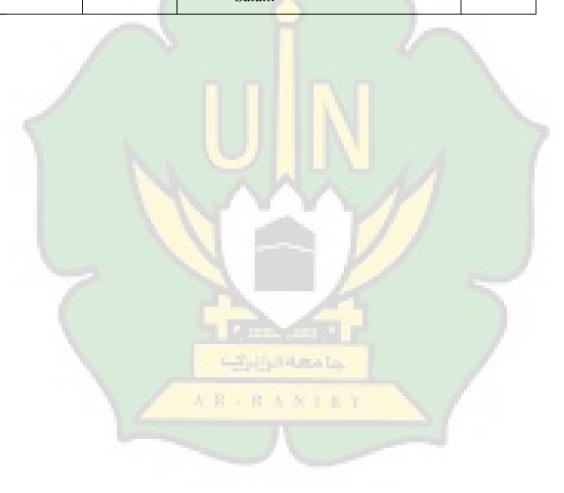
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

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



Nama : Kelompok : Hari/Tanggal

Program	Materi	BM	MM	BSH	BSB	Ket
		Divi	141141	DSII	DOD	TXX
Perkembangan	Penilaian					
NAM	Anak mampu terbiasa menucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT	\ [^]				
Fismot	 Anak mampu dalam menggmbar Anak mampu bermain terompet 		N			
Kog	Anak mampu membedakan nama fungsi panca indra	*		16		
Sosem	 Anak mampu aturan kelas seperti merapikan peralatan bermain 				1	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan fungsi telinga	RAS	1.8.7			
Seni	Anak mampu membuat terompet dari kertas					

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : KELOMPOK :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Diriku/kesukaanku /Makanan dan Minuman

Kesukaanku

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

I. Kompetensi Inti

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

J. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator		
NAM	1.9 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan- Nya	1.1.1 Mempercayai adanya tanaman bunga sebagai ciptaan tuhan		
	1.10 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1Mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan		

FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh, 2.3.1 menunjukkan motorik halus
MOTORIK	fungsi dan gerakannya anak pada saat menggambar.
	untuk mengembangkan
	motorik kasar dan motorik
	halus.
	4.3 menggunakan anggota 2.5.1 menggunakan motorik halus
	tubuh untuk dalam kegiatan menggambar
	mengembangkan motorik
	kasar dan halus.
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda 3.9.1. mengenalkan makanan dan
ROGIVITII	disekitarnya (nama, minuman yang disukai.
	warna, bentuk, ukuran, 3.6.2 menyebutkan tekstur dan rasa
1	pola, sifat, suara, tekstur, pada makanan yang disukai
	fungsi dan ciri-ciri
- 5	lainnya.
	4.9 menyampaikan tentang apa 4.6.1 menceritakan tentang makanan
	dan bagaimana benda- dan minuman yang disukai
	benda disekitar yang 4.6.2 menjelaskan rasa dan bentuk
	dikenalnya (nama, bentuk, yang ada pada makanan yang
-	ukuran, pola, sifat, suara, disukai
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri 4.6.3 Anak mengelompokkan
\	lainnya) melalui hasil gambar makanan dan
- 1	karya. minuman
SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang 2.5.1. percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan makanan yang
	percaya diri disukai
	2.6. memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas seperti
	mencerminkan sikap taat merapikan peralatan main
	terhadap aturan sehari-hari setelah bermain
	untuk melatih kedisiplinan
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. menyebutkan minuman dan
	awal melalui bermain makanan yang disukai

	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. menyampaikan makanan apa
	awal dalam berbagai yang disukai
	bentuknya
SENI	
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. membuat gambar makanan
	aktivitas seni dengan yang disukai
	menggunakan berbagai
	media

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Beranin tampil didepan umum
- 3. Tanya jawab tentang makanan dan minuman yang disukai
- 4. Berkarya dan beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui makanan dan minuman kesukaanku
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

a. Media yang digunakan : gambar makanan dan minuman

b. Sumber : Buku, Internet, youtube

c. Alat : kartu gambar

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin 	30 menit

		- Mendorong anak untuk bertanya	
		- Guru memperkenalkan kelompok-	
		kelompok belajar	
		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam kegiatan bermain	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam setiap kegiatan permainan	
		Apersepsi	
		- guru bertanya kepada anak	
	- 1	tentang pembelajaran sebelumnya	
	-0.1	- kemudian guru menjelaskan	
	/	tentan <mark>g hu</mark> bungan tema	N.
1/2		sebelumnya dengan tema hari ini	
		Motivasi	_ \
- 1		- menyanyikan lagu tentang	
	N. I	kesukaanku	
		- Anak mengamati setiap gerakan	
	- 1	yang ada pada kegi <mark>atan berma</mark> in	
		yang di ajarkan ole <mark>h guru.</mark>	
	2	(mengamati)	
		- Guru bertanya tentang makanan	
		dan minuman ke <mark>su</mark> kaan anak	
		- Guru bertanya tentang apa-apa	/
	\ /	saja makanan kesukaannya	
	V	(menanya)	
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi	
		tentang pertanyaan yang diajukan	
		oleh guru (menalar/menggali	
		informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	

- setiap kelompok
- Guru membagikan kelompok anak
 - a. Aktivitas main satu: guru
 meminta anak untuk menggambar
 makanan kesukaannya, kemudia
 diwarnai oleh anak. Setelah
 menyelesaikan kegiatan anak
 melanjutkan pada aktivitas
 selanjutnya.
 - b. Aktivitas main dua: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan, kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya.
 - c. Aktivitas main tiga:anak diminta untuk menceritakan makanan kesukaannya. Kemudian setelah selesai anak berpindah pada kegiatan selanjutnya
 - d. Aktivitas pengaman:
 mengelompokkan gambar
 makanan dan minuman pada kartu
 gambar. Kegiatan ini digunakan
 apabila dalam pergantian
 kelompok terdapat anak-anak
 yang sudah menyelesaikan lebih
 cepat daripada temannya,
 sedangkan tidak ada lagi tempat
 pada kelompok selanjutnya, maka
 mereka bisa menggunakan
 kegiatan pengaman.

Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
-		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		- Guru menyimpulkan informasi	
		yang sudah terkumpul	
	1/2	(menyimpulkan informasi)	
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
3.4		pembelajaran yang telah	
		dilakukan	\ \
- 5		- Penguatan pengetahuan yang	
	N. 1	didapat anak	
		(mengkomunikasikan)	
		Penanaman Nilai Karakter	1
		- Menceritakan pengalaman saat	
-		bermain	1
- 4		- Mengajak anak bersyukur karena	
\ \		telah dapat bermain yang	
		menyenangkan	/
	\ /	- Berdiskusi tentang kegiatan apa	
	1	saja yang sudah dilakukan hari	
		ini, dan kegiatan apa yang paling	1
		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



Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

	3.6 · · · D · · · · ·	D) (101	DOM	DCD	T7
Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	 Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT 	1				
Fismot	Anak mampu dalam menggambar makanan kesukaannya	C		(A)		
Kog	 Anak mampu menceritakan makanan kesukaannya. Anak mampu dalam mengelompokkan makanan dan minuman pada kartu gambar. 					7
Sosem	• Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain	2-13-7 - R A	mala, N.I. S. Y			
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan makanan kesukaannya		_		100	
Seni	• Anak mampu bernyanyi					

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Diriku/kesukaanku /Warna yang disukai

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

K. Kompetensi Inti

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

L. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan	ARLBAN	The same of the sa
NAM	1.11 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya tanaman
	Tuhan Melalui Ciptaan-	bunga sebagai ciptaan tuhan
	Nya	
	1.12 Menghargai diri	1.2.1Mampu menghargai diri sendiri
	sendiri, orang lain, dan	dan lingkungan sekitarnya
	lingkungan sekitar sebagai	sebagai rasa syukur kepada
	rasa syukur kepada Tuhan	tuhan

FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh, 2.3.1 menunjukkan motorik halus
MOTORIK	fungsi dan gerakannya anak pada saat mewarnai.
	untuk mengembangkan
	motorik kasar dan motorik
	halus.
	4.3 menggunakan anggota 2.5.1 menggunakan motorik halus
	tubuh untuk dalam kegiatan bermain kartu
	mengembangkan motorik gambar
	kasar dan halus.
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda 3.9.1. mengenalkan warna yang
IIO GI VIIII	disekitarnya (nama, disukai oleh anak.
	warna, bentuk, ukuran,
	pola, sifat, suara, tekstur,
- //	fungsi dan ciri-ciri
4	lainnya.
	4.9 menyampaikan tentang apa 4.6.1 menceritakan warna yang
	dan bagaimana benda- disukai.
	benda disekitar yang
	dikenalnya (nama, bentuk, 4.6.2 melingkari gambar warna yang
	ukuran, pola, sifat, suara, disukai
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri
1	lainnya) melalui hasil
	karya.
SOSIAL	2.6 memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas seperti
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat merapikan peralatan main
	terhadap aturan sehari-hari setelah bermain
	untuk melatih kedisiplinan
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. menyebutkan warna yang
	awal melalui bermain disukai
	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. menyampaikan warna apa
	awal dalam berbagai yang disukai
	bentuknya

SENI		
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. mewarnai gambar dengan
	aktivitas seni dengan	warna yang disukai oleh
	menggunakan berbagai	anak
	media	

Materi Pembelajaran:

- 5. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 6. Beranin tampil didepan umum
- 7. Tanya jawab tentang warna yang disukai
- 8. Berkarya dan beraktivitas seni Tujuan Pembelajaran :
- 6. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 7. Anak dapat mengetahui warna yang disukai
- 8. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 9. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 10. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

d. Media yang digunakan : gambar warna-warna

e. Sumber : Buku, Internet, youtube

f. Alat : kartu gambar, cat crayon

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran		the Control of the Co	Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memperkenalkan kelompok- kelompok belajar 	30 menit

		Curu mamharitahu lanakah	
		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam kegiatan bermain	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam setiap kegiatan permainan	
		Apersepsi	
		- guru bertanya kepada anak	
		tentang pembelajaran sebelumnya	
		- kemudian guru menjelaskan	
		tentang hubungan tema	
	- //	sebelumnya dengan tema hari ini	
		Motivasi	
	/	- menya <mark>nyi</mark> kan lagu tentang	
		kesuka <mark>an</mark> ku	
		- Anak mengamati setiap gerakan	1
- 1		yang ada pada kegiatan bermain	
	N.	yang d <mark>i a</mark> jarkan oleh guru.	1
		(mengamati)	
		- Guru bertanya tentang apa-apa	
	- 1	saja warna yang dis <mark>ukai.</mark>	
- 1		(menanya)	1
- 6		- Guru memberikan kesempatan	
V.		kepada anak untuk	
- 1		menalar/menggali informasi	/
	\ /	tentang pertanyaan yang	
	1/	diajukane oleh guru	
		(menalar/menggali informasi)	.1
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		e. Aktivitas main satu: guru	
		membagkan lembar kerja berupa	
		melingkari warna yang disukai	

Istirahat Kegiatan	09.30-10.00	- B	pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Mencuci tangan terdoa sebelum dan sesudah makan termain bebas	30 menit
Istirahat	09.30-10.00	- B	anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Mencuci tangan serdoa sebelum dan sesudah makan	30 menit
Istirahat	09.30-10.00		anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Mencuci tangan	30 menit
Istirahat	09.30-10.00	- M	anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman.	30 menit
	V	A R	anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan	
		L A R	anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka	
		E A R	anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada	
		A R	anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan	9
		4	anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat	
		F	anak-anak yang sudah	
8		E		
1				
			digunakan apabila <mark>dalam</mark>	
		M	kartu gambar. Kegi <mark>atan ini</mark>	
		h.	Aktivitas pengaman: bermain	
		1	selanjutnya	
	10.1		berpindah pada kegiatan	
			Kemudian setelah selesai anak	
			w <mark>arna yang disukai anak</mark> .	1
			untuk mewarnai gambar dengan	
		g.	Aktivitas main tiga:anak diminta	N.
			kativitas selanjutnya.	
	1		tersebut anak melanjutkan pada	
	5.5	_	setelah menyelesaikan tugas	
			yang telah diajarkan, kemudian	
			sesuai dengan langkah-langkah	
			permainan puzzle telur pintar	
		f.	Aktivitas main dua: memainkan	
			aktivitas selanjutnya.	
			•	
			oleh anak. kemudia diwarnai oleh anak. Setelah menyelesaikan kegiatan anak melanjutkan pada aktivitas selanjutnya	

- Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain
- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul

(menyimpulkan informasi)

Kesimpulan

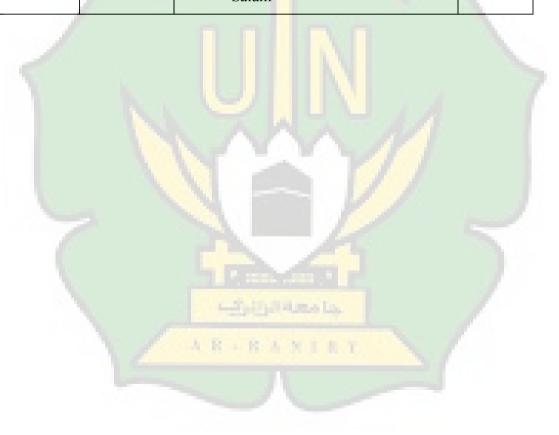
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

D	M ('D '1 '	DM	101	DOLL	DCD	TZ /
Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	Anak mampu terbiasa menucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT	^				
Fismot	 Anak mampu dalam mewarnai Anak mampu melingkari warna yang disukai. 		7/1			
Kog	 Anak mampu dalam bermain kartu gambar Anak mampu dalam membedakan warna 		N			7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan bermain 	S A N	1 4 2	_		
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan fungsi telinga	7				
Seni	• Anak mampu mewarnai dengan kreatif					

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

Anggota keluarga

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri,
	disiplin, mandiri, peduli, mampu mengh <mark>arg</mark> ai dan toleran kepada orang lain,
	mampu menyesuaikan diri, j <mark>uj</mark> ur, r <mark>en</mark> da <mark>h hati dan san</mark> tun dalam berinteraksi
	dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan
	cara: mengamati d <mark>engan ind</mark> ra (melihat, mendengar, <mark>mer</mark> asa, meraba):
	mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan
	bermain
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui
	bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta
	mencerminkan perilaku anak beraklah mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembang		
an		
NAM 1.1 Mempercayai adanya		1.1.1 Mempercayai adanya tuhan
	Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	melalui ciptaanya yaitu
		lingkungan keluargaku

	1.2 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu menghargai diri
	orang lain, dan lingkungan	sendiri dan lingkungan
	sekitar sebagai rasa syukur	sekitarnya sebagai rasa
	kepada Tuhan	syukur kepada tuhan
FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh,	3.3.1 Mempersiapkan diri untuk
MOTORIK	fungsi dan gerakannya	mengikuti kegiatan hari ini
Moronin	untuk pengembangan	dalam mengembangkan
	motorik kasar dan halus	motorik kasar anak
	motorix kusur dan naras	3.3.2.Menunjukkan anggota tubuh
		tangan, kaki dan lain-lainnya
		beserta fungsinya dalam
		membantu mengembangkan
	nnl	motorik kasar anak
	10.76	
- 1	4.3 Menggunakan anggota tubuh	4.3.1 Menggunakan anggota tubuh
	untuk mengembangkan	untuk mengikuti kegitan hari
	motorik kasar dan halus	ini dalam mengembangakan
		motorik kasar anak
		4.3.2. Menirukan suatu gerakan
_ ``		yang ada pada suatu kegitan
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi	3.9.1. Menyebutkan tentang apa
١ ١	sederhana (peralatan rumah	
8	tangga, peralatan bermain,	lingkungan keluargaku
	peralatan pertukangan, dll)	3.9.2. Menjelaskan fungsi dari
	ARHRAD	5 5
		keluargaku
		3.9.3. Membedakan setiap
		lingkungan yang ada
		disekitarku
	49 Menggunakan Teknologi	4.9.1. Memberikan contoh tentang
	Sederhana untuk	lingkungan keluargaku
	menyelesaikan tugas dan	4.9.2. Menyesuaikan diri dengan
	kegiatannya (peralatan	lingkungan keluargaku

	rumah tangga, peralatan	
	bermain, peralatan	
	pertukangan, dll	
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang	2.5.1. Percaya diri untuk
EMOSIONA	mencerminkan sikap	menyebutkan tentang apa
L	mencerimikan sikap	
L		yang diketahui mengenai
		lingkungan keluargaku
	2.6. Memiliki prilaku yang	2.6.1. Mentaati aturan kelas seperti
	mencerminkan sikap taat	merapikan peralatan main
	terhadap aturan sehari-hari	setelah bermain
	untuk melatih kedisiplinan	
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan awal	3.12.1. Menyebutkan lingkungan
	melalui bermain	keluargaku
-	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. Menyampaikan apa yang
- 1	awal dalam berbagai	diketahui tentang lingkungan
	bentuknya	keluargaku
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Menyanyikan lagu tentang
	dan a <mark>ktivitas se</mark> ni	ke <mark>luargaku</mark>
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. Membuat drama tentang
	aktivitas seni dengan	keluargaku
- 6	menggunakan berbagai	
	media	- 12 F

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain peran
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya

4. Anak dapat mengetahui lingkungan keluargaku

5. Anak dapat mentaati aturan kelas

6. Anak dapat menciptakan hasil karya

a. Media yang digunakan : Gambar ayah dan ibu

b. Aktivitas Main : Mewarnai dan menempel

c. Sumber : Internet, youtube

d. Alat dan Bahan : Gunting, Pensil warna, dan lem

i Dallali	. Guitting, Fensii warna, dan lem	
Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
		Waktu
07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
O.U	- Menanyakan kabar anak	
1	- Guru me <mark>ng</mark> ajak anak untuk	N
	bershala <mark>wa</mark> t bersama	
	- Guru me <mark>ng</mark> ab <mark>sen nama</mark> anak	_ _
	- Tanya ja <mark>wa</mark> b <mark>antara an</mark> ak dengan	
N. L	guru me <mark>ng</mark> enai pembelajaran	
1.70	kemarin	
- 1.1	- Mendorong anak untuk bertanya	
1	- Guru memberitahu tema yang akan	
	dipelajari	1
	- guru memberitahu aturan-aturan	
	dalam setiap aktivitas main	
	Apersepsi	/
\	- guru menanyakan tentang diriku	
V	yaitu tema yang telah dipelajari pada	
	sebelumnya	
70.45	- guru menjelaskan tentang hubungan	
	tema sebelumnya dengan tema yang	
	akan dijelaskan hari ini	
	- guru menjelaskan tentang	
	lingkungan keluargaku	
	Motivasi	
	- Guru dan anak menyanyikan lagu	
	Jam	O7.30-08.00 Memberi salam dan membaca doa

<u></u>	<u> </u>		Γ
		tentang keluargaku	
	-	Anak mengamati setiap aktivitas	
		yang akan dimainkan (mengamati)	
	-	Guru memberi stimulus dengan	
		menjelaskan tentang lingkungan	
		keluargaku	
	-	Guru memberitahu fungsi-fungsi	
		dari lingkungan keluargaku	
	0.00	Tanya jawab tentang lingkungan	
		keluargaku (Mencoba)	
	- U.	Guru bertanya tentang apa yang	
		diketahui mengenai lingkungan	N
		keluargaku <mark>(menanya)</mark>	
	-	Guru memberikan kesempatan	
- 1		kepada anak untuk	
	No	menalar/menggali informasi tentang	
	1.74	pertanyaan yang diajukan oleh guru	
		(menalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30 -	Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
1		kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
V.	-	Guru membagikan kelompok anak	
- 1		menjadi tiga kelompok, setiap	7
	\	kelompok harus menyelesaikan tiga	
	V	aktivitas main yang berbeda-beda	
		secara bergantian	
		a. Aktivitas main 1:	
		Guru membagikan gambar ayah	
		dan ibu kepada setiap anak, lalu	
		anak mewarnai setiap gambar-	
		gambar tersebut, kemudian	
		setelah menyelesaikan tugas	
		,	

			aktivitas main selanjutnya	
		b.	Aktivitas main 2:	
			Anakmenempel gambar seorang	
			ayah dan ibu yang telah	
			diwarnai pada kegiatan	
			sebelumnya diatas buku gambar	
			harian anak, Kemudian anak	
			melanjutkan pada aktivitas main	
			yang berikutnya	
		c.	Aktivitas main 3:	
			Memainkan permainan puzzle	
2			telur pintar sesuai dengan	
			langkah-langkah yang telah	
_/			diajar <mark>k</mark> an.	_ /_
- 1		d.	AktivitasPengaman:	
			Menyusun puzzle ayah dan ibu.	
			(Akan tetapi Kegiatan ini hanya	
			digunakan apabila dalam	
			pergantian kelompok terdapat	
			anak-anak yang sudah	
			menyelesaikan aktivitas main	
/			lebih cepat dari pada temannya.	1
			Sedangkan tidak ada lagi	/
	\ /	A.R.	tempat pada kelompok	
	16-		selanjutnya, maka mereka bisa	
			menggunakan aktivitas	
T-4:14	00 20 10 00	M	pengaman).	20
Istirahat	09.30-10.00		encuci tangan	30 menit
			erdoa sebelum dan sesudah akan	
			akan ermain bebas	
Vagioton	10.00-10.30			30 menit
Kegiatan	10.00-10.30	Recall		30 memi
penutup		- IVI	erapikan mainan	

 Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain

Kesimpulan

- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai lingkungan keluargaku

(menyimpulkan informasi)

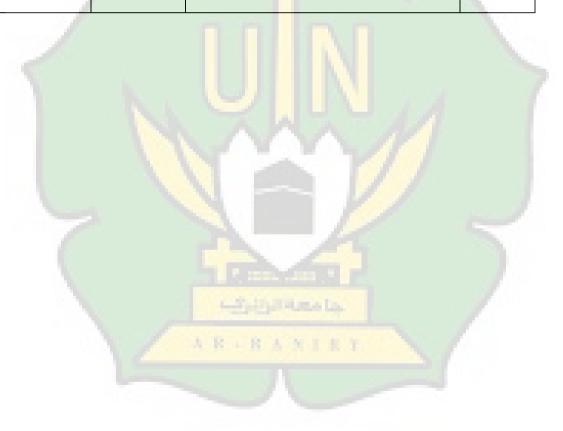
Penanaman Nilai Karakter

- 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



Penilaian Perkembangan Harian Menggunakan Ceklis $(\sqrt{})$

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan		A				
NAM	 Anak mampu mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya yaitu lingkungan keluargaku Anak mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan 	4	VI	2		
Fisik motorik	 Anak mampu menunjukkan anggota tubuh yang digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak Anak mampu menggunakan anggota tubuh tangan, dan kaki dalam kegiatan baris berbaris untuk mengembangkan motorik kasar anak 		FEAT			
Kognitif	 Anak mampu menjelaskan fungsi dari adanya lingkungan keluargaku Anak mampu membedakan setiap lingkungan yang ada disekitarku Anak mampu memberikan contoh tentang lingkungan keluargaku 	N I	B.T.			
Sosial	Anak mampu percaya diri untuk menyebutkan					

Emosional	tentang apa yang diketahui mengenai lingkungan keluargaku • Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan main setelah bermain			
Bahasa	 Anak mampu menyebutkan lingkungan keluargaku Anak mampu menyampaikan apa yang diketahui tentang lingkungan keluargaku 			
Seni	Anak mampu Membuat drama tentang keluargaku	<u> </u>	1	



Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Lingkunganku/Keluargaku/Mengetahu

pekerjaan dan tugas-tugas keluargaku

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri,
	disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain,
	mampu menyesuaikan diri, j <mark>uj</mark> ur, r <mark>en</mark> da <mark>h hati dan san</mark> tun dalam berinteraksi
	dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan
	cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba):
	mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan
	bermain
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui
	bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta
	mencerminkan perilaku anak beraklah mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.3 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tuhan melalui ciptaanya
	Nya	yaitu lingkungan
		keluargaku

	1.4 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu menghargai diri
	orang lain, dan lingkungan	sendiri dan lingkungan
	sekitar sebagai rasa syukur	sekitarnya sebagai rasa
	kepada Tuhan	syukur kepada tuhan
FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh,	3.3.1 Mempersiapkan diri
MOTORIK	fungsi dan gerakannya	untuk mengikuti
	untuk pengembangan	kegiatan hari ini dalam
	motorik kasar dan halus	mengembangkan
		motorik kasar anak
	(A	3.3.2.Menunjukkan anggota
		tubuh tangan, kaki dan
		lain-lainnya beserta
	nn	fungsinya dalam
-		membantu
		mengembangkan
		motorik kasar anak
	4.3 Menggunakan anggota	4.3.1 Menggunakan anggota
	tubuh untuk	tubuh untuk mengikuti
	mengembangkan motorik	kegitan hari ini dalam
	kasar dan halus	mengembangakan
(6)		motorik kasar anak
/	The same of	4.3.2. Menirukan suatu gerakan
	4545144	yang ada pada suatu
	ARARAN	kegitan
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi	3.9.1. Menyebutkan tentang
	sederhana (peralatan	apa yang diketahui
	rumah tangga, peralatan	mengenai pekerjaan dan
	bermain, peralatan	tugas-tuags anggota
	pertukangan, dll)	keluargaku
		3.9.2. Menjelaskan fungsi dari
		pekerjaan dan tugas-
		tugas anggota
		keluargaku

		3.9.3. Membedakan setiap
		pekerjaan dan tugas-
		tugas setiap anggota
		keluargaku
	49 Menggunakan Teknologi	4.9.1. Memberikan contoh
	Sederhana untuk	tentang pekerjaan dan
	menyelesaikan tugas dan	tugas-tugas setiap
	kegiatannya (peralatan	anggota keluargaku
	rumah tangga, peralatan	4.9.2. Menyesuaikan pekerjaan
	bermain, peral <mark>ata</mark> n	dan tugas-tugas setiap
3	pertukangan, dll	anggota keluargaku
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang	2.5.1. Percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan tentang
4	9, 100	apa yang diketahui
		mengenai pekerjaan dan
	1/1/2/1/	tugas-tugas darisetiap
		anggota <mark>ke</mark> luargaku
	2.6. Memiliki prilaku yang	2.6.1. Mentaati aturan kelas
	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan
	terhadap aturan sehari-hari	peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan	bermain
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. Menyebutkan pekerjaan
,	awal melalui bermain	dan tugas-tugas dari
ų.	ARARAN	setiap anggota
		keluargaku
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. Menyampaikan apa
	awal dalam berbagai	yang diketahui tentang
	bentuknya	pekerjaan dan tugas-
		tugas setiap anggota
		keluargaku
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Membuat tepuk tentang
	dan aktivitas seni	keluargaku

4.15 Menunjukkan karya dan			4.15.1.	Membuat	kolase	
	aktivitas	seni	dengan		pekerjaan dan	tugas-
	mengguna	kan	berbagai		tugas	anggota
	media				keluargaku	dengan
					menggunakan	kertas
					origami	

Materi Pembelajaran

- 13. Berdoa sebelum dan sesudah belejar
- 14. keluargaku ciptaan tuhan
- 15. Menyayangi diri sendiri dan orang lain
- 16. Berani tampil didepan umum
- 17. Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat anak
- 18. Berkarya dan beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain peran
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui pekerjaan dan tugas-tugas setiap anggota keluargaku
- 5. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

a. Media yang digunakan : Gambar polisi

b. Aktivitas Main : Mewarnai dan menempel

c. Sumber : Internet, youtube

d. Alat dan Bahan : Gunting, Pensil warna, lem dan kertas origami

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	

- bershalawat bersama
- Guru mengabsen nama anak
- Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin
- Mendorong anak untuk bertanya
- Guru memberitahu tema yang akan dipelajari
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main

Apersepsi

- guru menanyakan tentang anggota keluargaku yaitu tema yang telah dipelajari pada sebelumnya
- guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini
- guru menjelaskan tentang pekerjaan dan tugas-tugas dari setiap anggota keluargaku

Motivasi

- Guru dan anak menyanyikan lagu tentang keluargaku
- Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan (mengamati)
- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan tentang pekerjaan dan tugas-tugas setiap anggota keluargaku
- Guru memberitahu fungsi-fungsi dari pekerjaan dan tugas-tugas setiap anggota keluargaku
- Tanya jawab tentang pekerjaan dan

		tugas-tugas setiap anggota	
		keluargaku (Mencoba)	
		- Guru bertanya tentang apa yang	
		diketahui mengenai pekerjaan dan	
		tugas-tugas setiap anggota	
		keluargaku(menanya)	
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi tentang	
	- //	pertanyaan yang diajukan oleh guru	
		(menalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
- /		kegiatan y <mark>an</mark> g akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		menjadi tiga kelompok, setiap	
	1.70	kelompok harus menyelesaikan tiga	
	- 1.1	aktivitas main yang berbeda-beda	
		secara bergantian	
		a. Aktivitas main 1: Guru	1
		membagikan gambar polisi	
		kepada setiap anak, lalu anak	
		mewarnai gambar tersebut dan	7
	· /-	menempelkanya pada buku	/
4	V	gambar harian anak, kemudian	
		setelah menyelesaikan tugas	
		tersebut anak melanjutkan pada	
		aktivitas main selanjutnya	
		a. Aktivitas main 2: Guru	
		membagikan gambar polisi	
		kepada setiap anak, lalu anak	
		membuat kolase gambar polisi	
		menggunakan kertas origami,	
		mongganakan kortus origanii,	

			Kemudian anak melanjutkan	
			pada aktivitas main yang	
			berikutnya	
		b.	Aktivitas main 3: memainkan	
			permainan puzzle telur pintar	
			sesuai dengan langkah-langkah	
			yang telah diajarkan.	
		c.	AktivitasPengaman:	
	100	_	Anak menyusun puzzle seorang	
			kakak yang sedang menyapu	
0	Jan.		halaman rumah (Akan tetapi	
	/ · · · · · ·		Kegiatan ini hanya digunakan	N.
			apabila dalam pergantian	
			kelompok terdapat anak-anak	1
1			yang sudah menyelesaikan	
	N.A.		aktivitas main lebih cepat dari	
			pada temannya. Sedangkan	
			tidak ada lagi tempat pada	
		M	kelompok selanjutnya, maka	
		1	mereka bisa menggunakan	
			aktivitas pengaman).	
Istirahat	09.30-10.00		lencuci tangan	30 menit
			erdoa sebelum dan sesudah	/
	\ /	1. 10	akan	
	100		ermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recall		30 menit
penutup			Ierapikan mainan	
			iskusi tentang perasaan selama	
			elakukan kegiatan bermain	
		Kesim	•	
			lenyimpulkan kegiatan	
		_	embelajaran yang telah dilakukan	
		- P6	enguatan pengetahuan yang	

didapat anak

(mengkomunikasikan)

Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai pekerjaan dan tugas-tugas setiap anggota keluargaku

(menyimpulkan informasi)

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



Penilaian Perkembangan Harian

Menggunakan Ceklis $(\sqrt{})$

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	 Anak mampu mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya yaitu lingkungan keluargaku Anak mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada 		N			
Fisik motorik	Anak mampu menunjukkan anggota tubuh yang digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak Anak mampu menggunakan anggota tubuh tangan, dan kaki			1	1	5
	dalam kegiatan baris berbaris untuk mengembangkan motorik kasar anak	E A N	E.Y	5	5/	
Kognitif	 Anak mampu Menyebutkan tentang apa yang diketahui mengenai pekerjaan dan tugas- tuags anggota keluargaku Anak mampu menjelaskan fungsi dari pekerjaan dan tugas-tugas anggota keluargaku 					

	 Anak mampu membedakan setiap pekerjaan dan tugas- tugas setiap anggota keluargaku 					
Sosial	Anak mampu					
Emosional	percaya diri untuk menyebutkan tentang apa yang diketahui mengenai pekerjaan	_				
	dan tugas-tugas darisetiap anggota keluargaku • Anak mampu	۵				
	mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan main setelah bermain		NΓ	4		
Bahasa	 Anak mampu menyebutkan pekerjaan dan tugas- tugas dari setiap anggota keluargaku 	Щ	M	A	1	
	 Anak mampu menyampaikan apa yang diketahui tentang pekerjaan 		1		/	
	dan tugas-tugas setiap anggota keluargaku		4			
Seni	 Anak mampu membuat kolase pekerjaan dan tugas- tugas anggota keluargaku dengan 	N A N	# F		/	
	menggunakan kertas origami	JL				

LEMBAR KERJA ANAK

Nama :

Kelompok



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

Rumahku

Kelompok/ Usia : B/5-6 Tahun

Semeste/Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri,
	disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain,
	mampu menyesuaikan diri, j <mark>uj</mark> ur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi
	dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan
	cara: mengamati <mark>dengan ind</mark> ra (melihat, mendengar, <mark>mer</mark> asa, meraba):
	mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan
	bermain
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui
	bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta
	mencerminkan perilaku anak beraklah mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator	
Pengembangan			
NAM	1.5 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya	
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tuhan melalui ciptaanya	
	Nya	yaitu lingkungan rumah	
	1.6 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu menghargai diri	
	orang lain, dan	sendiri dan lingkungan	
	lingkungan sekitar	sekitarnya sebagai rasa	

	sebagai rasa syukur	syukur kepada tuhan		
	kepada Tuhan			
FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh,	3.3.1 Mempersiapkan diri untuk		
MOTORIK	fungsi dan gerakannya	mengikuti kegiatan hari		
	untuk pengembangan	ini dalam		
	motorik kasar dan halus	mengembangkan motorik		
		kasar anak		
		3.3.2.Menunjukkan anggota		
		tubuh tangan, kaki dan		
		lain-lainnya beserta		
		fungsinya dalam		
		membantu		
	0.01	mengembangkan motorik		
_//		kasar anak		
1	4.3 Menggunakan anggota	4.3.1 Menggunakan anggota		
	tubuh untuk	tubuh untuk mengikuti		
	mengembangkan motorik	kegitan hari ini dalam		
	kas <mark>ar dan hal</mark> us	m <mark>engemban</mark> gakan		
		motorik kasar anak		
-		4.3.2. Menirukan suatu gerakan		
(4)		yang ada pada suatu		
\ \	in Differen	kegitan		
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi	3.9.1. Menyebutkan tentang apa		
	sederhana (peralatan	yang diketahui mengenai		
	rumah tangga, peralatan	kegunaan rumah		
	bermain, peralatan	3.9.2. Menjelaskan fungsi dan		
	pertukangan, dll)	kegunaan-kegunaan		
		rumah		
		3.9.3. Membedakan setiap		
		kegunaan-kegunaan		
		rumah		

	49 Menggunakan Teknologi 4.9.1. Memberikan contoh
	Sederhana untuk tentang kegunaan-
	menyelesaikan tugas dan kegunaan rumah
	kegiatannya (peralatan 4.9.2. Menyesuaikan diri dengan
	rumah tangga, peralatan kebiasaan-kebiasaan
	bermain, peralatan setiap keluargaku di
	pertukangan, dll rumah
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang 2.5.1. Percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan tentang apa
	yang diketahui mengenai
	kegunaan-kegunaan
	rumah
	2.6. Memiliki prilaku yang 2.6.1. Mentaati aturan kelas
1	mencermink <mark>an sikap taat sep</mark> erti merapikan
1	terhadap aturan sehari- peralatan main setelah
	hari untuk melatih bermain
	kedisiplinan
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. Menyebutkan kegunaan-
1	awal melalui bermain kegunaan rumah
	4.12. menunjukkan 4.12.1. Menyampaikan apa yang
6	keaksaraan awal dalam diketahui tentang
/	berbagai bentuknya kegunaan-kegunaan
	rumah
SENI	3.15 Mengenal berbagai 3.15. Membuat tepuk tentang
	karya dan aktivitas seni tentang rumahku
	4.15 Menunjukkan karya 4.15.1. Mearnai gambar
	dan aktivitas seni
	dengan menggunakan
	berbagai media

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Rumahku ciptaan tuhan
- 3. Menyayangi diri sendiri
- 4. Berani tampil didepan umum
- 5. Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat anak
- 6. Pengenalan dalam lingkungan dan kegunaan rumah.
- 7. Berkarya dan beraktivitas seni Tujuan Pembelajaran :
- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain peran
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui kegunaan-kegunaan rumah
- 5. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

a. Media yang digunakan : Gambar

b. APE : Puzzle dan Kolase

c. Aktivitas Main : Mewarnai dan menempel

d. Sumber : Internet, youtube

e. Alat dan Bahan : Gunting, Pensil warna, lem dan kertas origami

	Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
- Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama - Guru mengabsen nama anak - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memberitahu tema yang akan dipelajari - guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main Apersepsi - guru menanyakan tentang kebisaan- kebiasaan di rumah yaitu tema yang telah dipelajari pada sebelumnya - guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini - guru menjelaskan tentang kegunaan- kegunaan rumah Motivasi - Guru dan anak menyanyikan lagu tentang rumahku - Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan	Pembelajaran			Waktu
	Pembelajaran	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memberitahu tema yang akan dipelajari guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main Apersepsi guru menanyakan tentang kebisaan- kebiasaan di rumah yaitu tema yang telah dipelajari pada sebelumnya guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini guru menjelaskan tentang kegunaan- kegunaan rumah Motivasi Guru dan anak menyanyikan lagu tentang rumahku Anak mengamati setiap aktivitas 	
(mengamati)		K	 Motivasi Guru dan anak menyanyikan lagu tentang rumahku Anak mengamati setiap aktivitas 	
			(mengamati)	
- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan tentang kegunaan-kegunaan rumah			- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan tentang kegunaan-	

		l	Come manufacture from 1 C 1	
		-	Guru memberitahu fungsi-fungsi dan	
			kegunaan rumah	
		-	Tanya jawab tentang kegunaan-	
			kegunaan rumah (Mencoba)	
		-	Guru bertanya tentang apa yang	
			diketahui mengenai kegunaan-	
			kegunaan rumah (menanya)	
		-	Guru memberikan kesempatan	
			kepada anak untuk	
	- //		menalar/menggali informasi tentang	
	- U		pertanyaan yang diajukan oleh guru	
	1		(menalar/ <mark>m</mark> enggali informasi)	N
Kegiatan inti	08.00-09.30	-	Guru memberitahu kegiatan-	90 menit
			kegiatan yang a <mark>kan dila</mark> kukan pada	
	N. L		setiap kelompok	
	130	-	Guru membagikan kelompok anak	
	- 1 1	b	menjadi tiga kelompok, setiap	
		Ü	kelompok harus menyelesaikan tiga	
			aktivitas main yang berbeda-beda	
			secara bergantian	
V			a. Aktivitas main 1:	
			Memainkan permainan Puzzle	7
	\		telur pintar sesuai dengan	
1	1/	4	langkah-langkah yang telah	
			diajarkan.	
	30.52-02-0		b. Aktivitas main 2:	
			Guru membagikan gambar	
			rumah kepada setiapa anak, lalu	
			anak mewarnai gambar tersebut	
			dengan cat warna, setelah	
			gambar diwarnai lalu anak	
			menggunting gambar tersebut	

		dan menempelkannya pada	
		buku gambar harian anak,	
		Kemudian anak melanjutkan	
		pada aktivitas main yang	
		berikutnya	
		c. Aktivitas main 3: Anak	
		membuat dan memerankan	
		drama tentang penjelsasan-	
		penjelasan mengenai kegunaan-	
	1	kegunaan setiap bagian-bagian	
	(ii	rumah	
	V	d. AktivitasPengaman: Anak	
- 4		menyusun puzzle gambar rumah	
		(Akan tetapi Kegiatan ini hanya	
		digunakan apabila dalam	
	N	pergantian kelompok terdapat	
	110	anak-anak yang sudah	
	- 101	menyelesaikan aktivitas main	
		lebih cepat dari pada temannya.	
		Sedangkan tidak ada lagi	
		tempat pada ke <mark>lo</mark> mpok	
		selanjutnya, maka mereka bisa	
		menggunakan aktivitas	
1		pengaman).	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah	
		makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		Kesimpulan	

- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai kegunaan-kegunaan rumah

(menyimpulkan informasi)

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)

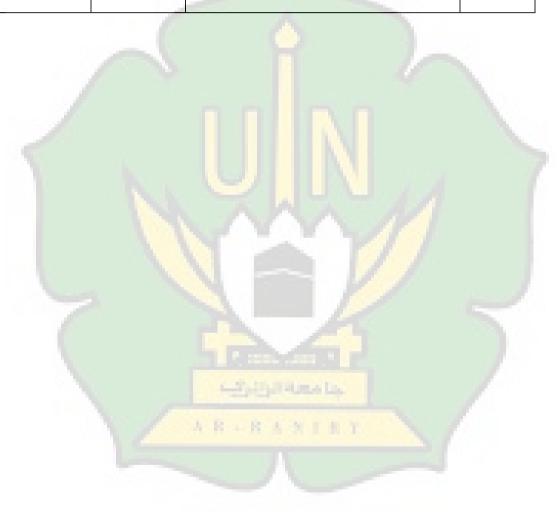
Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh

(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



Penilaian Perkembangan Harian Menggunakan Ceklis $(\sqrt{})$

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
	Wiater i Cilliaian	DIVI	141141	DSII	DSD	Ket
Perkembangan						
NAM	 Anak mampu mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya yaitu lingkungan keluargaku Anak mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan 		V	2		
Fisik motorik	Anak mampu menunjukkan anggota tubuh yang digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak	200	Z			
Kognitif	 Anak mampu menjelaskan fungsi dari adanya lingkungan rumahku Anak mampu membedakan setiap lingkungan yang ada disekitarnya Anak mampu memberikan contoh tentang lingkungan rumahku 					
Sosial Emosional	 Anak mampu percaya diri untuk menyebutkan tentang apa yang diketahui mengenai lingkungan rumahku 					
Bahasa	• Anak mampu					

	menyampaikan apa yang diketahui tentang lingkungan rumahku			
Seni	Anak mampu mewarnai gambar			



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku/ Jenis-Jenis

Rumah

Kelompok/ Usia : A/ 5-6 Tahun

Semester : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan				
NAM	1.7 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya		
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tuhan melalui ciptaanya		
	Nya	yaitu lingkungan		
		rumahku		

	1.8 Menghargai diri sendiri,	1.2.1 Mampu menghargai diri		
	orang lain, dan lingkungan	sendiri dan lingkungan		
	sekitar sebagai rasa syukur	sekitarnya sebagai rasa		
	kepada Tuhan	syukur kepada tuhan		
FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh,	3.3.1 Mempersiapkan diri		
MOTORIK	fungsi dan gerakannya	untuk mengikuti		
MOTORIK		kegiatan hari ini dalam		
	1 8 8	_		
	motorik kasar dan halus	mengembangkan motorik kasar anak		
	/ A			
0		3.3.2.Menunjukkan anggota		
	V/	tubuh tangan, kaki dan		
- /		lain-lainnya beserta		
		fungsinya dalam		
()		membantu		
		mengembangkan		
	NA AM	motorik kasar anak		
	4.3 Menggunakan anggota	4.3.1 Menggunakan anggota		
	tubuh untuk	tubuh untuk mengikuti		
	menge <mark>mbang</mark> kan motorik	kegitan hari ini dalam		
	kasar dan halus	mengembangakan		
	E para	motorik kasar anak		
1		4.3.2. Menirukan suatu gerakan		
	- Habita	yang ada pada suatu		
	ARHRAN			
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi	3.9.1. Menyebutkan tentang		
	sederhana (peralatan	apa yang diketahui		
	rumah tangga, peralatan	mengenai jenis-jenis		
	bermain, peralatan	rumah		
	pertukangan, dll)	3.9.2. Menjelaskan fungsi dari		
		setiap jenis-jenis rumah		
		3.9.3. Membedakan setiap		
		jenis-jenis rumah		

	49 Menggunakan Teknologi 4.9.1. Memberikan contoh
	Sederhana untuk tentang jenis-jenis
	menyelesaikan tugas dan rumah
	kegiatannya (peralatan 4.9.2. Menyesuaikan diri
	rumah tangga, peralatan dengan kebiasaan-
	bermain, peralatan kebiasaan yang ada pada
	pertukangan, dll setiap rumah
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang 2.5.1. Percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan tentang
	apa yang diketahui
0	mengenai jenis-jenis
	rumah
	2.6. Memiliki prilaku yang 2.6.1. Mentaati aturan kelas
	mencermink <mark>an sikap taat se</mark> perti merapikan
- 5	terhadap aturan sehari-hari peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan bermain
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. Menyebutkan jenis-
	a <mark>wal melalui</mark> bermain je <mark>nis ruma</mark> h
	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. Menyampaikan apa
-	awal dalam berbagai yang diketahui tentang
6	bentuknya jenis-jenis rumah
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya 3.15. Membuat lagu tentang
1	dan aktiv <mark>itas seni macam-macam rumah</mark>
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. Membuat kolase salah
	aktivitas seni dengan satu jenis rumah yaitu
	menggunakan berbagai "Rumah Aceh"
	media

Materi Pembelajaran:

- 6. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 7. Berani tampil didepan umum
- 8. Bercerita tentang pengalaman
- 9. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 10. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain peran
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui jenis-jenis rumah
- 5. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

a. Media yang digunakan : Gambar

b. APE : Puzzle

c. Aktivitas Main : Mewarnai dan menyusun balok

d. Sumber : Internet, youtube

e. Alat dan bahan : Balok, Pensil warna

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
	Jam 07.30-08.00	Kegiatan Guru Dan Anak - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama - Guru mengabsen nama anak - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memberitahu tema yang akan dipelajari - guru memberitahu aturan-aturan	
		 guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main Apersepsi guru menanyakan tentang kegunaan-kegunaan rumah yaitu tema yang telah dipelajari pada sebelumnya guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini guru menjelaskan tentang jenis-jenis 	
	\ /	rumah	
	K	Motivasi - Guru dan anak menyanyikan lagu	
		macam-macam jenis rumah - Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan	
		- Anak mengamati poster gambar berbagai jenis-jenis rumah	
		(mengamati)	
		- Guru memberi stimulus dengan	

	<u> </u>		
		menjelaskan tentangjenis-jenis	
		rumah	
	-	Guru memberitahu fungsi-fungsi	
		dari setiap jenis rumah	
	-	Tanya jawab tentang berbagai jenis-	
		jenis rumah (Mencoba)	
	-	Guru bertanya tentang apa yang	
		diketahui mengenai jenis-jenis	
	0.00	rumah (menanya)	
	// -	Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
	1	menalar/menggali informasi tentang	
		pertanyaan yang diajukan oleh guru	
		(men <mark>a</mark> lar/ <mark>m</mark> en <mark>ggal</mark> i in <mark>f</mark> ormasi)	1
1			
Kegiatan inti	08.00-09.30 -	Guru memberitahu kegiatan-	90 menit
Regiatan inti	08.00-09.30		90 memi
	1 1	kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok	
	1/		
		Guru membagikan kelompok anak	1
		menjadi tiga kelompok, setiap	
V V		kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda	
			7
	\	secara bergantian a. Aktivitas main 1:memainkan	
1	1//	A CHARLEL	
		permainan puzzle telur pintar	4
		sesuai dengan langkah-langkah	
		yang telah diajarkan.	
		b. Aktivitas main 2:	
		Guru membagikan gambar	
		rumah adat acaeh lalu anak	
		mewarnai gambar tersebut	
		menggunakan cat warna,	
		Kemudian anak melanjutkan	

		pada aktivitas main yang	
		berikutnya	
		c. Aktivitas main 3:	
		Guru membagikan balok-balok	
		kepada setiapa anak, lalu Anak	
		diminta untuk membuat atau	
		membentuk berbagai jenis-jenis	
		rumah menggunakan balok	
		d. AktivitasPengaman:	
		Anak menyusun puzzle gambar	
		rumah adat aceh (Akan tetapi	
	1	Kegi <mark>ata</mark> n ini hanya digunakan	N
		apabi <mark>la d</mark> alam pergantian	
		kelompok terdapat anak-anak	_ _
- 1		yang sudah menyelesaikan	
	N.	aktiv <mark>itas</mark> main lebih cepat dari	
	1.44	pada temannya. Sedangkan	
		tidak ada lagi <mark>tempat pada</mark>	
		kelompok selan <mark>jutnya,</mark> maka	
-		mereka bisa menggunakan	
(1)		aktivitas pengaman).	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
- 1		- Berdoa sebelum dan sesudah	/
	\ /	makan	
	16	- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	

didapat anak

(mengkomunikasikan)

- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai jenis-jenis rumah

(menyimpulkan informasi)

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

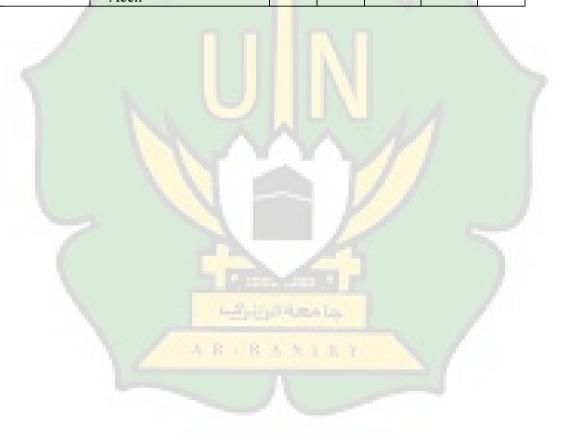


Penilaian Perkembangan Harian Pertemuan (II) Menggunakan Ceklis $(\sqrt{})$

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Tian Tanggar .	T	ı	1	ı		1 1
Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	 Anak mampu mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya yaitu lingkungan keluargaku Anak mampu menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada tuhan 		N			
Fisik motorik	 Anak mampu menunjukkan anggota tubuh yang digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak Anak mampu menggunakan anggota tubuh tangan, dan kaki dalam kegiatan baris berbaris untuk mengembangkan motorik kasar anak 		N A	1	1	
Kognitif	 Anak mampu Menyebutkan tentang apa yang diketahui mengenai jenis-jenis rumah Anak mampu menjelaskan tentang jenis-jenis rumah Anak mampu membedakan setiap jenis-jenis ruamh 		EY		1	
Sosial Emosional	Anak mampu percaya diri untuk menyebutkan tentang apa yang					

	diketahui mengenai			
	jenis-jenis rumah			
	 Anak mampu mentaati 			
	aturan kelas seperti			
	merapikan peralatan			
	main setelah bermain			
Bahasa	Anak mampu			
	menyebutkan jenis-			
	jenis rumah			
	 Anak mampu 			
	menyampaikan apa	26.		
	yang diketahui tentang			
	jenis-jenis rumah			
Seni	Anak mampu membuat			
	kolase salah satu jenis			
5	rumah yaitu "Rumah			
	Aceh"		1.7	



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku/Kegunaan Sekolah

Kelompok/ Usia : B/5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

M. Kompetensi Inti

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

N. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	3.2 Mengenal perilaku baik	3.2.1 Menerapkan sikap yang
	sebagai cerminan akhlak	baik sebagai salah satu
	mulia	cerminan akhlak yang
		mulia

	4.2 Menunjukkan perilaku 4.2.1 Menunjukkan sikap
	santun sebagai cerminan yang sopan dan santun
	akhlak mulia kepada orang sekitar
	sebagai salah satu
	cerminan akhlak mulia
FISIK	3.7 Mengenal lingkungan 3.7.1 Mempersiapkan diri
MOTORIK	sosial (keluarga, teman untuk mengikuti
	tempat tinggal, tempat kegiatan pada hari ini
	ibadah, budaya, 3.7.2 Membedakan
	transportasi) lingkungan sekolah,
	keluarga dan teman
	4.7 Menyajikan berbagai karya 4.7.1 Menunjukkan tentang
- //	yang berhubungan den <mark>ga</mark> n kegunaan-kegunaan
	lingkungan sosial sekolah
	(keluarga, teman, tempat 4.7.2 Memasang Puzzle
	tinggal, tempat ibadah, tentang kegunaan-
	b <mark>udaya, transportasi) kegunaan s</mark> ekolah
	da <mark>lam bent</mark> uk gambar,
	bercerita, bernyanyi, dan
	gerak tubuh
KOGNITIF	3.5 Mengetahui cara 3.9.1. Menyebutkan nama-
\ \	memecahkan masalah nama guru yang ada di
	sehari-har <mark>i dan berperilaku s</mark> ekolah
1	kreatif 3.9.2. Menanyakan tentang
	kegunaan-kegunaan
	sekolah
	3.9.3. Menjelaskan kegunaan-
	kegunaan sekolah

	4. 5 Menyelesaikan masalah	4.5.1. Menceritakan tentang
	sehari-hari secara kreatif	kegunaan-kegunaan
		sekolah
		4.5.2. Menyimpulkan tentang
		berbagai kegunaan-
		kegunaan sekolah
SOSIAL	2.6. Memiliki prilaku yang	2.6.1. Mentaati aturan kelas
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan
	terhadap aturan sehari-hari	peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan	bermain
	2.7. Memiliki perilaku yang	2.7.1. Mengikuti aktivitas
	mencerminkan sikap sabar	main sesuai dengan
	(mau menunggu giliran,	giliran yang sudah
	mau mendengar ketika	ditentukan oleh guru
	orang lain berbicara)	2.7.2. Menunjukkan sikap
	untuk melatih kedisiplinan	mau mendengarkan
		orang lain pada saat
		b <mark>erb</mark> icara
BAHASA	3.10. Memahami bahasa	3.12.1. Memperhatikan dan
	reseptif (menyimak dan	menyimak pada saaat
	membaca)	guru menjelaskan
	The Control of the Co	tentang kegunaan-
	HARATA AND	kegunaan sekolah
	4.10. Menunjukkan	4.10.1. Menyebutkan huruf-
	kemampuan berbahasa	huruf pada salah satu
	reseptif (menyimak dan	kata kegunaan sekolah
	membaca)	yaitu: "Belajar"
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Mengikuti aktivitas
	dan aktivitas seni	main drama menjadi
		guru

Materi Pembelajaran:

- 11. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 12. Berani tampil didepan umum
- 13. Bercerita tentang pengalaman
- 14. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 15. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui tentang setiap kegunaan-kegunaan sekolah
- 5. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya

f. Media yang digunakan : Gambar

g. APE : Puzzle dan Kolase

h. Aktivitas Main : Mewarnai dan menempel

i. Sumber : Internet, youtube

j. Alat dan Bahan : Gunting, Pensil warna, lem dan kertas origami

Jam	Kegiatan Guru dan Anak Aloka		
		Waktu	
07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memberitahu tema yang akan dipelajari guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main <i>Apersepsi</i> guru menanyakan tentang kegunaankegunaan rumah yaitu tema yang telah dipelajari pada hari sebelumnya guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini 	30 menit	
_	- guru menjelaskan tentang kegunaan- kegunaan sekolah		
	Motivasi		
	 Guru dan anak menyanyikan lagu tentang sekolahku Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan (mengamati) Guru memberi stimulus dengan 		
		07.30-08.00 - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama - Guru mengabsen nama anak - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memberitahu tema yang akan dipelajari - guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main Apersepsi - guru menanyakan tentang kegunaan- kegunaan rumah yaitu tema yang telah dipelajari pada hari sebelumnya - guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini - guru menjelaskan tentang kegunaan- kegunaan sekolah Motivasi - Guru dan anak menyanyikan lagu tentang sekolahku - Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan (mengamati)	

kegunaan sekolah Guru memberitahu fungsi-fungsi atau kegunaan-kegunaan sekolah Tanya jawab tentang kegunaan-kegunaan-kegunaan sekolah (Mencoba) Guru bertanya tentang apa yang diketahui mengenai kegunaan-kegunaan sekolah (menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada	
atau kegunaan-kegunaan sekolah - Tanya jawab tentang kegunaan-kegunaan sekolah (Mencoba) - Guru bertanya tentang apa yang diketahui mengenai kegunaan-kegunaan sekolah (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
- Tanya jawab tentang kegunaan- kegunaan sekolah (Mencoba) - Guru bertanya tentang apa yang diketahui mengenai kegunaan- kegunaan sekolah (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
kegunaan sekolah (Mencoba) Guru bertanya tentang apa yang diketahui mengenai kegunaan-kegunaan sekolah (menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
- Guru bertanya tentang apa yang diketahui mengenai kegunaan-kegunaan sekolah (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
diketahui mengenai kegunaan- kegunaan sekolah (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
kegunaan sekolah (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
(menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- 60 me	
kegiatan yang akan dilakukan pada	enit
setiap kelompok	
- Guru membagikan kel <mark>ompok an</mark> ak	
menjadi tiga kelompok, setiap	
kelompok harus menyelesaikan tiga	
aktivitas main yang berbeda-beda	
secara bergantian	
e. Aktivitas main 1:	
Guru membagikan gambar	
sekolah kepada setiap anak, lalu	
anak membuat kolase gambar	
sekolah tersebut menggunakan	
kertas origami, kemudian	
setelah menyelesaikan tugas	
tersebut anak melanjutkan pada	
aktivitas main selanjutnya	
f. Aktivitas main 2: Memainkan	
permainan puzzle telur pintar	

		sesuai dengan lamgkah-langkah	
		yang telah diajarkan.	
		g. Aktivitas main 3: Anak	
		menggambar lalu menempelkan	
		gambar orang yang sedang	
		belajar yang telah di warnai	
		pada kegiatan main, kemudian	
		gambar tersebut di gunting dan	
		ditempelkan pada buku gambar	
		harian anak	
	A V	h. Aktiv <mark>ita</mark> sPengaman:	ŝ
	/ Y	Anak menyusun puzzle gambar	N
		sekolah (Akan tetapi Kegiatan	
_/	11	i <mark>ni han</mark> ya digunakan apabila	_ /_
- 1	11000	dalam p <mark>ergantian</mark> kelompok	
	NA	terda <mark>pat</mark> an <mark>a</mark> k-anak yang sudah	
		menyelesaikan aktivitas main	
		lebih cepat dari pada temannya.	
		Sedangkan tidak ada lagi	
		tempat pada kelompok	
6		selanjutnya, maka mereka bisa	
/		menggunakan aktivitas	
		pengaman).	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
	1	- Berdoa sebelum dan sesudah	
		makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		Kesimpulan Manyimmyllyan lyagistan	
		- Menyimpulkan kegiatan	

pembelajaran yang telah dilakukan

 Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai kegunaan-kegunaan sekolah (menyimpulkan informasi)

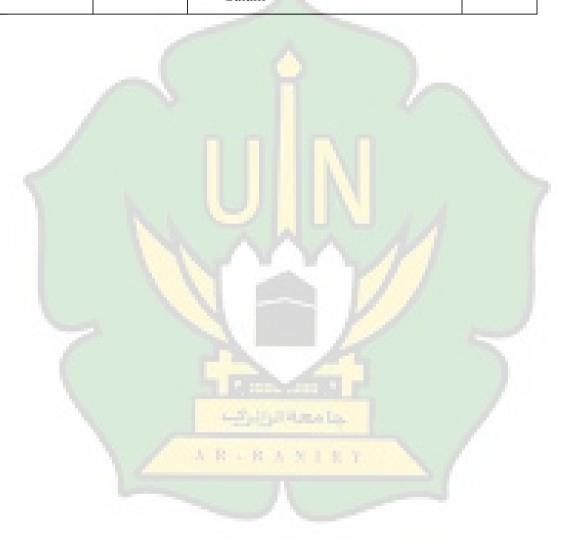
Penanaman Nilai Karakter

- 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



Penilaian Perkembangan Harian Pertemuan (I) Menggunakan Ceklis $(\sqrt{})$

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Keterangan
Perkembangan		A				
NAM	 Anak mampu menerapkan sikap yang baik sebagai salah satu cerminan akhlak yang mulia Anak mampu menunjukkan sikap yang sopan dan santun kepada orang sekitar sebagai salah satu cerminan akhlak mulia 					
Fisik motorik	 Anak mampu mencoba melakukan gerakkan guru pada pada saat mengajar Anak mampu memasang Puzzle tentang kegunaan- kegunaan sekolah 					5
Kognitif	 Anak mampu menyebutkan nama-nama guru yang ada di sekolah Anak mampu menjelaskan kegunaan-kegunaan sekolah Anak mampu menceritakan tentang kegunaan-kegunaan sekolah 	5 A 3	I B			
Sosial Emosional	Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan					

	main setelah				
	bermain				
	 Anak mampu 				
	mengikuti aktivitas				
	main sesuai dengan				
	giliran yang sudah				
	ditentukan oleh guru				
Bahasa	Anak mampu				
	memperhatikan dan				
	menyimak pada				
	saaat guru	160			
	menjelaskan	- 400	No.		
	tentang kegunaan-				
	kegunaan sekolah				
	• Anak mampu	- //			
	menyebutkan huruf-			9.45	
	huruf pada salah				
0.4	satu kata kegunaan				
	sekolah yaitu:				
	"Belajar"				
Seni	 Anak mampu 				
	mengikuti aktivitas				
	main drama				
	menjadi guru				
		1.0	11/1		
	7 17				



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Lingkungan/Sekolahku/Bagian-bagian sekolah

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

emester : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	3.2 Mengenal perilaku baik	3.2.1 Menerapkan sikap yang
	sebagai cerminan akhlak	baik sebagai salah satu
	mulia	cerminan akhlak yang
		mulia

بها معنه الريارات

	4.2 Menunjukkan perilaku	4.2.1 Menunjukkan sikap yang		
	santun sebagai cerminan	sopan dan santun kepada		
	akhlak mulia	orang sekitar sebagai		
		salah satu cerminan		
		akhlak mulia		
FISIK	3.7 Mengenal lingkungan	3.7.1 Mempersiapkan diri		
MOTORIK	sosial (keluarga, teman	untuk mengikuti		
	tempat tinggal, tempat	kegiatan pada hari ini		
	ibadah, budaya,	3.7.2 Membedakan		
	transportasi)	lingkungan sekolah,		
9		keluarga dan teman		
	/ II	3.7.3 Mencoba melakukan		
1/4	0.01	gerakkan guru pada pada		
		saat mengajar		
- 1	4.7 Menyajikan berbagai karya	4.7.1 Menunjukkan tentang		
	yang berhubungan dengan	setiap bagian-bagian		
	lingkungan sosial	yang ada di sekolah		
	(keluarga, teman, tempat	4.7.2 Membuat salah satu		
	tinggal, tempat ibadah,	bagian sekolah yaitu		
-	budaya, transportasi)	bagian: "Kantor		
	dalam bentuk gambar,	sekolah" dengan		
/	bercerita, bernyanyi, dan	menggunakan plastisin		
1	gerak tubuh	In .		
KOGNITIF	3.5 Mengetahui cara	3.9.1. Menyebutkan setiap		
	memecahkan masalah	bagian-bagian yang ada		
	sehari-hari dan berperilaku	di sekolah		
	kreatif	3.9.2. Menanyakan tentang		
		setiap bagian-bagian		
		yang ada di sekolah		
		3.9.3. Menjelaskan setiap		
		bagian-bagian yang ada		
		di sekolah		

	4. 5 Menyelesaikan masalah 4.5.1. Menceritakan te			
	sehari-hari secara kreatif	setiap bagian-bagian		
		sekolah		
		4.5.2. Menyimpulkan tentang		
		setiap bagian-bagian		
		sekolah		
SOSIAL	2.6. Memiliki prilaku yang	2.6.1. Mentaati aturan kelas		
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan		
	terhadap aturan sehari-hari	peralatan main setelah		
	untuk melatih kedisiplinan	bermain		
0	2.7. Memiliki perilaku yang	2.7.1. Mengikuti aktivitas main		
	mencerminkan sikap sabar	sesuai dengan giliran		
	(mau menunggu gili <mark>ran</mark> ,	yang sudah ditentukan		
	mau mendengar ketika	oleh guru		
	orang lain berbicara)	2.7.2. Menunjukkan sikap mau		
	untuk melatih kedisiplinan	mendengarkan orang		
		lain pada saat berbicara		
BAHASA	3.10. Memahami bahasa	3.12.1. Memperhatikan dan		
	reseptif (menyimak dan	menyimak pada saaat		
	membaca)	guru menjelaskan		
(8)		tentang kegunaan-		
/	77 (2000)	kegunaan sekolah		
	4.10. Menunjukkan	4.10.1. Menyebutkan huruf-		
	kemampuan berbahasa	huruf pada salah satu		
	reseptif (menyimak dan	kata bagian-bagian		
27777	membaca)	sekolah yaitu: "Kelas"		
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Mengikuti aktivitas		
	dan aktivitas seni	main membuat kolase		
		salah satu bagian-		
		bagian sekolah yaitu		
		Vagian Kantoi		
Matari Damb		sekolah"		

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui tentang setiap bagian-bagian sekolah
- 5. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya

a. Media yang digunakan : Gambar

b. APE : Puzzle dan Kolase

c. Aktivitas Main : Bercerita dan mewarnai

d. Sumber : Internet, youtube

e. Alat : Gunting

f. Bahan : Pensil warna, lem dan kertas origami

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
	Jam 07.30-08.00	Kegiatan Guru Dan Anak - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama - Guru mengabsen nama anak - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memberitahu tema yang akan dipelajari - guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main Apersepsi - guru menanyakan tentang kegunaan- kegunaan sekolah yaitu tema yang telah dipelajari pada hari sebelumnya - guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini - guru menjelaskan tentang setiap bagian-bagian dari sekolah	
		Motivasi	
		 Guru dan anak menyanyikan lagu tentang sekolahku Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan Anak mengamati poster bagianbagian sekolah (mengamati) 	

	1	0 1 : .: 1 1	
		- Guru memberi stimulus dengan	
		menjelaskan tentang setiap bagian-	
		bagian sekolah	
		- Guru memberitahu fungsi-fungsi	
		dari setiap bagian-bagian sekolah	
		- Tanya jawab tentang setiap bagian-	
		bagian sekolah(Mencoba)	
		- Guru bertanya tentang apa yang	
	90.00	diketahui mengenai setiap bagian-	
	- //	bagian sekolah(menanya)	
	O.U	- Guru memberikan kesempatan	
		kepada an <mark>ak</mark> untuk	N
		menalar/menggali informasi tentang	
		pertanyaan yang diajukan oleh guru	_ /_
- 1		(menalar/ <mark>m</mark> enggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 menit
	1.80	kegiatan yang akan dilakukan p <mark>ad</mark> a	
	A 1	setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		menjadi tiga kelompok, setiap	
		kelompok harus menyelesaikan tiga	
\ \		aktivitas main yang berbeda-beda	
- 1		secara bergantian	7
	\ /	a. Aktivitas main 1:	
1	V	Guru membagikan salah satu	
	-	gambar bagian-bagian sekolah	
		yaitu bagian: kantor sekolah,	
		lalu anak diminta untuk	
		mewarnai gambar	
		tersebutkemudian setelah	
		menyelesaikan tugas tersebut	
		anak melanjutkan pada aktivitas	
		main selanjutnya	
		mam scianjumya	

b. Aktivitas main 2: Memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan c. Aktivitas main 3: Guru membagikan salah satu gambar bagian-bagian sekolah yaitu: bagian ruang kelas, lalu anak diminta untuk membuat kolase gambar tersebut menggunakan kertas origami d. AktivitasPengaman: Anak menyusun puzzle gambar ruang kelas sekolah (Akan tetapi Kegiatan ini hanya digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman). 09.30-10.00 30 menit **Istirahat** Mencuci tangan Berdoa sebelum dan sesudah makan Bermain bebas 10.00-10.30 Recalling 30 menit Kegiatan Merapikan mainan penutup Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain

Kesimpulan

- Menyimpulkan kegiatan
 pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai setiap bagian-bagian sekolah

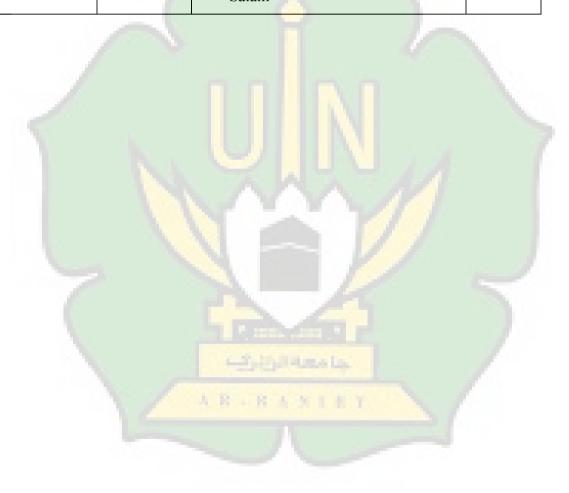
(menyimpulkan informasi)

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



Penilaian Perkembangan Harian Pertemuan (II) $\mbox{Menggunakan Ceklis } (\ensuremath{\sqrt{}})$

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Keterangan
Perkembangan						
NAM	 Anak mampu menerapkan sikap yang baik sebagai salah satu cerminan akhlak yang mulia Anak mampu 			D		
	menunjukkan sikap yang sopan dan santun kepada orang sekitar sebagai salah satu cerminan akhlak mulia		M			
Fisik motorik	 Anak mampu mencoba melakukan gerakkan guru pada pada saat mengajar Anak mampu membuat salah satu bagian sekolah yaitu bagian: "Kantor sekolah" dengan menggunakan 					
Kognitif	 Anak mampu menyebutkan setiap bagian-bagian yang ada di sekolah Anak mampu menjelaskan setiap bagian-bagian yang ada di sekolah Anak mampu menceritakan tentang setiap bagian-bagian sekolah 		IRT			

Sosial	• Anak mampu Anak				
Emosional	mampu mentaati aturan kelas seperti				
	merapikan peralatan main setelah				
	bermain				
	 Anak mampu mengikuti aktivitas 	100			
	main sesuai dengan	100			
	giliran yang sudah				
	ditentukan oleh guru				
Bahasa	Anak mampu				
	memperhatikan dan	м			
	menyimak pada				
- A	saaat guru				
- //	menjelaskan tentang kegun <mark>a</mark> an-	78 1			
1	kegunaan sekolah				N.
	• Anak mampu		D. Y		
	menyebutkan huruf-	<i>8</i> 1 II	DA.		
	huruf pada salah	LA.			
	satu <mark>kata bagian-</mark>				
	bagian sekolah	-			
C •	yaitu: "Kelas"				
Seni	 Anak mampu mengikuti aktivitas 		1 1		
	main membuat		1/2		
//	kolase salah satu		4		
	bagian-bagian	1			
3.0	sekolah yaitu bagian				7
	"Kantor sekolah"	100	بيناه		

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema :Kebutuhanku/Makanan/Macam-Macam

Makanan

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

C. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya
	diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang
	lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam
	berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan
	cara: mengamati d <mark>engan ind</mark> ra (melihat, mendengar, <mark>mera</mark> sa, meraba):
	mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan
	bermain
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui
	bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta
	mencerminkan perilaku anak beraklah mulia.

D. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.9 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tuhan melalui ciptaanya
	Nya	yaitu makanan yang
		sehat

	1.10	1.2.1 Mampu menghargai diri
	enghargai diri sendiri,	sendiri dan lingkungan
	orang lain, dan lingkungan	sekitarnya sebagai rasa
	sekitar sebagai rasa syukur	syukur kepada tuhan
	kepada Tuhan	
FISIK	3.4 Mengetahui cara hidup	3.4.1 Mempersiapkan diri
MOTORIK	sehat	untuk mengikuti setiap
	A	kegiatan pada hari ini
		3.4.2 Menerapkan kebiasaan
		hidup bersih dan sehat
		seperti: makan-makanan
		yang bergizi
	0.0	3.4.3 Mengetahui cara-cara
		untuk membuat makan-
- 7		makan yang sehat
	4.4 Mampu menolong diri	4.4.1. Memainkan drama
	sendiri untuk hidup sehat	tentang cara memasak
		<mark>makan-ma</mark> kan yang
		sehat dan bergizi
-		4.4.2. Menerapkan kebiasaan
		mencuci tangan sebelum
\ \	In Different	dan sesudah makan
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi	3.9.1. Menyebutkan tentang
	sederhana (peralatan	apa yang diketahui
10	rumah tangga, peralatan	mengenai macam-
	bermain, peralatan	macam makanan
	pertukangan, dll)	3.9.2. Menjelaskan fungsi dari
		adanya macam-macam
		makanan
		3.9.3. Membedakan setiap
		macam-macam makanan
		yang sehat dan makanan
		yang tidak sehat
[

	49 Menggunakan Teknologi	4.9.1. Memberikan contoh		
	Sederhana untuk	tentang salah satu jenis		
	menyelesaikan tugas dan	makanan yang sehat		
	kegiatannya (peralatan	untuk di konsumsi		
	rumah tangga, peralatan	4.9.2. Menyesuaikan diri		
	bermain, peralatan	dengan macam-macam		
	pertukangan, dll	makanan yang baru		
		dimakan		
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang	2.5.1. Percaya diri untuk		
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan tentang		
0		apa yang diketahui		
	/ /	mengenai macam-		
		macam makanan		
_/	2.6. Memiliki prilaku yang	2.6.1. Mentaati aturan kelas		
1	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan		
	terhadap aturan sehari- <mark>ha</mark> ri	peralatan main setelah		
	untuk melatih kedisiplinan	bermain		
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. Menyebutkan macam-		
1	awal melalui bermain	macam makan yang		
		sehat dan bergizi		
6	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. Menyampaikan apa		
/	awal dalam berbagai	yang diketahui tentang		
	bentuknya	macam-macam makanan		
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Menyanyikan lagu		
	dan aktivitas seni	makanan sehat		
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. Membuat drama		
	aktivitas seni dengan	tentang cara memasak		
	menggunakan berbagai	atau membuat		
	media	makanan-makanan		
		yang sehat		
<u> </u>				

Materi Pembelajaran:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar

- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain peran
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui macam-macam kebutuhan salah satunya adalah makanan
- 5. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

e. Media yang digunakan : Gambar dan poster makanan

f. APE : Kolase

g. Aktivitas Main : Mewarnai, menempel dan bercerita

h. Sumber : Internet, youtube

i. Alat : Gunting

i Bahan Pensil warna kertas origami dan lem

Kegiatan	Jam	Jam Kegiatan Guru Dan Anak A			
Pembelajaran	U.I.I.		Waktu		
Kegiatan awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memberitahu tema yang akan dipelajari guru memberitahu aturan-aturan 	30 menit		

dalam setiap aktivitas main *Apersepsi*

- guru menanyakan tentang lingkunganku yaitu tema yang telah dipelajari pada hari sebelumnya
- guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini
- guru menjelaskan tentang macammacam kebutuhan salah satunya adalah makanan-makanan sehat

Motivasi

- Guru dan anak menyanyikan lagu tentang makanan sehat
- Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan
- Anak mengamati poster macammacam makanan-makanan sehat(mengamati)
- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan tentang macam-macam makanan sehat
- Guru memberitahu fungsi-fungsi dari macam-macam makanan
- Tanya jawab tentang macam-macam makanan sehat(Mencoba)
- Guru bertanya tentang apa yang diketahui mengenai macam-macam makanan sehat (menanya)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru

		(me	enalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Gui	ru memberitahu kegiatan-	60 menit
		keg	giatan yang akan dilakukan pada	
		seti	ap kelompok	
		- Gu	ru membagikan kelompok anak	
		me	njadi tiga kelompok, setiap	
		kel	ompok harus menyelesaikan tiga	
		akt	ivitas main yang berbeda-beda	
		sec	ara bergantian	
	- 4	e.	Aktivitas main 1:	
0	- U		Guru membagikan gambar salah	
	/		satu makanan yang sehat yaitu	
			gambar nasi, lalu anak diminta	
			untuk membuat kolase gambar	
- 1			tersebut menggunakan kertas	
	NA	1.2	origami, kemudian setelah	
	100		menyelesaikan tugas tersebut	
	- 1	1	anak melanjutkan pada aktivitas	
		M	main selanjutnya	
-		f.	Aktivitas main 2:	1
		-	Memainkan permainan puzzle	100
//		Jan 6	telur pintar sesuai dengan	
- 1			langkah-langkah yang telah	
	\ /		diajarkan.	
77	1	g.	Aktivitas main 3:	
	-		Anak membuat sebuah drama	
			tentang bagaimana cara	
			memasak macam-macam makan	
			yang sehata, dan anak	
			memerankan perannya sesuai	
			dengan apa yang dia minati	
		h.	AktivitasPengaman:	
			Anak menempelkan gambar	

(Akan tetapi Kegiatan ini hanya digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdao sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain **Kesimpulan** - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi) **Penanaman Nilai Karakter**			macam-macam makanan sehat				
digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain **Kesimpulan** - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)							
pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain ** **Kesimpulan** - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak ** **(mengkomunikasikan)* - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)							
anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan 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 (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)							
menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan 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 (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)							
lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			γE				
Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)							
tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan 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 (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)							
selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktivitas pengaman) Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			Sedangkan tidak ada lagi				
Istirahat O9.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			tempat pada kelompok				
Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 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 (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			selanjutnya, maka mereka bisa				
Istirahat 09.30-10.00 Mencuci tangan Berdoa sebelum dan sesudah makan Bermain bebas Kegiatan penutup Merapikan mainan Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)		Jan.	meng <mark>gu</mark> nakan aktivitas				
- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas Kegiatan penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)		/ Y	peng <mark>am</mark> an)	N.			
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 (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)	Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit			
Kegiatan penutup - Bermain bebas Recalling - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)	_//		- Berdoa sebelum dan sesudah	1			
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 (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)	1		makan				
penutup - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)		N. L	- Bermain bebas				
- Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)	Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 menit			
melakukan kegiatan bermain Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)	penutup	- 1	- Merapikan mainan				
Kesimpulan - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			- Diskusi tentang perasaan selama				
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			melakukan kegiatan bermain	-			
pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			Kesimpulan				
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)	\ \		- Menyimpulkan kegiatan				
didapat anak (mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)	- 1		pembelajaran yang telah dilakukan	7			
(mengkomunikasikan) - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)		\ /	- Penguatan pengetahuan yang				
- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)	1	V	didapat anak				
yang sudah terkumpulmengenai macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			(mengkomunikasikan)				
macam-macam kebutuhan salah satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			- Guru menyimpulkan informasi				
satunya adalah macam-macam makanan (menyimpulkan informasi)			yang sudah terkumpulmengenai				
makanan (menyimpulkan informasi)			macam-macam kebutuhan salah				
(menyimpulkan informasi)			satunya adalah macam-macam				
Penanaman Nilai Karakter			(menyimpulkan informasi)				
			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

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	_				
Fismot	 Anak mampu menggunakan motorik halus saat menempel gambar 	٥				
Kog	 Anak mampu mengekspresikan ide pada saat bermain drama Anak mampu 		M		1	
	memecahkan masalah pada saat menyusun puzzle		N	M		7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran ketika bermain 		1		5	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan jenis- jenis makanan sehat	digital and	ela		\mathcal{I}	
Seni	• Anak mampu melakukan kegiatan kolase	八	I R.Y.			

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Kebutuhanku/Makanan/Manfaat Makanan

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri,
	disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain,
	mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi
	dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama,
	teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan
	cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba):
	mengumpulkan info <mark>rmasi, me</mark> nalar, mengomunikasikan melalui kegiatan
	bermain
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui
	bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta
	mencerminkan perilaku anak beraklah mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Kompetensi Dasar		Indikator
Pengembangan		
NAM	1.11	1.1.1 Mempercayai adanya
	Mempercayai adanya	tuhan melalui ciptaanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	yaitu makanan yang
	Nya	sehat

	1.12	.2.1 Mampu menghargai diri
	Menghargai diri sendiri,	sendiri dan lingkungan
	orang lain, dan lingkungan	sekitarnya sebagai rasa
	sekitar sebagai rasa syukur	syukur kepada tuhan
	kepada Tuhan	
FISIK	3.4 Mengetahui cara hidup 3	3.4.1 Mempersiapkan diri
MOTORIK	sehat	untuk mengikuti setiap
		kegiatan pada hari ini
	3	3.4.2 Menerapkan kebiasaan
		hidup bersih dan sehat
0		seperti: makan-makanan
		yang bergizi
	3	3.4.3 Mengetahui macam-
		macam manfaat dari
- 5		makanan-makanan sehat
	4.4 Mampu menolong diri 4	.4.1. Memainkan drama
	sendiri untuk hidup sehat	tentang cara memasak
		<mark>makan-m</mark> akan yang
		sehat dan bergizi
-	4	4.4.2. Menerapkan kebiasaan
6		mencuci tangan sebelum
\ \	In Different to	dan sesudah makan
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi 3	.9.1. Menyebutkan tentang
	sederhana (peralatan	apa yang diketahui
10	rumah tangga, peralatan	mengenai macam-
	bermain, peralatan	macam manfaat
	pertukangan, dll)	makanan-makanan sehat
	3	9.9.2. Menjelaskan fungsi atau
		manfat-manfaat
		makanan-makanan sehat
	3	8.9.3. Membedakan setiap
		macam-macam manfaat
		makanan-makanan yang

		sehat
	49 Menggunakan Teknologi	4.9.1. Memberikan contoh
	Sederhana untuk	tentang salah satu
	menyelesaikan tugas dan	manfaat-manfaat
	kegiatannya (peralatan	makanan yang sehat
	rumah tangga, peralatan	4.9.2. Menggunakan alat-alat
	bermain, peralatan	sederhana untuk
	pertukangan, dll	membuat makanan-
		makanan yang sehat dan
9		bergizi
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang	2.5.1. Percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan tentang
_/		apa yang diketahui
1		mengenai macam-
	N. C.	macam manfaat-manfaat
		makanan yang sehat
	2.6. Memiliki prilaku yang	2.6.1. Mentaati aturan kelas
	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan
-	terhadap aturan sehari-hari	peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan	bermain
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. Menyebutkan macam-
	awal melalui bermain	macam manfaat
	ARLRAN	makanan-makanan yang
		sehat
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. Menyampaikan apa
	awal dalam berbagai	yang diketahui tentang
	bentuknya	macam-macam manfaat
		makanan-makanan sehat
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Menyanyikan lagu
	dan aktivitas seni	manfaat memakan
		makanan yang sehat

4.15 Menunjukkan karya dan			4.15.1.	Menceritakar	tentang	
	aktivitas	seni	dengan		macam-macar	n
	mengguna	kan	berbagai		manfaat	makanan-
media			makanan yang	sehat		

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain peran
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui macam-macam manfaat makanan-makanan
- 5. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

a. Media yang digunakan : Gambar

b. APE : Kolase

c. Aktivitas Main : Mewarnai, menempel dan mencocokkan

d. Sumber : Internet, youtube

e. Alat : Gunting

f. Bahan : Pensil warna, dan beras warna warni

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	

- Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin
- Mendorong anak untuk bertanya
- Guru memberitahu tema yang akan dipelajari
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main

Apersepsi

- guru menanyakan tentang macammacam makanan yaitu tema yang telah dipelajari pada hari sebelumnya
- guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini
- guru menjelaskan tentang macammacam manfaat maknan-makanan sehat

Motivasi

- Guru dan anak menyanyikan lagu tentang manfaat memakan makanan sehat
- Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan

(mengamati)

- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan tentang macam-macam manfaat makanan
- Guru memberitahu fungsi-fungsi atau manfaat dari makanan-makanan
- Tanya jawab tentang macam-macam manfaat makanan sehat (Mencoba)

		C 1 4 4 4	
		- Guru bertanya tentang apa yang	
		diketahui mengenai macam-macam	
		manfaat makanan-makanan sehat	
		(menanya)	
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi tentang	
		pertanyaan yang diajukan oleh guru	
		(menalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan- 60 meni	t
0		kegiatan yang akan dilakukan pada	
	1	setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		menjadi tiga kelompok, setiap	
- 5		kelompok harus menyelesaikan tiga	
	N. L	aktivitas main yang berbeda-beda	
	130	secara bergantian	I
	1.1	a. Aktivitas main 1:	
		Guru membagikan lembar kerja	
-		kepada setiap anak berupa	H
		mencocokkan gambar sesuai	
		dengan pasangannya, kemudian	
		setelah anak menyelesaikan	
	\	tugas tersebut anak lalu	
	1/	melanjutkan pada aktivitas main	
		selanjutnya	
	7075	b. Aktivitas main 2:	
		Guru membagikan gambar	
		kepada setiap anak, lalu anak	
		diminta untuk membuat kolase	
		gambar tersebut dengan	
		menggunakan beras warna	
		warni yang telah dibagikan oleh	
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	

		guru kepada setiap anak,	
		Kemudian setelah anak	
		menyelesaikan tugas tersebut	
		lalu anak melanjutkan pada	
		aktivitas main yang berikutnya	
		c. Aktivitas main 3:	
		Memainkan permainan puzzle	
		telur pintar sesuai dengan	
		langkah-langkah yang telah	
	1	diajarkan.	
		d. Aktivitas Pengaman:	
	1	Anak menempelkan gambar	N .
		yang <mark>tel</mark> ah diwarnai sebelumnya	
		(Akan tetapi Kegiatan ini hanya	
- 5		d <mark>igunak</mark> an apabila dalam	
	N.	perga <mark>nt</mark> ian kelompok terdapat	
	1.76	anak-anak yang <mark>sud</mark> ah	
		menyelesaikan a <mark>ktivitas m</mark> ain	
		lebih cepat dari p <mark>ada tem</mark> annya.	
-		Sedangkan tidak ada lagi	
		tempat pada kelompok	
\ \		selanjutnya, maka mereka bisa	
- 1		menggunakan aktivitas	/
	\	pengaman)	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah	
		makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		Kesimpulan	

- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam manfaat makananmakanan sehat

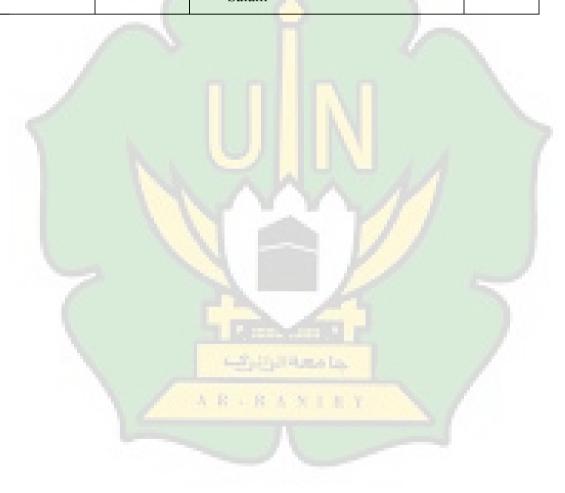
(menyimpulkan informasi)

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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	A				
Fismot	 Anak mampu menggunakan motorik halus saat menempel gambar 	٥)_		
Kog	 Anak mampu mencocokkan gambar sesuai dengan pasangannya. 	7 6	NΠ		1	
	 Anak mampu memecahkan masalah pada saat menyusun puzzle 	4	M	1.4		7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran 		X		7	
Bahasa	 ketika bermain Anak mampu menyebutkan manfaat dari makanan sehat 	district.	ola.		7	
Seni	• Anak mampu melakukan kegiatan kolase	八				

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Kebutuhanku/Minuman/Macam-Macam

Minuman

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

O. Kompetensi Inti

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

P. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator		
Pengembangan	V ARTHURA	111		
NAM	1.13 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan		
	Tuhan Melalui Ciptaan-	melalui ciptaanya salah		
	Nya	satunya adalah melalui		
		terciptanya macam-macam		
		minuman		

	1.14 Menghargai diri 1.2.1 Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan syukur kepada tuhan
FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh, 3.3.1 Mengenal anggota tubuh
MOTORIK	fungsi dan gerakannya dan fungsinya untuk
	untuk pengembangan mengembangkan motorik
	motorik kasar dan halus kasar anak
	3.3.2. Menirukan cara membuat
	macam-macam minuman
	4.3 Menggunakan anggota 4.3.1 Menggunakan tangan untuk
	tubuh untuk membantu dalam membuat
	mengembangkan motorik macam-macam minuman
	kasar dan halus sehat
	4.3.2. Menggunakan anggota
	tubuh untuk membantu
	mengembangkan motorik
	kasar anak
	kasar anak
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi 3.9.1. Menanyakan macam-
	sederhana (peralatan macam kebutuhan salah
(rumah tangga, peralatan satunya adalah macam-
1	bermain, peralatan macam minuman
,	pertukangan, dll) 3.9.2. Menyebutkan macam-
4	macam ragam bentuk
	minuman dentuk
	3.9.3. Menjelaskan fungsi dari
	macam-macam minuman

	4.9. Menggunakan teknologi	4.9.1. Menjodohkan macm-		
	sederhana untuk	macam minuman yang		
	menyelesaikan tugas dan	sehat dengan manfaatnya		
	kegiatannya (peralatan	4.9.2 Menggunakan alat-alat		
	rumah tangga, peralatan	rumah tangga yang		
	bermain, peralatan	sederhana untuk membuat		
	pertukangan, dll)	macam-macam minuman		
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang	2.5.1. Percaya diri untuk		
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan macam-		
	percaya diri	macam jenis minuman		
0	26 16 111 111	261 16 4 5 4 11		
	2.6. Memiliki prilaku yang	2.6.1. Mentaati aturan kelas		
- /	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan peralatan		
	terhadap aturan sehari-hari	main setelah bermain		
	untuk melatih kedisiplinan	M		
BAHASA	3.12. Mengenal keaksaraan	3.12.1. Menyebutkan huruf-		
	awal melalui bermain	huruf yang ada pada salah		
	11/4 "	satu jenis minuman yaitu:		
		"SUSU"		
	4.12. Menunjukkan	4.12.1. Menyampaikan apa yang		
	keaksaraan awal dalam	diketahui tentang macam-		
	berbagai bentuknya	macam jenis minuman		
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Mewarnai gambar		
	dan aktivitas seni	minuman-minuman yag		
	ARARAN	terbuat dari buah		
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. Membuat susu, teh dan		
	aktivitas seni dengan	kopi dengan bantuan dari		
	menggunakan berbagai	guru		
	media			
I				

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui macam-macam jenis minuman
- 5. Anak dapat membedakan setiap jenis-jenis minuman
- 6. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

m. Media yang digunakan :gambar

n. APE : Kolase dan Puzzleo. Sumber : Internet, youtubep. Alat : Gelas dan sendok

q. Bahan : gula, teh, kopi, lem dan beras warna warni

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru <mark>D</mark> an Anak	Alokasi
Pembelajaran		Harris Inc.	Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
	1	- Menanyakan kabar anak	
	-	- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	
		kemarin	
		- Mendorong anak untuk bertanya	
		- Guru memberitahu tema yang akan	

- dipelajari
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main
 Apersepsi
- guru menanyakan tentang macammacam makanan yaitu tema yang telah dipelajari pada hari sebelumnya
- guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema yang akan dijelaskan hari ini
- guru menjelaskan tentang macammacam kebutuhan salah satunya adalah minuman

Motivasi

- Guru dan anak menyanyikan lagu tentang minuman-minuman sehat
- Anak mengamati setiap aktivitas yang akan dimainkan
- Anak mengamati macam-macam jenis minuman pada poster yang diperlihatkan oleh guru(mengamati)
- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan tentang macam-macam jenis minuman
- Guru memberitahu fungsi-fungsi atau manfaat dari macam-macam minuman tersebut
- Tanya jawab tentang macam-macam jenis minuman(Mencoba)
- Guru bertanya tentang apa yang diketahui mengenai macam-macam jenis minuman(menanya)

		- G	uru memberikan kesempatan	
		k	epada anak untuk	
		menalar/menggali informasi tentang		
		pertanyaan yang diajukan oleh guru		
		(r	(menalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- G	uru memberitahu kegiatan-	90 menit
		ke	egiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok		
		- Guru membagikan kelompok anak		
		menjadi tiga kelompok, setiap		
0	LO.	k	elompok <mark>ha</mark> rus menyelesaikan tiga	
		al	ktivitas main yang berbeda-beda	N
		se	ecara bergantian	
		i	. Aktivitas main 1:	
1			Guru membagikan gelas kepada	
	NA		setiap anak beserta dengan gula,	
			bubuk kopi dan bubuk teh, lalu	
		anak diminta untuk		
		membuatkan minuman-		
		minuman sesuai dengan bubuk		
		yang didapatnya, dengan		
\ \		menggunakan dua macam air		
		yaitu air panas dan air dingin,		
	\ /	A R	pada kegiatan anak membuat	
	16		percobaan, kemudian setelah	
			menyelesaikan tugas tersebut	
		anak melanjutkan pada aktivitas		
			main selanjutnya	
		j		
			Guru membagikan kepada	
			setiap Anak gambar minuman-	
			minuman yang dibuat dari buah,	
			lalu anak diminta untuk	

		membuat kolase minuman	
		tersebut menggunakan beras	
		warna warni,Kemudian anak	
		melanjutkan pada aktivitas main	
		yang berikutnya	
		k. Aktivitas main 3:	
		Memainkan permainan puzzle	
		telur pintar sesuai dengan	
	50.00	lanmgkah-langkah yang telah	
	- 6	diajarkan.	
	O	l. Aktiv <mark>itasPengaman:</mark>	
	/	Meny <mark>us</mark> un puzzle jus mangga	N
		(Aka <mark>n te</mark> tapi Kegiatan ini hanya	
		d <mark>i</mark> gun <mark>ak</mark> an apabila dalam	
		pergantian kelompok terdapat	
	N. L	anak- <mark>an</mark> ak yang sudah	
		menyelesaikan aktivitas <mark>m</mark> ain	
		lebih cepat dari pada temannya.	
(Sedangkan ti <mark>dak ad</mark> a lagi	
-		tempat pada kelompok	
- 6		selanjutnya, maka mereka bisa	
\ \		menggunakan aktivitas	
		pengaman).	/
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
	1	- Berdoa sebelum dan sesudah	
	-	makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling 30	
penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	

pembelajaran yang telah dilakukan

 Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpulmengenai macam-macam jenis minuman (menyimpulkan informasi)

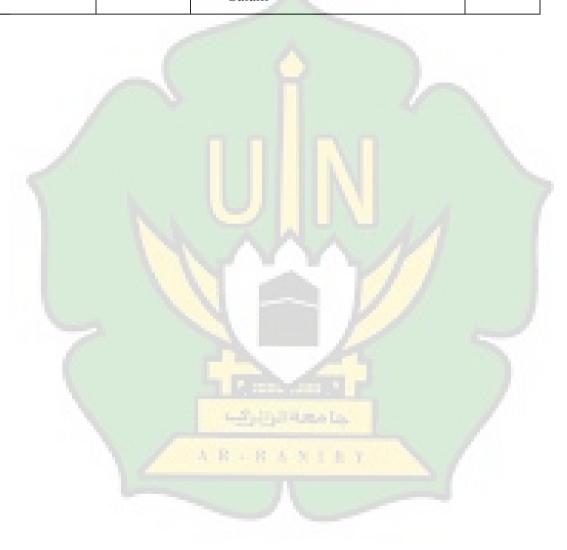
Penanaman Nilai Karakter

- 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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	\wedge				
Fismot	 Anak mampu menggunakan motorik halus saat menyusun puzzle. 	٥		D _		
Kog	 Anak mampu membuat percobaan membuat minuman. Anak mampu memecahkan masalah pada saat menyusun puzzle 		N			7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran ketika bermain 	3 (m)	1		V	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan jenis-jenis minuman	er bed	ola.		/	
Seni	 Anak mampu melakukan kegiatan kolase 	R A N	1.10.7			

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Kebutuhanku/Minuman/Manfaat Minuman

Kelompok/ Usia : B / 5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)		
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya		
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingi <mark>n t</mark> ahu, kreatif dan estetis, percaya diri,		
	disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain,		
	mampu menyesuaikan diri, j <mark>u</mark> jur, <mark>rendah hati dan s</mark> antun dalam berinteraksi		
	dengan keluarga, pendidik, dan teman.		
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi,		
	seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara:		
	mengamati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan		
	informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain		
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui		
	bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta		
	mencerminkan perilaku anak beraklah mulia.		

B. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.15 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan
	Tuhan Melalui Ciptaan-	melalui ciptaanya salah
	Nya	satunya adalah melalui
		terciptanya macam-macam
		minuman

subject that is

	1.16 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri		
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan		
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa		
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan		
FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh,	3.3.1 Mengenal anggota tubuh		
MOTORIK	fungsi dan gerakannya	dan fungsinya untuk		
	untuk pengembangan	mengembangkan motorik		
	motorik kasar dan halus	kasar anak		
	/ X	3.3.2. Menunjukkan manfaat-		
-	_ (manfaat minuman		
	4.3 Menggunakan anggota	4.3.1 Menggunakan anggota		
	tubuh untuk	tubuh untuk		
- //	mengembangkan motorik	mengembangkan motorik		
	kasar dan halus	kasar dan halus		
		4.3.2. Menggunakan tangan untuk		
	N X W	mewarnai manfaat-manfaat		
		minuman e e e e e e e e e e e e e e e e e e e		
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi	3.9.1. Menanyakan macam-		
	sederhana (peralatan	macam manfaat-manfaat		
	rumah tangga, peralatan	minuman		
	bermain, peralatan	3.9.2. Menyebutkan macam-		
1	pertukang <mark>an, dll)</mark>	macam minuman		
		3.9.3. Menjelaskan fungsi atau		
14	ARARAN	manfaat-manfaat dari setiap		
		jenis minuman		
	4.9. Menggunakan teknologi	4.9.1. Menjodohkan macam-		
	sederhana untuk	macam minuman yang		
	menyelesaikan tugas dan	sehat dengan manfaatnya		
	kegiatannya (peralatan	4.9.2 Menggunakan alat-alat		
	rumah tangga, peralatan	rumah tangga yang		
	bermain, peralatan	sederhana untuk membuat		
	pertukangan, dll)	macam-macam minuman		

SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang	2.5.1. Percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan macam-
	percaya diri	macam manfaat minuman
	2.6. Memiliki prilaku yang	2.6.1. Mentaati aturan kelas
	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan peralatan
	terhadap aturan sehari-hari	main setelah bermain
	untuk melatih kedisiplinan	
BAHASA	3.12. Mengenal keaksaraan	3.12.1. Menyebutkan huruf-
	awal melalui bermain	huruf yang ada pada salah
		satu jenis manfaat-
		manfaat minuman yaitu:
		"Sehat"
	4.12. Menunjukkan	4.12.1. Menyampaikan apa yang
- C	keaksaraan awal dalam	diketahui tentang macam-
	berbagai bentuknya	macam jenis manfaat
		minuman
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Mewarnai gambar orang
	dan aktivitas seni	yang sedang minum
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. Membuat puzzlle gambar
	aktivitas seni dengan	manfaat-manfaat
	mengguna <mark>kan</mark> berbagai	minuman
1	media	ala /

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran :

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak

- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui macam-macam manfaat dari setiap minuman
- 5. Anak dapat membedakan setiap manfaat-manfaat minuman
- 6. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

a. Media yang digunakan : gambar

b. APE : Kolase dan Puzzlec. Sumber : Internet, youtube

d. Aktivitas main : Bercerita

e. Bahan : pensil warna dan kertas origami

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memberitahu tema yang akan dipelajari guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap aktivitas main <i>Apersepsi</i> guru menanyakan tentang macammacam minuman yaitu tema yang telah dipelajari pada hari sebelumnya guru menjelaskan tentang hubungan 	30 menit

		Motivasi	
		Guru dan anak menyanyikan lagu	
		tentang minuman-minuman sehat	
		- Anak mengamati setiap aktivitas	
		yang akan dimainkan	
	1	- Anak mengamati macam-macam	
	II on	poster macam-macam manfaat setiap	
	1	minuman (mengamati)	
		- Guru memberi stimulus dengan	
		menjelaskan tentang macam-macam	
		manfaat minuman	
	N.A.	Guru memberitahu fungsi-fungsi	
		atau manfaat dari setiap minuman	
		Tanya jawab tentang macam-macam	
	1	manfaat minuman(Mencoba)	
		- Guru bertanya tentang apa yang	
		diketahui mengenai macam-macam	
		manfaat-manfaat	
1			
		minuman(menanya)	/
		- Guru memberikan kesempatan	/
	_	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk	
	4	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang	
	4	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru	
	4	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
Kegiatan inti	08.00-09.30	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada	60 menit
Kegiatan inti	08.00-09.30	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok	60 menit
Kegiatan inti		Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada	60 menit

kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian

a. Aktivitas main 1:

Guru memperlihatkan poster macam-macam manfaat setiap minuman kepada setiap anak, anak diminta lalu untuk mengamati poster tersebut, selanjutnya anak diminta untuk menceritakan tentang manfaatmanfaat minuman dari hasil pengamatan anak, kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada aktivitas main selanjutnya

b. Aktivitas main 2:

Guru membagikan kepada setiap Anak gambar seorang anak yang sedang minum, lalu anak diminta untuk membuat kolase gambar tersebut dengan menggunakan kertas origami,Kemudian anak melanjutkan pada aktivitas main yang berikutnya

c. Aktivitas main 3:

Memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan.

d. AktivitasPengaman:

Menyusun puzzle (Akan tetapi

apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan	
yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka	
aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka	
pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka	
tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka	
kelompok selanjutnya, maka	
maralra higa managayastaa	
mereka bisa menggunakan	
aktivitas pengaman).	
Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan 30 i	menit
- Berdoa s <mark>eb</mark> elum dan sesudah	
makan	
- Bermain bebas	1
Kegiatan 10.00-10.30 Recalling 30 m	menit
penutup - Merapikan mainan	
- Diskusi tentang perasaan selama	
melakukan kegiatan bermain	
Kesimpulan —	
- Menyimpulkan kegiatan	
pembelajaran yang telah dilakukan	
- Penguatan pengetahuan yang	
didapat anak	
(mengkomunikasikan)	
- Guru menyimpulkan informasi	
yang sudah terkumpulmengenai	
macam-macam manfaat dari setiap	
minuman	
(menyimpulkan informasi)	
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

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	_				
Fismot	 Anak mampu menggunakan motorik halus saat menyusun puzzle. 	٥) _		
Kog	 Anak mampu mengekspresikan ide pada saat bercerita Anak mampu memecahkan masalah pada saat menyusun puzzle 		N			7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran ketika bermain 		1		V	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan minuman yang disukai	A PARTIE	e la			
Seni	• Anak mampu melakukan kegiatan kolase	人	LET			

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Kebutuhanku/Pakaian/Jenis-Jenis Pakaian

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
1.13	1.1.1 Mempercayai adanya
Mempercayai adanya	tuhan melalui ciptaanya
Tuhan Melalui Ciptaan-	yaitu makanan yang
Nya	sehat
	1.13 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-

this was in

	1.14	1.2.1 Mampu menghargai diri
	enghargai diri sendiri,	sendiri dan lingkungan
	orang lain, dan lingkungan	sekitarnya sebagai rasa
	sekitar sebagai rasa syukur	syukur kepada tuhan
	kepada Tuhan	
FISIK	3.4 Mengetahui cara hidup	3.4.1 Mempersiapkan diri
MOTORIK	sehat	untuk mengikuti setiap
		kegiatan pada hari ini
		3.4.2 Menerapkan kebiasaan
		hidup bersih dan sehat
9		seperti: makan-makanan
	/ Y	yang bergizi
	0.0	3.4.3 Mengetahui jenis-jenis
		pakaian
1	4.4 Mampu menolong diri	4.4.2. Menerapkan kebiasaan
	sendiri untuk hidup sehat	mencuci tangan sebelum
		dan sesudah makan
		Y
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi	3.9.1. Menyebutkan tentang
-	sederhana (peralatan	apa yang diketahui
	rumah tangga, peralatan	mengenai jenis-jenis
\ \	bermain, peralatan	pakaian
- 1	pertukangan, dll)	3.9.2. Menjelaskan fungsi atau
	1	manfat-manfaat pakaian
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	ARERAN	3.9.3. Membedakan setiap
		jenis-jenis pakaian

	49 Menggunakan Teknologi 4.9.2. Menggunakan alat-alat
	Sederhana untuk sederhana untuk
	menyelesaikan tugas dan membersihkan pakaian.
	kegiatannya (peralatan
	rumah tangga, peralatan
	bermain, peralatan
	pertukangan, dll
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang 2.5.1. Percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan tentang
9	apa yang diketahui
	mengenai macam-
	macam makanan yang
	sehat
1	2.6. Memiliki prilaku yang 2.6.1. Mentaati aturan kelas
	mencerminkan sikap taat seperti merapikan
	terhadap aturan sehari-hari peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan bermain
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. Menyebutkan macam-
-	awal melalui bermain jenis-jenis pakaian
	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. Menyampaikan apa
\ \	awal dalam berbagai yang diketahui tentang
	bentuknya jenis-jenis pakian
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya 3.15. Menyanyikan lagu
	dan aktivitas seni tentang kebutuhanku
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. Menceritakan tentang
	aktivitas seni dengan jenis-jenis pakaian
	menggunakan berbagai
	media

Materi Pembelajaran:

- 6. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 7. Berani tampil didepan umum
- 8. Bercerita tentang pengalaman
- 9. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 10. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain peran
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui macam-macam makanan-makanan yang sehat
- 5. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 6. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

a. Media yang digunakan : Gambar

b. APE : Puzzle dan Kolase

c. Aktivitas Main : Mewarnai dan mencocokkan

d. Sumber : Internet, youtube

e. Bahan : Pensil warna, dan biji-bijian

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru <mark>Da</mark> n Anak	Alokasi
Pembelajaran		Afrika Innaha	Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak 	30 menit
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	
		kemarin	
		- Mendorong anak untuk bertanya	
		- Guru memberitahu tema yang akan	

		dipelajari	
		- guru memberitahu aturan-aturan	
		dalam setiap aktivitas main	
		Apersepsi	
		• •	
		- guru menanyakan tentang macam-	
		macam manfaat makanan yaitu tema	
		yang telah dipelajari pada hari	
		sebelumnya	
		- guru menjelaskan tentang hubungan	
		tema sebelumnya dengan tema yang	
		akan dijelaskan hari ini	
		- guru menjelaskan tentang jenis-jenis	N
		pakaian	
- 4		Motivasi	_ \
1		- Guru dan anak menyanyikan lagu	
	100	tentang kebutuhanku	
		- Anak mengamati setiap aktivitas	
		yang akan dimainkan	
		- Anak mengamati poster tentang	
		jenis-jenis pakaian	
		(mengamati)	
/		- Tanya jawab tentang jenis-jenis	
- 1		pakaiamn	/
	\ /	- Guru bertanya tentang apa yang	
	1	diketahui mengenai jenis-jenis	
		pakaian (menanya)	
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi tentang	
		pertanyaan yang diajukan oleh guru	
		(menalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
	1		1

setiap kelompok

- Guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas main yang berbeda-beda secara bergantian

a. Aktivitas main 1:

Guru membagikan gambar jenis-jenis pakaian seperti gambar celana, baju, lalu anak membuat kolase gambar tersebut menggunakan bijibijian yag telah dibagikan oleh guru, kemudian setelah anak menyelesaikan tugas tersebut anak lalu melanjutkan pada aktivitas main selanjutnya

b. Aktivitas main 2:

Guru membagikan lembar kerja kepada setiap anak, dimana pada lembar kerja tersebut setiap anak diminta untuk melingkari jenis-jenis pakaian. Kemudian setelah anak menyelesaikan tugas tersebut lalu anak melanjutkan pada aktivitas main yang berikutnya

c. Aktivitas main 3:

Memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan permainan yang telah diajarkan.

d. AktivitasPengaman:

Anak menempelkan gambar

		jenis-jenis pakaian pada buku	
		gambar harian anak (Akan tetapi	
		Kegiatan ini hanya digunakan	
		apabila dalam pergantian	
		kelompok terdapat anak-anak	
		yang sudah menyelesaikan	
		aktivitas main lebih cepat dari	
		pada temannya. Sedangkan	
		tidak ada lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	
	J.Co.	mereka bisa menggunakan	
	4	aktivi <mark>tas</mark> pengaman)	N
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah	
1		makan	
	N. L	- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 menit
penutup	- 1	- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
-		melakukan kegiatan bermain	
		Kesimpulan	
\ \		- Menyimpulkan kegiatan	
- 1		pembelajaran yang telah dilakukan	7
	\	- Penguatan pengetahuan yang	
1	V	didapat anak	
	P	(mengkomunikasikan)	
		- Guru menyimpulkan informasi	
		yang sudah terkumpulmengenai	
		macam-macam makanan-makanan	
		yang sehat	
		(menyimpulkan informasi)	
		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

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
_	TVIACOIT I OIIIIAIAII	Bivi	141141	Don	Вов	1101
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu					
	mengetahui ciptaan	Bu				
Fismot	Allah SWT • Anak mampu					
FISHIOU	Anak mampu menggunakan					
	motorik halus saat					
	menempel gambar	\sim				
Kog	• Anak mampu			16		
	membedakan jenis-					
	jenis pakaian • Anak mampu	78 8	74 N		- 1	
-	• Anak mampu menempel gambar					h.,
1	pada buku harian.		MI			
	• Anak mampu	/ 1				
	mencocokkan gambar			471		
	pakain dengan cara	W		m		
Sosem	melingkarinya. • Anak mampu	and the		/ /		
Sosciii	• Anak mampu mentaati aturan kelas		11			
	seperti merapikan			1	1	
	peralatan setelah		40			
(6)	bermain	N 4				
- V	• Anak mampu				- /	
100	menunggu giliran ketika bermain	Statement .	o la		1	
Bahasa	• Anak mampu					
	menyebutkan jenis-	8 6 8	111	- 1	/	
	jenis pakaian					
Seni	• Anak mampu	$U \setminus U$				
	melakukan kegiatan					
	kolase					

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Kebutuhanku/Pakaian/Manfaat Pakaian

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

Program	Kompet <mark>ensi Dasar</mark>	Indikator
Pengembangan	ABLEAN	101
NAM	1.17 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya tuhan
	Tuhan Melalui Ciptaan-	melalui ciptaanya
	Nya	
	1.18 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan

FISIK	3.3 Mengenal anggota tubuh, 3.3.1 Mengenal anggota tub	uh
MOTORIK	fungsi dan gerakannya dan fungsinya unt	uk
	untuk pengembangan mengembangkan motor	rik
	motorik kasar dan halus kasar anak	
	3.3.2. Menunjukkan manfaat d	ari
	pakaian	
	4.3 Menggunakan anggota 4.3.1 Menggunakan anggo	ota
	tubuh untuk tubuh unt	uk
	mengembangkan motorik mengembangkan motor	rik
	kasar dan halus kasar dan halus	
KOGNITIF	3.9 Mengenal teknologi 3.9.1. Menanyakan manfaat d	ari
	sederhana (peral <mark>ata</mark> n pakaian	
	rumah tangga, peralatan 3.9.2. Menyebutkan manfaat d	ari
	bermain, peralatan pakaian	
1	pertukangan, dll)	
	4.9. Menggunakan teknologi 4.9.2 Menggunakan alat-a	lat
	s <mark>ede</mark> rhana untuk rumah tangga ya	ng
	menyelesaikan tugas dan sederhana unt	uk
	kegiatannya (peralatan membersihkan pakaian	
-	rumah tangga, peralatan	
- 6	bermain, peralatan	
/	pertukangan, dll)	
SOSIAL	2.5. Memiliki perilaku yang 2.5.1. Percaya diri unt	uk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan manfaat d	ari
	percaya diri pakaian	
	2.6. Memiliki prilaku yang 2.6.1. Mentaati aturan kel	las
	mencerminkan sikap taat seperti merapikan peralat	
	terhadap aturan sehari-hari main setelah bermain	-
	untuk melatih kedisiplinan	
BAHASA	3.12. Mengenal keaksaraan 3.12.1. Menyebutkan huru	uf-
	awal melalui bermain huruf yang ada pa	ıda
	"PAKAIAN"	

	4.12. Menunjukkan	4.12.1. Menyampaikan apa yang
	keaksaraan awal dalam	diketahui tentang manfaat
	berbagai bentuknya	pakaian
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15. Membut kolase gambar
	dan aktivitas seni	baju dengan menggunakan
		beras putih
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. Membuat puzzle gambar
	aktivitas seni dengan	pakaian
	menggunakan berbagai	
	media	

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan motorik kasar anak
- 3. Anak dapat mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasarnya
- 4. Anak dapat mengetahui macam-macam minuman sehat
- 5. Anak dapat membedakan setiap minuman yang sehat dan minuman yang tidak sehat
- 6. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 7. Anak dapat mengenali berbagai aktivitas seni dan dapat menunjukkan karya seni yang dibuat sendiri

a. Media yang digunakan : gambar

b. APE : Kolase dan Puzzlec. Sumber : Internet, youtube

d. Aktivitas main : Bercerita

e. Bahan : pensil warna dan beras putih

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu

Kegiatan awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
ixegiatan awan	07.50 00.00	Menanyakan kabar anak	Jo memi
		•	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	
		kemarin	
		- Mendorong anak untuk bertanya	
	- 4	- Guru memberitahu tema yang akan	
	J.Co.	dipelajar <mark>i</mark>	
		- guru me <mark>mb</mark> eritahu aturan-aturan	N.
		dalam s <mark>etia</mark> p aktivitas main	
		A <mark>persepsi</mark>	_ _
		- guru menjelaskan tentang hubungan	
	N. L	tema sebelumnya dengan tema yang	
	1000	akan dijelaskan hari ini	
	- A 1	- guru menjelaskan tentang manfaat	
		pakaian	
-		Motivasi	
		- Guru dan anak menyanyikan lagu	
\ \		tentang pakaian	
- 1		- Anak mengamati setiap aktivitas	7
	\	yang akan dimainkan	
	1/	- Anak mengamati poster pakaian	
		(mengamati)	
		- Guru memberi stimulus dengan	
		menjelaskan manfaat pakaian	
		- Tanya jawab tentang manfaat	
		pakaian	
		- Guru bertanya tentang apa yang	
		diketahui tentang manfaat pakaian	
		(menanya)	
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	

	-	Gu	ru memberikan kesempatan	
		kep	oada anak untuk	
		menalar/menggali informasi tentang		
		pertanyaan yang diajukan oleh guru		
		(m	(menalar/menggali informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30 -	Gu	ru memberitahu kegiatan-	60 menit
		keg	giatan yang akan dilakukan pada	
		seti	iap kelompok	
	-	Gu	ru membagikan kelompok anak	
		me	njadi tiga kelompok, setiap	
	la.	kel	ompok <mark>ha</mark> rus menyelesaikan tiga	
	/	akt	ivitas main yang berbeda-beda	N.
		sec	ara ber <mark>ga</mark> ntian	
		a.	Aktivitas main 1:	_ /_
1			Guru membagikan kepada anak	
	NA		gambar baju , lalu anak diminta	
			untuk membuat kolase gambar	
		baju tersebut menggunakn beras		
	1	putih. kemudian setelah		
			menyelesaikan tugas tersebut	
			anak melanjutkan pada aktivitas	
/			main selanjutnya	
- 1		b.	Aktivitas main 2:	/
	\ /	1 12	Memainkan permainan puzzle	
	16		telur pintar sesuai dengan	
	-		langkah-langkah yang telah	
			diajarkan.	
		c.	Aktivitas main 3:	
			Guru membagikan kertas	
			kosong kepada setiap anak, lalu	
			anak diminta untuk membuat	
			gambar tentang pakaian setelah	
			itu gambar yang telah dibuat	

		juga harus diwarnai	
		d. AktivitasPengaman:	
		Menyusun puzzle (Akan tetapi	
		Kegiatan ini hanya digunakan	
		apabila dalam pergantian	
		kelompok terdapat anak-anak	
		, ,	
		aktivitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan	
	- 4		
	(4)	tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka	
	1	mereka bisa menggunakan	
		aktivitas pengaman).	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
istiiailat	07.50 10.00	- Berdoa sebelum dan sesudah	30 memit
		makan	
	1.77	- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Recalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	-
		melakukan kegiatan bermain	
		Kesimpulan	
1		- Menyimpulkan kegiatan	7
	\	pembelajaran yang telah dilakukan	
	V	- Penguatan pengetahuan yang	
		didapat anak	
		(mengkomunikasikan)	
		- Guru menyimpulkan informasi	
		yang sudah terkumpulmengenai	
		macam-macam jenis minuman-	
		minuman yang sehat	
		(menyimpulkan informasi)	
		, e	

- 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

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT					
Fismot	 Anak mampu menggunakan motorik halus saat menggambar 			2		
Kog	 Anak mampu membedakan jenis-jenis pakaian Anak mampu menyusun puzzle gambar Anak mampu memecahkan masalah pada saat menyusun puzzle 	36	N			R
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran ketika bermain 				2	
Bahasa	 Anak mampu menyebutkan manfaat dari pakaian 	八				
Seni	• Anak mampu melakukan kegiatan kolase					

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Binatang/Binatang Air/Jenis-Jenis Binatang Air

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

Q. Kompetensi Inti

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

R. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	
NAM	1.19 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya	
	Tuhan Melalui Ciptaan-	binatang sayur sebagai	
	Nya	ciptaan tuhan	
	1.20 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri	
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan	
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa	
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan	

FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh,	3.3.1 mencoba dalam membuat
MOTORIK	fungsi dan gerakannya	bentuk ikan dari plastisin.
	untuk mengembangkan	
	motorik kasar dan motorik	
	halus.	4.3.1 teampil dalam menggunakan
	4.3 menggunakan anggota	motorik halus saat menempel
	tubuh untuk	sisik ikan pada gambar pola
	mengembangkan motorik	ikan.
	kasar dan halus.	
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda	3.9.1. mengenalkan nama dan ciri-
9	disekitarnya (nama,	ciri pada binatang air.
	warna, bentuk, ukuran,	(4)
	pola, sifat, suara, tekstur,	3.6.2 menyebutkan nama dan warna
	fungsi dan ciri-ciri	pada binatang air
1	lainnya.	AV
	4.9 menyampaikan tentang apa	4.6.1 menjelaskan nama dan ciri-
	dan bagaimana benda-	ciri pada binatang air.
	be <mark>nda dise</mark> kitar yang	7//
	dikenalnya (nama, bentuk,	4.6.3 mencocokkan gambar hewan
	ukuran, pola, sifat, suara,	sesuai dengan jumlahnya.
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri	
/	lainnya) melalui hasil	m -
	karya.	ela.
SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang	2.5.1. percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan jenis-jenis
	percaya diri	binatang di air.
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan jenis-jenis
	awal melalui bermain	binatang yang di air
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa yang
	awal dalam berbagai	diketahui tentang jenis-jenis
	bentuknya	binatang air.

SENI		
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. membuat bentuk ikan dari
	aktivitas seni dengan	plastisin
	menggunakan berbagai	
	media	

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Binatang air sebagai ciptaan tuhan
- 3. Mengenal nama dan jenis binatang yang ada dalam air
- 4. Menjaga dan merawat binatang
- 5. Menghargai hasil karya dalak bentuk gambar, kolase, dan menggambar Tujuan Pembelajaran :
- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui jenis-jenis binatang air
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

r. Media yang digunakan : gambar binatnag air

s. Sumber : Buku, Internet, Youtube

t. Alat : Sisik ikan, lem pox, plastisinm.

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran		4-Diplants	Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	40 menit
	1	- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	
		kemarin	
		- Mendorong anak untuk bertanya	
		- Guru memperkenalkan kelompok-	

- kelompok belajar
- Guru memberitahu langkahlangkah dalam kegiatan bermain
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan permainan

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang binatang darat. Kemudian
- guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema hari ini

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang binatang
- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan jenis-jenis binatang air
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada kegiatan yang di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

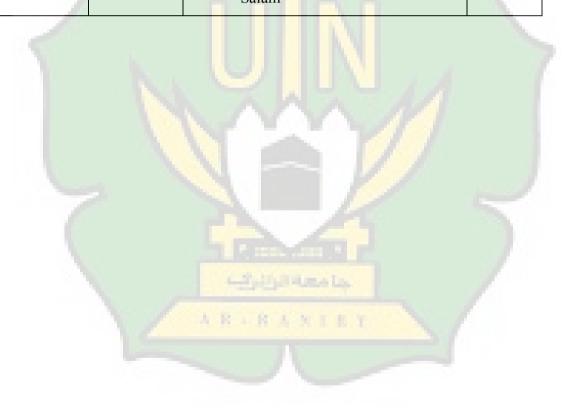
- Tanya jawab tentang jenis-jenis binatang di air
- Guru bertanya tentang apa-apa saja binatang yang ada di air (menanya)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali

		informasi)	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		a. Aktivitas main satu: guru	
		mengarahkan anak untuk menepel	
		sisik ikan pada pola ikan. Setelah	
		menyelesaikan kegiatan anak	
		melanjutkan pada aktivitas	
		selanju <mark>tny</mark> a.	
	/	b. Aktivitas main dua: mencocokkan	N
- M		gambar <mark>binatang air sesuai</mark>	
		dengan jumlahnya.	_ _
- 1		c. Aktivitas main tiga: memainkan	
	N. I	permai <mark>na</mark> n p <mark>uz</mark> zle telur pintar	
		sesuai dengan langkah-langkah	
		yang telah diajarkan.	
		d. Aktivitas pengaman: membuat	
-	2	bentuk ikan dari plastisin.	
- 6		Kegiatan ini digunakan apabila	
V		dalam pergantian kelompok	
		terdapat anak-anak yang sudah	/
	\ /	menyelesaikan lebih cepat	
	V.	daripada temannya, sedangkan	
	-	tidak ada lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	
		kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	40 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	40 menit

Penutup Merapikan mainan Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul (menyimpulkan informasi) Kesimpulan Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) 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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

	T	I		I	I	Г
Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	A				
Fismot	 Anak mampu dalam menempel sisik ikan. 	Ŷ				
Kog	 Anak mampu membedakan jenis- jenis binatang air Anak mampu dalam mencocokkan gambar sesuai dengan jumlahnya 		Ň	M		7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran ketika bermain 				5	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan jenis-jenis binatang yang di air	NAN J	117			
Seni	Anak mampu melakukan kegiatan membuat ikan dari plastisin					

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Binatang/Binatang Air/Makanan dan bahaya Binatang

Air (udang)

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

S. Kompetensi Inti

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

T. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator		
NAM	1.21 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya		
	Tuhan Melalui Ciptaan-	binatang sayur sebagai		
	Nya	ciptaan tuhan		
	1.22 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri		
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan		
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa		
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan		

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang 2.3.1 Men	niliki perilaku		
MOTORIK	mencerminkan sikap yang	mencerminkan		
	kreatif sikap l	kreatif dalam		
	mewarna	i gambar		
	udang			
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda 3.6.1. menger	nalkan nama,		
	disekitarnya (nama, bentuk	dan ciri-ciri		
	warna, bentuk, ukuran, pada uda	ıng		
	pola, sifat, suara, tekstur, 3.6.2 menyel	butkan nama		
	fungsi dan ciri-ciri bentuk	dan ciri-ciri		
	lainnya. pada uda	ıng		
	4.6 menyampaikan tentang apa 4.6.1 menjelas	kan bagaimana		
- //	dan bagaimana benda- bentuk	dan ciri-ciri		
	benda disekitar yang pada uda	ng.		
	dikenalnya (nama, bentuk,			
	ukuran, pola, sifat, suara, 4.6.3 mencoco	okkan gambar		
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri dengan c	ara menempel.		
	lain <mark>nya) m</mark> elalui hasil			
	karya.			
SOSIAL	2.6. memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaat	i aturan kelas		
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat seperti	merapikan		
1	*	main setelah		
,	untuk melatih kedisiplinan bermain	bermain		
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1.	menyebutkan		
	awal melalui bermain makana	in udang		
	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. menya	ampaikan apa		
	awal dalam berbagai yang dik	ketahui tentang		
	bentuknya udang	dan		
	makanar	ınya		
SENI				
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. mewa	arnai gambar		
	aktivitas seni dengan udang			

menggunakan berbagai
media

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Udang sebagai ciptaan tuhan
- 3. Mengenal nama dan jenis pada udang
- 4. Menjaga dan merawat binatang
- 5. Menghargai hasil karya
- 6. Membuat berbagai hasil karya

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui makanan dan manfaat dalam memelihara udang
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri
- u. Media yang digunakan : Gambar udang
- v. Sumber :Buku, Internet, Youtube
- w. Alat : chat krayon, pensil., lem, guntuing

Kegiatan	Jam	am Kegiatan Guru dan Anak		
Pembelajaran			Waktu	
Kegiatan Awal	- Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama - Guru mengabsen nama anak		30 menit	
		 Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar Guru memberitahu langkah- 		

- langkah dalam setiap kegiatan bermain
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan dalam bermain

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang jenis-jenis binatang dalam air
- guru memberitahu makanan udang yang akan dibahas pada hari ini

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang binatang
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada permainan yang telah di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

- Guru bertanya tentang apa-apa saja makanan udang
- Guru bertanya tentang apa bahayanya merawat udang.

(menanya)

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi)

Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
-100:000011 11111	00.00 07.50	kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		gambar udang. kemudian setelah	
		menyelesaikan tugas tersebut	
		anak melanjutkan pada kativitas	
	144	selanjutnya.	
	- 4	b. Aktivitas main dua:memainkan	
	A N	permainan puzzle telur pintar	
		sesuai dengan langkah-langkah	
		yang tel <mark>ah diajarkan.</mark>	
_//		c. Aktivitas main tiga: guru meminta	1
		an <mark>ak untuk menebali</mark> huruf pada	
	N.	kata ud <mark>an</mark> g.	
		d. Aktivitas pengaman:	
		menggunting dan menempel	
	1	gambar sesuai deng <mark>an polan</mark> ya	
		Kegiatan ini digunakan apabila	1
		dalam pergantian kelompok	
V		terdapat anak-anak yang sudah	
		menyelesaikan lebih cepat	7
	\ /	daripada temannya, sedangkan	
	W	tidak ada lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	
		kegiatan pengaman	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
1F		1	

- Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain
- Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul

(menyimpulkan informasi)

Kesimpulan

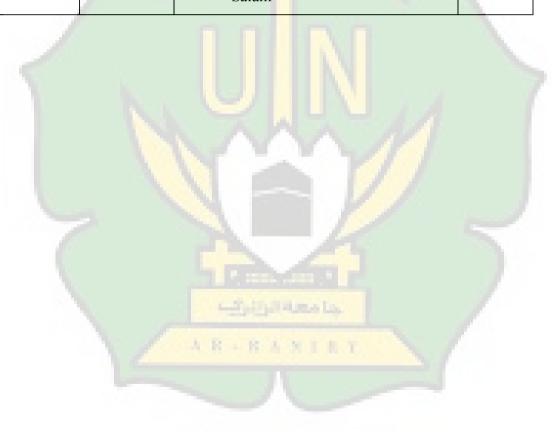
- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(mengkomunikasikan)

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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	Anak mampu terbiasa menucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT	1				
Fismot	 Anak mampu dalam menggambar Anak mampu menggunting dan menempel 		N			
Kog	 Anak mampu memecehkan masalah dalam setiap kegiatan yang dilakukannya Anak mampu dalam menebali huruf 				1	
Sosem	• Anak mampu aturan kelas seperti merapikan peralatan bermain	2-13-14 - R A	male X I R)		3	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan apa yang diketahui tentang udang					
Seni	Anak mampu melakukan kegiatan menggambar dan bernyanyi					

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Binatang/Binatang Darat/Jenis binatang darat (Ayam)

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

U. Kompetensi Inti

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

V. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan	ABLBAN	187
NAM	1.23 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	binatang sebagai ciptaan
	Nya	tuhan
	1.24 Menghargai diri	1.2.1Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang	2.3.1 Memiliki perilaku yang
MOTORIK	mencerminkan sikap	mencerminkan sikap
	kreatif	kreatif terhadap kegiatan
		yang dilakukan anak
		pada saat mewarnai
		gambar ayam
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda	3.9.1. mengenalkan nama dan
	disekitarnya (nama,	suara pada binatang
	warna, bentuk, ukuran,	darat.
		3.6.2 menyebutkan nama dan
r)	fungsi dan ciri-ciri	suara pada binatang
	lainnya.	darat
		_ \
	4.6 menyampaikan tentang apa	4.6.1 menjelaskan nama dan
1	dan bagai <mark>m</mark> ana ben <mark>da</mark> -	ciri-ciri yang ada pada
	benda di <mark>se</mark> kitar yang	binatang darat
	dikenalnya (nama, bentuk,	4.6.2 mencocokkan gambar
	ukuran, pola, sifat, suara,	ayam dengan cara
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri	mengurutkan sesuai
	lainnya) melalui hasil	dengan perkembang
	karya.	biakan ayam.
(8)		
SOSIAL	2.6. memiliki prilaku yang	2.6.1. mentaati aturan kelas
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan
	terhadap aturan sehari-	peralatan main setelah
	hari untuk melatih	bermain
	kedisiplinan	
BAHASA	3.10. memahami bahasa	3.12.1. menyebutkan apa-apa
	reseptif (menyimak dan	saja binatang darat.
	membaca)	
	4.12. memahami bahasa	4.12.1. menyampaikan apa
	ekspresif	yang diketahui tentang
	(mengungkapkan bahasa	binatang darat
	(mongangkapkan banasa	omatang darat

	secara verbal dan non	
	verbal)	
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. mewarnai gambar
	aktivitas seni dengan	ayam
	menggunakan berbagai	
	media	

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Macam-macam binatang darat
- 5. Gambar-gambar binatang darat

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan kognitif anak melalui permainan puzzle ayam.
- 3. Anak dapat mengetahui binatang darat
- 4. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

x. Media yang digunakan : puzzle ayam

y. Sumber : Buku, Internet, Youtube

z. Alat : gambar ayam, cat crayon.

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	40 menit
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	

kemarin

- Mendorong anak untuk bertanya
- Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar
- Guru memberitahu langkahlangkah dalam setiap kegiatan.
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan.

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang macam-macam profesi salah satunya petani.
- kemudian guru menjelaskan tentang hubungan petani dengan tanaman

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang binatang
- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan binatang darat.
- Anak mengamati setiap kegiatan yang di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

- Tanya jawab tentang binatang darat
- Guru bertanya tentang apa-apa saja binatang darat.
- (menanya)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi

Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak a. Aktivitas main satu: guru membagikan gambar berupa perkembang biakan ayam, lalu anak akan menurutkan gambar tersebut sesuai dengan perkembang biakan ayam tersebutkemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. b. Aktivitas main dua: anak diminta untuk mewarnai gambar ayam. setelah selesai anak melanjutkan ke aktivitas ketiga. c. Aktivitas main tiga: anak memainkan memainkan permainan puzzle telur pintarsesuai dengan langkah- langkah yang telah diajarkan. d. Aktivitas pengaman: menyusun puzzle ayam. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat			tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi)	
daripada temannya, sedangkan	Kegiatan Inti	08.00-09.30	kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak a. Aktivitas main satu: guru membagikan gambar berupa perkembang biakan ayam, lalu anak akan menurutkan gambar tersebut sesuai dengan perkembang biakan ayam tersebutkemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. b. Aktivitas main dua: anak diminta untuk mewarnai gambar ayam. setelah selesai anak melanjutkan ke aktivitas ketiga. c. Aktivitas main tiga: anak memainkan memainkan memainkan permainan puzzle telur pintarsesuai dengan langkahlangkah yang telah diajarkan. d. Aktivitas pengaman: menyusun puzzle ayam. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat	60 menit

	_		1
		tidak ada lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	
		kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	40 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	40 menit
Penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		- Guru menyimpulkan informasi	N.
1.0		yang sudah terkumpul	
		(menyimpulkan informasi)	1
- 1		Kesimpulan	
	D. L	- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	
		dilakukan	- 1
		- Penguatan pengeta <mark>huan yan</mark> g	
-	3	didapat anak	1
		(mengkomun <mark>ikasi</mark> kan)	
V		Penanaman Nilai Kara <mark>kt</mark> er	
		- Menceritakan pengalaman saat	7
	\ /	bermain	
	N	- 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

A SHARE THE PARTY AND ADDRESS OF

- Salam

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	^				
Fismot	 Anak mampu dalam mewarnai Anak mampu dalam menyusun puzzle 	Î		2		
Kog	 Anak mampu membedakan jenis-jenis binatang darat Anak mampu membedakan urutan dalam perkembang biakan ayam 		N			7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran ketika bermain 		4		7	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan jenis- jenis binatang yang di darat	J.C				
Seni	• Anak mampu melakukan kegiatan mewarnai					

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Binatang/Binatang Darat/ Makanan Binatang darat

(Kelinci)

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

W. Kompetensi Inti

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

X. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
	1.25 Mammanayai adanya	1.1.1 Mammamaryai adanya
NAM	1.25 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	binatang sebagai
	Nya	ciptaan tuhan
	1.26 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan

MOTORIK mencerminkan sikap kreatif mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat menyusun balok. KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri untuk menyebutkan makanan binatang darat 3.6.1. menyebutkan makanan binatang darat 4.6.1 menjelaskan bagaimana bentuk dan tekstur makanan binatang darat 4.6.2 memecahkan masalah dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kata . SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang makanan binatang darat 3.10.1. menyebutkan apa saja
kegiatan yang dilakukan anak pada saat menyusun balok. KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur makanan binatang darat 4.6.1 menjelaskan bagaimana bentuk dan tekstur makanan binatang darat 4.6.2 memecahkan masalah dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kata . SOSIAL SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
dilakukan anak pada saat menyusun balok. KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur makanan binatang darat 4.6.2 memecahkan masalah dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.6.1. menyebutkan nama dan bentuk dan tekstur, makanan binatang darat 4.6.2 memecahkan masalah dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kata . 2.5. memiliki perilaku yang darat 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.6.1. menyebutkan nama dan bentuk makanan binatang darat 4.6.1 menjelaskan bagaimana bentuk dan tekstur makanan binatang darat 4.6.2 memecahkan masalah dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kata . SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang makanan binatang darat 3.10.1. menyebutkan apa saja
KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. 4.6.2 memecahkan masalah dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kata . SOSIAL SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1 menyebutkan nama dan bentuk menkanan binatang darat 3.6.1 menyebutkan makanan binatang darat
disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. 4.6.2 memecahkan masalah dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kata. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk menyebutkan makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. 4.6.1 menjelaskan bagaimana bentuk dan tekstur makanan binatang darat 4.6.2 memecahkan masalah dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kata . SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang menyebutkan percaya diri makanan binatang darat 2.5. memiliki perilaku yang menyebutkan makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
fungsi dan ciri-ciri lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat 2.5. memiliki perilaku yang menyebutkan percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
lainnya. 4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
4.9 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabagaimana bendabagaimana bendabagaimana bentuk dan bagaimana bentuk dan tekstur makanan binatang darat dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah karya. SOSIAL EMOSIONAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL EMOSIONAL 2.5. memiliki perilaku yang percaya diri untuk mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang menyebutkan menyebutkan menyebutkan menyebutkan makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
tekstur, fungsi dan ciri-ciri dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang menyebutkan mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
lainnya) melalui hasil huruf menjadi sebuah karya. SOSIAL EMOSIONAL 2.5. memiliki perilaku yang menyebutkan mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
karya. SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
SOSIAL 2.5. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
EMOSIONAL mencerminkan sikap menyebutkan percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
percaya diri makanan binatang darat BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
BAHASA 3.10 memahami bahasa 3.10.1. menyebutkan apa saja
reseptif (menyimak dan makanan pada
membaca) binatang darat
3.11. memahami bahasa 3.11.1 Menyampaikan apa
ekspresif yang diketahui tentang
(mengungkapkan bahasa makanan binatang
secara verbal dan non darat
verbal)

4.15	Menunjukkan karya dan 4.15.1.membuat	kolase
;	aktivitas seni dengan gambar kelind	ci
1	menggunakan berbagai	
1	media	
	:	4.15 Menunjukkan karya dan dan daktivitas seni dengan menggunakan berbagai media 4.15.1.membuat dan

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Gambar-gambar binatang darat

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui makanan binatang darat
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri
- a. Media yang digunakan : Gambar Kelinci
- b. Sumber :Buku, Internet, Youtube
- c. Alat : kartu huruf, balok.

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran		The Later of the L	Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar 	40 menit

		- Guru memberitahu langkah-	
		langkah dalam setiap kegiatan.	
		Apersepsi	
		- guru bertanya kepada anak	
		tentang pembelajaran	
		sebelumnya, yaitu menanyakan	
		apa-apa saja binatang yang ada	
		didarat.	
		- guru memberitahu makanan	
		binatang yang ada didarat seperti	
		makan <mark>an k</mark> elinci yang akan	
	/	dibahas pada hari ini	
		Motivasi	
		- menyanyikan lagu tentang	
- 1		binatang	
	10.1	- Anak mengamati setiap kegiatan	
		yang di ajarkan oleh guru.	
		(mengamati)	
	1	- Tanya jawab tenta <mark>ng makan</mark> an	
-		binatang darat seperti makanan	
		kelinci. (menanya)	
V		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
	\ /	menalar/menggali informasi	
	14	tentang pertanyaan yang diajukan	
		oleh guru (menalar/menggali	
		informasi)	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		a. Aktivitas main satu: Guru	
		meminta anak untuk membuat	

		kolase gambar kelinci. kemudian	
		setelah menyelesaikan tugas	
		tersebut anak melanjutkan pada	
		kativitas selanjutnya.	
		b. Aktivitas main dua: guru.	
		Menyusun kartu huruf dengan	
		kata "kelinci" setelah selesai anak	
		melanjutkan ke aktivitas ketiga.	
		c. Aktivitas main tiga: anak	
	1	memainkan memainkan	
		permainan puzzle telur pintar	
	1	sesuai <mark>den</mark> gan langkah-langkah	
3/		yang te <mark>lah</mark> diajarkan.	
		d. Aktivitas pengaman: menyusun	
- 1		balok dengan membuat bentuk	
	N.	pagar kandang kelinci. Kegiatan	
		ini digunakan apabila dalam	
		pergantian kelompo <mark>k terdapat</mark>	
	- 1	anak-anak yang su <mark>dah</mark>	
_		menyelesaikan lebih cepat	-
		daripada temannya, sedangkan	
V		tidak ada lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	/
	\ /	mereka bisa menggunakan	
	VZ	kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
Penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		- Guru menyimpulkan informasi	

yang sudah terkumpul (menyimpulkan informasi)

Kesimpulan

- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

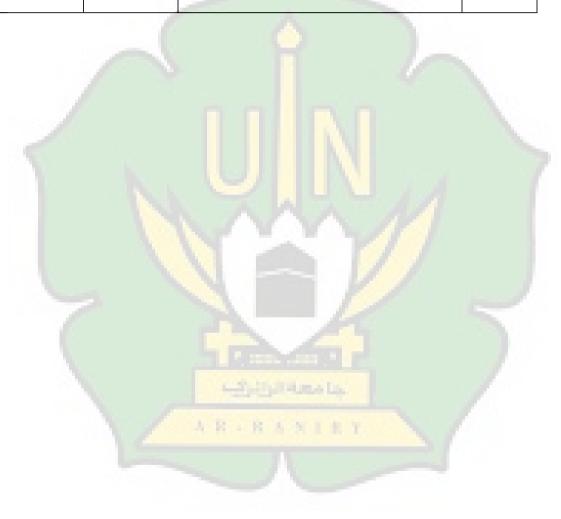
(mengkomunikasikan)

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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	Anak mampu terbiasa menucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT	\ <				
Fismot	 Anak mampu dalam menyusun balok Anak mampu terampil dalam membuat kolase 		M	2		
Kog	 Anak mampu membedakan huruf Anak mampu dalam menyusun kartu huruf 			1		
Sosem	Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain	1000	4		5	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan apa yang diketahui tentang kelinci	N A N	LEY			
Seni	Anak mampu melakukan kegiatan membuat kolase					

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Binatang/Binatang udara /Jenis-Jenis Binatang di

Udara

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

Y. Kompetensi Inti

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

Z. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.27 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	binatang bunga sebagai
	Nya ciptaan tuhan	
	1.28 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai sekitarnya sebagai	
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan

FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh, 2.3.1 menunjukkan motorik	halus
MOTORIK	fungsi dan gerakannya anak pada saat mewarna	ai
	untuk mengembangkan	
	motorik kasar dan motorik	
	halus. 2.5.1 menggunakan motorik	halus
	4.3 menggunakan anggota dalamkegiatan me	mbuat
	tubuh untuk kupu-kupu dari	kertas
	mengembangkan motorik origami	
	kasar dan halus.	
KOGNITIF	3.8 Mengenal lingkungan alam 3.8.1. mengenalkan jenis	s-jenis
9	(hewan, tanaman, cuaca, binatang di udara	
	tanah, air, batu-batuan, 3.8.2 menyebutkan perker	nbang
	dll) biakan pada binatang di	i udra
	4.8 menyajikan berbagai karya 4.8.1 menceritakan te	entang
1	yang berhubungan dengan binatang di udara	
	lingkungan alam (hewan, 4.8.2 menjelaskan jenis	s-jenis
	tanaman, cuaca, tanah, air, binatang di udara	
	batu-batuan, dll) dalam 4.8.3 mencocokkan ga	ambar
	bentuk gambar, bercerita, binatang sesuai d	engan
-	bernyanyi, dan gerak warnanya.	
- 0	tubuh.	
SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang 2.5.1. percaya diri	untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan m	acam-
	percaya diri macam tanaman bunga	
	2.6. memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas s	seperti
	mencerminkan sikap taat merapikan peralatan	main
	terhadap aturan sehari-hari setelah bermain	
	untuk melatih kedisiplinan	
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. menyebutkan jenis	s-jenis
	awal melalui bermain binatang yang di udara	ı

	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12	2.1. menyampaikan apa yang
	awal dalam berbagai	diketahui tentang jenis-jenis
	bentuknya	binatang yang di udara
SENI		
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15	i.1. membuat kupu-kupu dari
	aktivitas seni dengan	kertas origami
	menggunakan berbagai	
	media	

Materi Pembelajaran:

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Memiliki prilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 3. Menyangi binatang
- 4. Gambar jenis-jenis binatang di udara
- 5. Mengenali kebutuhan dan keinginan dan minat anak
- 6. Berkarya dan beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui jenis-jenis binatang yang di udara
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

a. Media yang digunakan : gambar binatang yang di udara

b. Sumber : Buku, Internet, Youtube

c. Alat : kertas origami,

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	

kemarin

- Mendorong anak untuk bertanya
- Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar
- Guru memberitahu langkahlangkah dalam kegiatan bermain
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan permainan

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya
- kemudian guru menjelaskan
 tentang hubungan tema
 sebelumnya dengan tema hari ini

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang binatang
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada kegiatan bermain yang di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan jenis-jenis binatang (Mencoba)
- Guru bertanya tentang macammacam sayuran
- Guru bertanya tentang apa-apa saja macam bunga(menanya)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali

		informasi)	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		a. Aktivitas main satu:	
		mencocokkan gambar binatang	
		sesuai dengan warnanya. Setelah	
		menyelesaikan kegiatan anak	
	//	melanjutkan pada aktivitas	
		selanju <mark>tny</mark> a.	
	/		N.
		b. Aktivitas main dua: memainkan	
		permainan puzzle telur pintar	_ _
1		sesuai <mark>de</mark> nga <mark>n</mark> lang <mark>ka</mark> h-langkah	
	N. A	yang te <mark>la</mark> h diajarkan, kemudian	
	- 18%	setelah menyelesaikan tugas	
		tersebut anak melanj <mark>utkan pad</mark> a	
		kativitas selanjutnya.	
-		c. Aktivitas main tiga: membuat	
- 0		bentuk kupu-kupu dari kertas	-
V		origami. Kemudian setelah selesai	
2.7		anak berpindah pada kegiatan	/
	\ /	selanjutnya.	
	1	d. Aktivitas pengaman: bermain	
		peran. Kegiatan ini digunakan	
		apabila dalam pergantian	
		kelompok terdapat anak-anak	
		yang sudah menyelesaikan lebih	
		cepat daripada temannya,	
		sedangkan tidak ada lagi tempat	
		pada kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	

		kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	.00 - Mencuci tangan	
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		- Guru menyimpulkan informasi	
	1	yang sudah terkumpul	
		(meny <mark>im</mark> pulkan informasi)	
	/	Kesimpulan	N.
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	1
		dilakukan	
	I N. I	- Penguatan pengetahuan yang	
		didapat anak	
		(mengkomunikasik <mark>an</mark>)	
		Penanaman Nilai Karakter	
		- Menceritakan pengalaman saat	1
		bermain	
		- Mengajak anak bersyukur karena	
		telah dapat bermain yang	/
	\ /	menyenangkan	
	V	- 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



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Binatang di Udara /makanan dan bahaya

binatang di udara (kupu-kupu)

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

AA. Kompetensi Inti

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

BB. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	
NAM	1.29 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya	
	Tuhan Melalui Ciptaan-	binatang sebagai ciptaan	
	Nya	tuhan	
	1.30 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri	
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan	
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa	
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan	
i	I	1	

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang	2.3.1 Memiliki perilaku yang	
MOTORIK	mencerminkan sikap	mencerminkan sikap	
	kreatif	kreatif pada saat	
		mewarnai gambar dan	
		mewarnai	
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda	3.6.1. mengenal bentuk dan	
	disekitarnya (nama,	ciri-ciri pada kupu-kupu.	
	warna, bentuk, ukuran,		
	pola, sifat, suara, tekstur,	3.6.2 menyebutkan ciri-ciri	
	fungsi dan ciri-ciri	pada kupu-kupu.	
0	lainnya.		
	4.6 menyampaikan tentang apa	4.6.1 menjelaskan bagaimana	
	dan bagaimana benda-	bentuk dan ciri-ciri pada	
	benda disekitar yang	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
- 1	dikenalnya (nama, bentuk,	4.6.2 bercerita buku cerita	
	ukuran, pola, sifat, suara,	yang bergambar	
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri		
	lainnya) melalui hasil		
	karya		
SOSIAL		2.6.1. mentaati aturan kelas	
EMOSIONAL			
EWIOSIONAL	mencerminkan sikap taat		
- /	terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	peralatan main setelah bermain	
1/1	2.7 memiliki perilaku yang	2.7.1 memiliki sikap mendengarkan ketika	
	mencerminkan sikap sabar	3	
	(mau menunggu giliran,	orang berbicara	
	mau mendengar ketika		
	orang berbicara) untuk		
	melatih kedesiplinan.		
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan huruf-	
	awal melalui bermain	huruf pada ejaan kupu-	
		kupu	

	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa	
	awal dalam berbagai	yang diketahui tentang	
	bentuknya	kupu-kupu	
SENI			
	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. melakukan kegiatan	
	aktivitas seni dengan	mewarnai pada kupu-	
	menggunakan berbagai	kupu	
	media		

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat anak
- 5. Berkarya dan beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui tentang kupu-kupu.
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

d. Media yang digunakan : Gambar kupu-kupu.

e. Sumber :Buku, Internet, Youtube

f. Alat : cat crayon.

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	

- guru mengenai pembelajaran kemarin
- Mendorong anak untuk bertanya
- Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar
- Guru memberitahu langkahlangkah dalam setiap kegiatan bermain
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan dalam bermain

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak
 tentang pembelajaran sebelumnya
- guru memberitahu tentang kupukupu yang akan dibahas pada hari ini

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang kupukupu
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada kegiatan yang di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan tentang kupu-kupu.
 (Mencoba)
- Guru bertanya tentang kupu-kupu.
- Guru bertanya tentang makanan pada kupu-kupu (menanya)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk

tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak a. Aktivitas main satu: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupu-kupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 Mencuci tangan Berdoa sebelum dan sesudah makan Bermain bebas Kegiatan 10.00-10.30 Ricalling 30 menit			menalar/menggali informasi		
Negiatan inti O8.00-09.30 Fegiatan inti O8.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak Aktivitas main satu: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupukupu C. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat O9.30-10.00 Mencuci tangan Berdoa sebelum dan sesudah makan Bermain bebas					
Informasi) Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak a. Aktivitas main satu: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupukupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan 30 menit Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 00 menit 00					
Kegiatan inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak a. Aktivitas main satu: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupu- kupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas					
kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak a. Aktivitas main satu: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupukupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan 30 menit Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas	Kegiatan inti	08 00-09 30	,	60 menit	
setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak a. Aktivitas main satu: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupu- kupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 Mencuci tangan Berdoa sebelum dan sesudah makan Bermain bebas		00.00 07.50	_		
- Guru membagikan kelompok anak a. Aktivitas main satu: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupu- kupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas					
a. Aktivitas main satu: memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupukupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas					
permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupu- kupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 Mencuci tangan Berdoa sebelum dan sesudah makan Bermain bebas					
sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupu- kupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas		1 2			
yang telah diajarkan. b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupukupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan 30 menit Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas		()			
b. Aktivitas main dua: guru meminta anak untuk menggambar kupukupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan 30 menit Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas					
anak untuk menggambar kupu- kupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas	0.4				
kupu c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas	- 1				
c. Aktivitas main tiga: anak diminta mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas	- 5				
mewarnai gambar kupu-kupu. d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas					
d. Aktivitas pengaman: membaca buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas		1.70			
buku cerita bergambar tentang kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas			THE RESIDENCE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 1997 AND ADDRESS OF THE PERS		
kupu-kupu. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas			NY - 1000b - 107407		
digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas	\ \				
anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas					
menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas	V		pergantian kelompok terdapat		
daripada temannya, sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas			anak-anak yang sudah	7	
tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas		\ /	menyelesaikan lebih cepat		
kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas		1/	daripada temannya, sedangkan		
mereka bisa menggunakan kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan 30 menit - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas			tidak ada lagi tempat pada	A.	
kegiatan pengaman. Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan 30 menit - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas			kelompok selanjutnya, maka		
Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan 30 menit - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas			mereka bisa menggunakan		
- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas			kegiatan pengaman.		
- Bermain bebas	Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit	
			- Berdoa sebelum dan sesudah makan		
Kegiatan 10.00-10.30 <i>Ricalling</i> 30 menit			- Bermain bebas		
	Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit	

penutup Merapikan mainan Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul (menyimpulkan informasi) Kesimpulan Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) 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



LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman/Buah-Buahan/Macam Macam Buah-Buahan

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

CC. Kompetensi Inti

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

DD. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.31 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman buah-buahan
	Nya	sebagai ciptaan tuhan
	1.32 Menghargai diri	1.2.1Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan
	1	1

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang 2.3.1 Memiliki perilaku yang
MOTORIK	mencerminkan sikap mencerminkan sikap
	kreatif kreatif terhadap kegiatan
	yang dilakukan anak
	pada saat mewarnai
	gambar buah-buahan.
	2.5 memiliki perilaku yang 2.5.1 memiliki perilaku yang
	mencerminkan sikap mencerminkan percaya
	percaya diri diri saat melakukan
	kegiatan permainan
n	puzzle telur pintar
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda 3.9.1. mengenalkan bentuk dan
	disekitarnya (nama, warna yang ada pada
	warna, be <mark>nt</mark> uk, ukuran, permainan puzzle telur
- 5	pola, sifat, suara, tekstur, pintar
	fungsi dan ciri-ciri 3.6.2 menyebutkan bentuk dan
	lainnya. warna yamng ada pada
	permainan puzzle telur
	pintar
-	3.6.3 menjelaskan bentuk dan
- 6	warna pada permainan
/	puzzle telur pintar
1	4.9 menyampaikan tentang apa 4.6.1 menjodohkan /
	dan bagaimana benda- mencocokkan macam-
19	benda disekitar yang macam buah dengan
	dikenalnya (nama, bentuk, angka yang terdapat
	ukuran, pola, sifat, suara, pada permainan puzzle
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri telur pintar.
	lainnya) melalui hasil 4.6.2 mencocokkan gambar
	karya. buah sesuai dengan
	warnya, dengan cara
	menaik garis.
	4.6.3 menghitung jumlah buah

		angka sesuai dengan
		urutan angka pada
		permainan puzzle telur
		pintar.
SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang	2.5.1. percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan macam-
	percaya diri	macam pada buah-
		buahan
	2.6. memiliki prilaku yang	2.6.1. mentaati aturan kelas
	mencerminkan sikap taat	seperti merapikan
9	terhadap aturan sehari-hari	peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan	bermain
DATIACA	2.12	2 12 1 1 1
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan nama-
	awal melalui bermain	nama pada macam-
		macam buah-buahan.
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa
	awal dalam berbagai	yang diketahui tentang
	bentuknya	apa saja macam-macam
		pada buah.
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan	4.15.1. mewarnai gambar buah
	aktivitas seni dengan	anggur.
1	menggunakan berbagai	
	media	414

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Gambar macam-macam buah
- 5. Menciptakan hasil karya

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan kognitif anak melalui permainan puzzle telur pintar

- 3. Anak dapat mengetahui macam-macam buah-buahan
- 4. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

a. Media yang digunakan : puzzle telur pintar

b. Sumber : Buku, Internet, Youtube

c. Alat : kayu persegi panjang, batu bata, kertas sol, botol

bekas, lem pox, kertas gambar

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memperkenalkan kelompok- kelompok belajar Guru memberitahu langkah- langkah dalam bermain permainan puzzle telur pintar guru memberitahu aturan-aturan dalam permainan puzzle telur pintar Apersepsi guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang macam-macam profesi 	40 menit

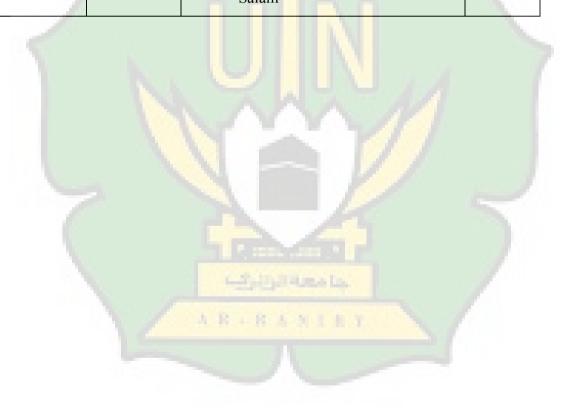
- kemudian guru menjelaskan tentang hubungan petani dengan tanaman Motivasi - menyanyikan lagu tentang buahbuahan Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam buah-buahan - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macam-macam buah-buahan - Guru bertanya tentang macam-macam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru membagikan lembar kerja berupa			salah satunya petani.	
tentang hubungan petani dengan tanaman Motivasi - menyanyikan lagu tentang buahbuahan. - Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam buah-buahan - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru				
tanaman Motivasi - menyanyikan lagu tentang buahbuahan. - Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam buah-buahan - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru				
Motivasi - menyanyikan lagu tentang buahbuahan. - Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam buah-buahan - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macam-macam buah-buahan - Guru bertanya tentang macam-macam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru				
- menyanyikan lagu tentang buahbuahan Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam buah-buahan - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macam-macam buah-buahan - Guru bertanya tentang macam-macam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			tanaman	
buahan. Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam buah-buahan Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) Tanya jawab tentang macam-macam buah-buahan Guru bertanya tentang macam-macam buah-buahan Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			Motivasi	
- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam buah-buahan - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macam-macam buah-buahan - Guru bertanya tentang macam-macam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			- menyanyikan lagu tentang buah-	
menjelaskan macam-macam buah-buahan - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macam- macam buah-buahan - Guru bertanya tentang macam- macam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			buahan.	
buah-buahan - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatankegiatankegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			- Guru memberi stimulus dengan	
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Tanya jawab tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			menjelaskan macam-macam	
yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) Tanya jawab tentang macam- macam buah-buahan Guru bertanya tentang macam- macam buah-buahan Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			buah-buahan	
yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) Tanya jawab tentang macammacam buah-buahan Guru bertanya tentang macammacam buah-buahan Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatankegiatankegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			- Anak mengamati setiap gerakan	
(mengamati) - Tanya jawab tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru		/ "	yang a <mark>da</mark> pada puzzle telur pintar	N.
- Tanya jawab tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatankegiatankegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			yang d <mark>i a</mark> jarkan oleh guru.	
macam buah-buahan Guru bertanya tentang macam- macam buah-buahan Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			(<mark>mengam</mark> ati)	_ _
- Guru bertanya tentang macammacam buah-buahan - Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru	1		- Tanya jawab tentang macam-	
macam buah-buahan Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru		N. 1	macam buah-buahan	
- Guru bertanya tentang apa-apa saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			- Guru bertanya tentang macam-	
saja macam buah-buahan (menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			macam buah-buahan	-
(menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			- Guru bertanya tentang <mark>apa-</mark> apa	
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru	\ \		saja macam buah- <mark>buaha</mark> n	
kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru	- //		(menanya)	
menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			- Guru memberikan kesempatan	
tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru		٨.	kepada anak untuk	7
Negiatan Inti O8.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru		\ /	menalar/menggali informasi	
Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru		N/	tentang pertanyaan yang diajukan	
Kegiatan Inti 08.00-09.30 - Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			oleh guru (menalar/menggali	
kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			informasi)	
setiap kelompok - Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru	Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
- Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru			kegiatan yang akan dilakukan pada	
e. Aktivitas main satu: guru			setiap kelompok	
			- Guru membagikan kelompok anak	
			e. Aktivitas main satu: guru	
			_	

Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	40 menit
		- Bermain bebas	
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	40 menit
		kegiatan pengaman.	
		mereka bisa menggunakan	
	10 FE 11	kelompok selanjutnya, maka	
		tidak ada lagi tempat pada	
	1/	daripada temannya, sedangkan	
	1	menyelesaikan lebih cepat	/
		anak-anak yang sudah	1
		pergantian kelompok terdapat	
		dengan warnanya. Kegiatan ini digunakan apabila dalam	
		mencocokkan gambar buah sesuai	
		h. Aktivitas pengaman:	
		langkah yang telah diajarkan.	
		pintars <mark>esu</mark> ai dengan langkah-	
		permainan puzzle telur	
		memainkan memainkan	- /
		g. Aktivitas main tiga: anak	
	/	ke aktivitas ketiga.	N.
	100	setelah selesai anak melanjutkan	
	- 6	anak mewarnai gambar tersebut,	
	144	buahan kepada anak kemudian	
		membagikan gambar buah-	
		f. Aktivitas main dua: guru	
		selanjutnya.	
		anak melanjutkan pada kativitas	
		menyelesaikan tugas tersebut	
		bilangannya.kemudian setelah	
		buahan sesuai dengan	
		mencocokkan gambar buah-	

Penutup Merapikan mainan Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul (menyimpulkan informasi) Kesimpulan Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) 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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT					
Fismot	 Anak mampu menyeimbangkan kaki saat melakukan permainan puzzle)_		
Kog	 Anak mampu membedakan bentuk dan warna. Anak mampu 	1	NΠ		1	
	menghitung jumlah buah sesuai dengan urutannya • Anak mampu mencocokkan gambar buah-buahan sesuai dengan bilangannya.		N	M		7
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran ketika bermain 	ASS NO.	1		5	
Bahasa	 Anak mampu menyebutkan macam- macam buah-buahan 	N A N	1.11.45	\geq		
Seni	Anak mampu melakukan kegiatan mewarnai					

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman/Buah-Buahan/Manfaat dan Bagian-Bagian

buah (Apel)

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/I

Kegiatan main di : Kelompok

EE. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri,
	disiplin, mandiri, peduli, mampu mengh <mark>arg</mark> ai dan toleran kepada orang lain, mampu
	menyesuaikan diri, jujur, ren <mark>da</mark> h hat <mark>i dan santun dalam</mark> berinteraksi dengan keluarga,
	pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni,
	budaya dirumah, te <mark>mpat</mark> bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan
	indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar,
	mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa,
	musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku
	anak beraklah mulia.

FF. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan		
NAM	1.33 Mempercayai adanya 1	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman sebagai
	Nya	ciptaan tuhan
	1.34 Menghargai diri 1.	.2.1 Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang 2.3.1 Memiliki perilaku
MOTORIK	mencerminkan sikap yang mencerminkan
	kreatif sikap kreatif terhadap
	kegiatan yang
	2.5 memiliki perilaku yang dilakukan anak pada
	mencerminkan sikap saat melakukan
	percaya diri kegiatan dari plastisin
	2.5.1 memiliki perilaku yang
	mencerminkan percaya
	diri saat melakukan
9	kegiatan permainan
	puzzle telur pintar
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda 3.6.1. menyebutkan lambang
	disekitarnya (nama, bilangan yang ada pada
1	warna, bentuk, ukuran, puzzle telur pintar
	pola, sifat, suara, tekstur,
	fungsi dan ciri-ciri 3.6.2 menggunakan bilangan
	lai <mark>nnya. dengan</mark> lambang
	bilangan pada saat
	memainkan permainan
(1)	puzzle telur pintar
1	4.9 menyampaikan tentang 4.6.1 menjodohkan /
,	apa dan b <mark>agaimana benda- m</mark> encocokkan buah
- 1	benda disekitar yang dengan angka yang
	dikenalnya (nama, bentuk, terdapat pada
	ukuran, pola, sifat, suara, permainan puzzle telur
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri pintar.
	lainnya) melalui hasil 4.6.2 menghitung jumlah
	karya. buah angka sesuai
	dengan urutan angka
	pada permainan puzzle
	telur pintar.

SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang 2.5.1. percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan manfaat
	percaya diri dari buah apel
	2.6. memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas
	mencerminkan sikap taat seperti merapikan
	terhadap aturan sehari-hari peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan bermain
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. menyebutkan huruf-
	awal melalui bermain huruf pada bagian-
	bagian tanaman buah
9	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. Menyampaikan apa
	awal dalam berbagai yang diketahui tentang
	bentuknya bagian-bagian tanaman
	pada buah apel
SENI	
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. mencetak bayangan
	aktivitas seni dengan dari bentuk daun
	menggunakan berbagai yang menggunakan
	media alat seperti sikat gigi
7	dan sisir.

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan kognitif anak melalui permainan puzzle telur pintar
- 3. Anak dapat mengetahui macam-macam buah-buahan
- 4. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya

6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

aa. Media yang digunakan : puzzle telur pintar

bb. Sumber :Buku, Internet, youtube

cc. Alat : kayu persegi panjang, batu bata, kertas sol, botol

bekas, kertas gambar, cat warna, sisir, sikat gigi, beberapa daun

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
- C	Jam 07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama - Guru mengabsen nama anak - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memperkenalkan kelompok- kelompok belajar - Guru memberitahu langkah- langkah dalam bermain permainan puzzle telur pintar - guru memberitahu aturan-aturan dalam permainan puzzle telur pintar Apersepsi - guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang macam-macam buah-	
		buahan kemudian guru bertanya tentang	
		apa-apa saja macam-macam pada	

		buah-buahan - guru memberitahu bagian-bagian tanaman buah-buahan yang akan dibahas pada hari ini Motivasi - menyanyikan lagu tentang buah-buahan. - Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada puzzle telur pintar yang di ajarkan oleh guru. (mengamati) - Guru memberi stimulus dengan menjelaskan bagian-bagian dari buah apel - Guru memberitahu manfaat dari buah apel (Mencoba) - Tanya jawab tentang bagian-bagian dari buah apel - Guru bertanya tentang manfaat buah apel - Guru bertanya tentang apa-apa saja bagian-bagian dari buah apel beserta manfaatnya(menanya) - Guru memberikan kesempatan	
		 Guru bertanya tentang manfaat buah apel Guru bertanya tentang apa-apa saja bagian-bagian dari buah apel beserta manfaatnya(menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok	60 menit

- Guru membagikan kelompok anak
- e. Aktivitas main satu: Guru
 meminta anak menggunting dan
 menempel bagian-bagian tanaman
 buah. kemudian setelah
 menyelesaikan tugas tersebut
 anak melanjutkan pada kativitas
 selanjutnya.
- f. Aktivitas main dua: guru
 membagikan kertas dan beberapa
 bentuk daun kemudian anak
 membuat bayangan daun
 menggunakan tehnik mencetak
 bayangan dengan menggunakan
 alat sikat gigi dan sisir. setelah
 selesai anak melanjutkan ke
 aktivitas ketiga.
- g. Aktivitas main tiga: anak
 memainkan memainkan
 permainan puzzle telur pintar
 sesuai dengan langkah-langkah
 yang telah diajarkan.
- h. Aktivitas pengaman: guru membagikan plastisin kepada anak yang ada pada kelompok tersebut, kemudian anak membentuk sesuai dengan apa yg diinginkan anak. Kegiatan ini digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan lebih cepat daripada temannya, sedangkan

	I	tidak ada lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	
		kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	40 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	40 menit
Penutup	84.5	- Merapikan mainan	
	- //	- Diskusi tentang perasaan selama	
	-0.1	melakukan kegiatan bermain	0
		- Guru menyimpulkan informasi	N
		yang s <mark>uda</mark> h terkumpul	
		(menyimpulkan informasi)	\ \
		Kesimpulan	
	N. I	- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	
		dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	
		didapat anak	
		(mengkomunikasikan)	100
		Penanaman Nilai Karakter	
		- Menceritakan pengalaman saat	1
	\ /	bermain	
	V	- Mengajak anak bersyukur karena	
		telah dapat bermain yang	
	2005	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	
		mengerjakan tugas senum 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

A CONTRACTOR

- Salam

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	 Anak mampu terbiasa menucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT 	1				
Fismot	 Anak mampu menyeimbangkan kaki saat melakukan permainan puzzle Anak mampu dalam menggunting dan menempel. Anak mampu dalam membentuk buah apel dari plastisin. 	S	N			1
Kog	 Anak mampu jumlah buah sesuai dengan urutannya Anak mampu menyebutkan bilangan dengan lambang bilangan 					
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain 	R A X	1.10.7	$\langle 1 \rangle$	1	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan bagian- bagian buah apel					
Seni	• Anak mampu melakukan kegiatan dalam mencetak bayanagan					

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman/Sayur-Sayuran/Macam Macam Sayuran

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

GG. Kompetensi Inti

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

HH. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator			
Pengembangan	ABLEAN	107			
NAM	1.35 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya			
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman sayur sebagai			
	Nya	ciptaan tuhan			
	1.36 Menghargai diri	1.2.1Mampu menghargai diri			
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan			
	lingkungan sekitar sebagai sekitarnya sebagai				
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan			
FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh,	3.3.1 mencoba dalam membuat			
MOTORIK	fungsi dan gerakannya	kolase dalam bentuk gambar			

	untuk mengembangkan	sayur-sayuran.
	motorik kasar dan motorik	
	halus.	
	4.3 menggunakan anggota	4.3.1 menghasilkan karya dalam
	tubuh untuk	mewarnai untuk melatih
	mengembangkan motorik	motorik halus anak.
	kasar dan halus.	
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda	3.9.1. mengenalkan nama dan
	disekitarnya (nama,	warna pada tanaman sayuran
	warna, bentuk, ukuran,	
0	pola, sifat, suara, tekstur,	3.6.2 menyebutkan nama dan warna
	fungsi dan ciri- <mark>cir</mark> i	pada tanaman sayuran
	lainnya.	- n
	4.9 menyampaikan tentang apa	4.6.1 menjelaskan manfaat dari
- 1	dan bagaimana benda-	tanaman sayur
	benda disekitar yang	4.6.2 menghitung jumlah sayuran
	dikenalnya (nama, bentuk,	yang telah dikelompokkan
	uk <mark>uran, pola</mark> , sifat, suara,	sesuai dengan warna sayuran.
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri	4.6.3 mencocokkan jumlah angka
	lainnya) melalui hasil	dengan jumlah gambar.
	karya.	
SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang	2.5.1. percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencermi <mark>nkan sikap</mark>	menyebutkan macam-
	percaya diri	macam sayuran
	2.6. memiliki prilaku yang	2.6.1. mentaati aturan kelas seperti
	mencerminkan sikap taat	merapikan peralatan main
	terhadap aturan sehari-hari	setelah bermain
	untuk melatih kedisiplinan	
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan macam-
	awal melalui bermain	macam pada sayuran
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa yang
	awal dalam berbagai	diketahui tentang macam-
	bentuknya	macam pada sayuran.

SENI					
	4.15	Menunjukkan karya da	n 4.15.	1. meronce	dengan
		aktivitas seni denga	n	mengginakan	kacang
		menggunakan berbag	ai	panjang	
		media			

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Menyebutkan maam-macam sayuran
- 6. Gambar macam-macam buah-buahan
- 7. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui macam-macam sayuran
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

dd. Media yang digunakan : gambar sayur

ee. Sumber : Buku, Internet, Youtube

ff. Alat : cat krayon, kertas gambar, kertas origami, lem pox

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin 	40 menit

- Mendorong anak untuk bertanya
- Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar
- Guru memberitahu langkahlangkah dalam kegiatan bermain
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan permainan

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang tanaman buah-buahan
- kemudian guru menjelaskan
 tentang hubungan tema
 sebelumnya dengan tema hari ini

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang sayuran
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada kegiatan yang di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam sayuran
- Guru memberitahu khasiat pada sayuran
- Tanya jawab tentang macammacam sayuran

(Mencoba)

- Guru bertanya tentang macammacam sayuran
- Guru bertanya tentang apa-apa

		saja macam sayuran (menanya)	
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		_	
		menalar/menggali informasi	
		tentang pertanyaan yang diajukan	
		oleh guru (menalar/menggali	
T7	00.00.00.20	informasi)	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
	- 0	setiap kelompok	
	A V	- Guru membagikan kelompok anak	
	/	e. Aktivit <mark>as</mark> main satu: guru	D.
		membagikan gambar sayur-	
_/		sa <mark>y</mark> uran <mark>kepada anak</mark> kemudian	\ \
- 1		anak mewarnai sesuai dengan	
	- N. I	warna yang diinginkan. Setelah	
		menyelesaikan kegiatan anak	
		melanjutkan pada aktivitas	
		selanjutnya.	
, V		f. Aktivitas main dua: guru	
		membagikan lembar kerja	
V		beruapa mencocokkan gambar	
- 1		sayur-sayuran kemudian setelah	7
	\ /	menyelesaikan tugas tersebut	
	1/	anak melanjutkan pada kativitas	
		selanjutnya.	
		g. Aktivitas main tiga: memainkan	
		permainan puzzle telur pintar	
		sesuai dengan langkah-langkah	
		yang telah diajarkan.	
		h. Aktivitas pengaman:meronce	
		dengan menggunakan kacang	
		panjang Kegiatan ini digunakan	
		LJS 1748.mm m. ar8mmm	

		apabila dalam pergantian	
		kelompok terdapat anak-anak	
		yang sudah menyelesaikan lebih	
		cepat daripada temannya,	
		sedangkan tidak ada lagi tempat	
		pada kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	
		kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
	- 6	- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
	Jan.	- Bermain b <mark>eb</mark> as	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
Penutup		- Merapi <mark>kan mainan</mark>	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
- 1		melakukan kegiatan bermain	
	D. L	- Guru menyimpulkan informasi	
	180	yang sudah terkumpul	
		(menyimpulkan informasi)	
		Kesimpulan	
, ·	9	- Menyimpulkan kegiatan	-
		pembelajaran yang telah	
V		dilakukan	
- 1		- Penguatan pengetahuan yang	7
	\ /	didapat anak	
	N/	(mengkomunikasikan)	
		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	
		Suju jung Sudun anukukun nun	

- 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

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu ciptaan Allah SWT	^				
Fismot	 Anak mampu dalam menggunakan motorik halus seperti mewarnai gambar sayuran 			2		
Kog	 Anak mampu warna pada sayuran Anak mampu menghitung jumlah sayuran sesuai dengan urutannya Anak mampu mencocokkan gambar sayuran sesuai dengan bilangannya. 	À	N)	1	1	
Sosem	Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain	January Company	44)
Bahasa	 Anak mampu menyebutkan macam- macam aneka sayuran. 	Ж				
Seni	 Anak mampu dalam aktivitas seni seperti bernyanyi Anak mampu melakukan kegiatan meronce dari kacang panjang. 					

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman/Sayur-Sayuran/Manfaat dan Bagian-Bagian

Sayur Bayam

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/II

Kegiatan main di : Kelompok

II. Kompetensi Inti

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

JJ. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator	
Pengembangan		3/	
NAM	1.37 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya	
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman sayur sebagai	
	Nya	ciptaan tuhan	
	1.38 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri	
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan	
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa	
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan	

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang 2.3.1 Memiliki perilaku
MOTORIK	mencerminkan sikap yang mencerminkan
	kreatif sikap kreatif dalam
	mewarnai gambar
	sayur bayam
	2.5 memiliki perilaku yang 2.5.1 memiliki perilaku yang
	mencerminkan sikap mencerminkan percaya
	percaya diri diri saat melakukan
	setiap kegiatan
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda 3.6.1. mengenalkan manfaat
ROGIVITII	disekitarnya (nama, dari sayur bayam
	warna, bentuk, ukuran, 3.6.2 menyebutkan nama dan
	pola, sifat, suara, tekstur, warna pada setiap
_//	fungsi dan ciri-ciri bagian dari tanaman
	lainnya. sayur bayam.
1	4.6 menyampaikan tentang apa 4.6.1 menjelaskan bagaimana
	dan bagaimana benda- bentuk bagian dari
	benda disekitar yang sayuran
	dikenalnya (nama, bentuk, 4.6.2 menghitung jumlah
- 1	ukuran, pola, sifat, suara, helai pada setiap daun
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri pada tanaman sayur
(lainnya) melalui hasil 4.6.3 mencocokkan angka
1	karya. dengan jumlah gambar
,	nada nuzzle telur nintar
SOSIAL	2.6. memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat seperti merapikan
	terhadap aturan sehari-hari peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan bermain
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. menyebutkan
	awal melalui bermain manfaat sayur bayam
	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. menyampaikan apa
	awal dalam berbagai yang diketahui tentang
	bentuknya bagian-bagian tanaman

		pada sayur bayam	
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1. mewarnai gambar sayur bayam.	

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Menyebutkan maam-macam sayuran
- 6. Gambar macam-macam sayuranBerkarya dan Beraktivitas seni Tujuan Pembelajaran :
- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui manfaat dan bagian-bagian sayur bayam
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

gg. Media yang digunakan : Gambar Sayuran

hh. Sumber :Buku, Internet, Youtube

ii. Alat : Gambar sayuran, cat warna, sisir, sikat gigi, beberapa

daun

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran	16		Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	
		kemarin	
i	1		

- Mendorong anak untuk bertanya
- Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar
- Guru memberitahu langkahlangkah dalam setiap kegiatan bermain
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan dalam bermain

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang macam-macam buah-buahan.
- kemudian guru bertanya tentang apa-apa saja macam-macam pada buah-buahan
- guru memberitahu bagian-bagian tanaman sayuran yang akan dibahas pada hari ini

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang sayuran
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada permainan yang telah di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan bagian dari tanaman sayur
- Guru memberitahu khasiat pada sayuran

(Mencoba) Guru bertanya tentang bagianbagian tanaman sayuran Guru bertanya tentang apa-apa saja bagian dari tanaman sayur (menanya) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/menggali informasi) 60 menit Kegiatan Inti 08.00-09.30 Guru memberitahu kegiatankegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok Guru membagikan kelompok anak e. Aktivitas main satu: guru membagikan lembar kerja kemudian anak diminta untuk menlingkari gambar sayuran yang ada pada kertas yang dibagikan. kemudian setelah menyelesaikan tugas tersebut anak melanjutkan pada kativitas selanjutnya. Aktivitas main dua:memainkan permainan puzzle telur pintar sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan. g. Aktivitas main tiga: guru membagikan satu tangkai sayur bayam, kemudian anak diminta untuk menghitung setiap lembaran daun pada sayur bayam.

h. Aktivitas pengaman: mewarnai	
sayur bayam. Kegiatan ini	
digunakan apabila dalam	
pergantian kelompok terdapat	
anak-anak yang sudah	
menyelesaikan lebih cepat	
daripada temannya, sedangkan	
tidak ada lagi tempat pada	
kelompok selanjutnya, maka	
mereka bisa menggunakan	
kegiatan pengaman	
Istirahat 09.30-10.00 - Mencuci tangan	30 menit
- Berdoa se <mark>be</mark> lum dan sesudah makan	
- Bermain bebas	
Kegiatan 10.00-10.30 <i>Ricalling</i>	30 menit
penutup - Merapikan mainan	
- Diskusi tentang perasaan selama	
melakukan kegiatan <mark>bermain</mark>	
- Guru menyimpulkan informasi	
yang sudah terkumpul	
(menyimpulkan informasi)	
Kesimpulan	
- Menyimpulkan kegiatan	/
pembelajaran yang telah	
dilakukan	
- Penguatan pengetahuan yang	
didapat anak	
(mengkomunikasikan)	
Penanaman Nilai Karakter	
- Menceritakan pengalaman saat	
bermain	
bermain - Mengajak anak bersyukur karena	

- 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

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu ciptaan Allah SWT	_				
Fismot	Anak mampu terampil dalam mewarnai.	0		2	1	
Kog	 Anak mampu membedakan bagian-bagian dari sayuran Anak mampu dalam membedakan sayuran saat dalam kegiatan melingkari gambar sayuran. Anak mampu dalam mengitung 					7
Sosem	Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain	E A N	-	_	7	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan huruf- huruf pada sayur bayam	八				
Seni	Anak mampu dalam melakukan kegiatan mewarnai					

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman/Tanaman Hias /Macam Macam Bunga

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

KK. Kompetensi Inti

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

LL. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar	Indikator
Pengembangan	ABLEAN	187
NAM	1.39 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman bunga sebagai
	Nya	ciptaan tuhan
	1.40 Menghargai diri	1.2.1Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan

FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh,	2.3.1 menunjukkan motorik halus
MOTORIK	fungsi dan gerakannya	anak pada saat menggambar
	untuk mengembangkan	bunga
	motorik kasar dan motorik	
	halus.	
	4.3 menggunakan anggota	2.5.1 menggunakan motorik halus
	tubuh untuk	dalamkegiatan menggunting
	mengembangkan motorik	
	kasar dan halus.	
KOGNITIF	3.8 Mengenal lingkungan alam	3.9.1. mengenalkan tanaman bunga
0	(hewan, tanaman, cuaca,	kepada anak
	tanah, air, batu-batuan,	3.6.2 menyebutkan macam-macam
/A	dll)	tanaman bunga
	4.8 menyajikan berbagai karya	4.6.1 menceritakan tentang
- 1	yang berhubungan dengan	tanaman bunga
	lingkungan alam (hewan,	
	tanaman, cuaca, tanah, air,	4.6.2 menjelaskan macam-macam
	bat <mark>u-batuan</mark> , dll) dalam	t <mark>anaman b</mark> unga
	bentuk gambar, bercerita,	
	bernyanyi, dan gerak	
- 4	tubuh.	1
SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang	2.5.1. percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap	menyebutkan macam-
	percaya diri	macam tanaman bunga
**	2.6. m <mark>emiliki prilaku yang</mark>	2.6.1. mentaati aturan kelas seperti
	mencerminkan sikap taat	merapikan peralatan main
	terhadap aturan sehari-hari	setelah bermain
	untuk melatih kedisiplinan	
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan	3.12.1. menyebutkan huruf-huruf
	awal melalui bermain	pada tanaman bunga
	4.12. menunjukkan keaksaraan	4.12.1. menyampaikan apa yang
	awal dalam berbagai	diketahui tentang macam-
	bentuknya	macam pada tanaman bunga.

SENI	
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. membuat bentuk bunga dari
	aktivitas seni dengan sedotan/pipet
	menggunakan berbagai
	media

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui macam-macam tanaman bunga
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri
 - a. Media yang digunakan : gambar bunga
 - b. Sumber : Buku, Internet, Youtube
 - c. Alat : gunting, sedotan/pipet, kertas gambar, lem pox

	_		
Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru <mark>da</mark> n Anak	Alokasi
Pembelajaran		Adjuly Resolu-	Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
	1	- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	
		- Tanya jawab antara anak dengan	
		guru mengenai pembelajaran	
		kemarin	
		- Mendorong anak untuk bertanya	
		- Guru memperkenalkan kelompok-	

- kelompok belajar
- Guru memberitahu langkahlangkah dalam kegiatan bermain
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan permainan

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang tanaman sayuran
- kemudian guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema hari ini

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang tanaman bunga
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada kegiatan bermain yang di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam bunga
- Guru memberitahu manfaat dari tanaman bunga

(Mencoba)

- Guru bertanya tentang macammacam sayuran
- Guru bertanya tentang apa-apa saja macam bunga(menanya)
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/menggali informasi

		tentang pertanyaan yang diajukan	
		oleh guru (menalar/menggali	
		informasi)	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	60 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		e. Aktivitas main satu: guru	
	60.	mengarahkan anak pada kegiatan	
		menggunting yang kemudian anak	
		diminta <mark>un</mark> tuk menempal bunga.	
	/	Setelah <mark>m</mark> enyelesaikan kegiatan	N
		anak melanjutkan pada aktivitas	
_		sel <mark>a</mark> njutnya	1
1		f. Aktivit <mark>as</mark> main dua: memainkan	
	PA.	permai <mark>na</mark> n puzzle telur pintar	
		sesuai dengan langkah-langkah	
		yang telah diajarkan, <mark>kemudi</mark> an	
1		setelah menyelesaikan tugas	
		tersebut anak melanjutkan pada	
6		kativitas selanjutnya.	
//		g. Aktivitas main tiga:guru	
		membagikanbeberapa sedotan	/
	\ /	pipeet ke anak yang kemudian	
	16-	guru meminta anak untuk	
		membuat bunga dari sedotan	
		tersebut. Kemudian setelah selesai	
		anak berpindah pada kegiatan	
		selanjutnya.	
		h. Aktivitas pengaman: menebelkan	
		garis pada kata "bunga'. Kegiatan	
		ini digunakan apabila dalam	
		pergantian kelompok terdapat	

		anak-anak yang sudah	
		menyelesaikan lebih cepat	
		daripada temannya, sedangkan	
		tidak ada lagi tempat pada	
		kelompok selanjutnya, maka	
		mereka bisa menggunakan	
		kegiatan pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
	- //	- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
penutup	/	- Merap <mark>ika</mark> n mainan	N.
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	\ \
		- Guru menyimpulkan informasi	
	N. L	yang s <mark>ud</mark> ah terkumpul	
		(menyimpulkan informasi)	
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	-
		dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	
		didapat anak	7
	\	(mengkomunikasikan)	/
	V	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

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	Anak mampu bersyukur tanaman bunga sebagai ciptaan Allah SWT	$\langle \rangle$				
Fismot	 mampu dalam menggunting dan menempel bunga Anak mampu melipat menggunakan sedotan untuk membuat bunga 		M			
Kog	 Anak mampu membedakan tanaman bunga Anak mampu membedakan warna pada tanaman bunga 	1) \			1	
Sosem	Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain	10 A N			7	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan ejaan pada kata bunga	八				
Seni	 Mampu membuat bunga dari sedotan/pipet Anak mampu menyanyikan lagu "lihat kebunku" 					

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman Hias/Bunga/Manfaat dan Bagian-Bagian

Tanaman Bunga kembang Sepatu.

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/III

Kegiatan main di : Kelompok

MM. Kompetensi Inti

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

NN. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.41 Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai adanya
	Tuhan Melalui Ciptaan-	tanaman bunga sebagai
	Nya	ciptaan tuhan
	1.42 Menghargai diri	1.2.1 Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan	sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai	sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan	syukur kepada tuhan

FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang 2.3.1 Memiliki perila	ıku yang
MOTORIK	mencerminkan sikap mencerminkan	sikap
	kreatif kreatif pada	
	mewarnai gamba	
		· ·
	mencerminkan sikap mencerminkan	
		elakukan
	setiap kegiatan .	
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda 3.6.1. mengenal bent	tuk dan
	disekitarnya (nama, warna dari	bagian-
9	warna, bentuk, ukuran, bagian bunga k	kembang
	pola, sifat, suara, tek <mark>stur</mark> , sepatu	
- /	fungsi dan ciri-ciri 3.6.2 menyebutkan	manfaat
	lainnya. dari bunga k	kembang
1	sepatu	
		gaimana
	4.6 menyampaikan tentang apa 4.6.1 menjelaskan ba	
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda- bentuk dan war	na pada
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda- bentuk dan war benda disekitar yang tanaman bunga k	na pada
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, sepatu	na pada kembang
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda- bentuk dan war benda disekitar yang tanaman bunga k	na pada kembang
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, sepatu	na pada kembang
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan dan dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan dan dan dan dan dan disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan	na pada kembang kepingan
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri dan dan dan bagaimana benda-bentuk dan war tanaman bunga kan sepatu dan disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri puzzle pada	na pada kembang kepingan
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. 4.6.1 menjelaskan ba bentuk dan war tanaman bunga karyangan dengan dengan dan dan dan dan dan dan dan dan dan d	na pada kembang kepingan bagian jumlah
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. 4.6.1 menjelaskan ba bentuk dan war tanaman bunga karyang dikenalnya tanaman bunga karya. 4.6.2 mencocokkan karya.	na pada kembang kepingan bagian jumlah
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. 4.6.1 menjelaskan ba bentuk dan war tanaman bunga karyangan bentuk, sepatu dan disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, sepatu dikenalnya (nama, sepatu	na pada kembang kepingan bagian jumlah angka tersedia
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya. 4.6.1 menjelaskan ba bentuk dan war tanaman bunga karyang telah	na pada kembang kepingan bagian jumlah angka tersedia

SOSIAL	2.6 memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas
EMOSIONAL	mencerminkan sikap taat seperti merapikan
	terhadap aturan sehari-hari peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan bermain
	2.7 memiliki perilaku yang 2.7.1 memiliki sikap
	mencerminkan sikap sabar mendengarkan ketika
	(mau menunggu giliran, orang berbicara
	mau mendengar ketika
	orang berbicara) untuk
	melatih kedesiplinan.
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. menyebutkan huruf-
	awal melalui bermain huruf pada ejaan
	bunga
	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. menyampaikan apa
	awal dalam berbagai yang diketahui tentang
	bentuknya bagian-bagian tanaman
	bunga
SENI	
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. melakukan kegiatan
	aktivitas seni dengan mewarnai bunga
	menggunakan berbagai kembang sepatu
	media

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Mengembangkan kognitif anak melalui permainan puzzle bunga
- 3. Anak dapat mengetahui manfaat dan bagin-bagian tanaman bunga kembang sepatu

- 4. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 5. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 6. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

a. Media yang digunakan : puzzle bunga

b. Sumber :Buku, Internet, Youtube

c. Alat : cat warna

		. Cat waina	
Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
	Jam 07.30-08.00	Kegiatan Guru dan Anak - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama - Guru mengabsen nama anak - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memperkenalkan kelompok- kelompok belajar - Guru memberitahu langkah- langkah dalam setiap kegiatan bermain - guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan dalam bermain Apersepsi - guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang macam-macam bunga.	
		 kemudian guru bertanya tentang apa-apa saja macam-macam pada tanaman bunga 	

		-	guru memberitahu bagian-bagian	
			tanaman bunga yang akan dibahas	
			pada hari ini	
		Motivo	asi	
		-	menyanyikan lagu tentang bunga	
		-	Anak mengamati setiap gerakan	
			yang ada pada kegiatan yang di	
		_	ajarkan oleh guru.	
		_	(mengamati)	
		-	Guru memberi stimulus dengan	
			menjelaskan bagian-bagian dari	
	/		tanaman bunga	N.
/			Guru memberitahu manfaat dari	
			tanaman bunga	_ /_
- 1			(Mencoba)	
	10.1	1	Guru bertanya tentang bagian-	
		N	bagian dari bunga	
	- 1	100	Guru bertanya tentang apa-apa	
		W	saja bagian-bagian <mark>dari tana</mark> man	
-			bunga (menanya)	
		-	Guru memberikan kesempatan	
V			kepada anak untuk	
			menalar/menggali informasi	/
	\ /	1.0	tentang pertanyaan yang diajukan	
	1	- 1	oleh guru (menalar/menggali	
	-		informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- G	uru memberitahu kegiatan-	60 menit
		ke	egiatan yang akan dilakukan pada	
		se	tiap kelompok	
		- G	uru membagikan kelompok anak	
			a. Aktivitas main satu:	
			memainkan permainan	
			puzzle telur pintar sesuai	

		melakukan kegiatan bermain	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
penutup		- Merapikan mainan	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
		- Bermain bebas	
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		kegiatan pengaman.	
	1//	mereka bisa menggunakan	
	1	kelompok selanjutnya, maka	
		ada lagi tempat pada	/
		temannya, sedangkan tidak	
- 1		lebih cepat daripada	
		yang sudah m <mark>eny</mark> elesaikan	
	100	kelompok terdapat anak-anak	
		apabila dalam pergantian	
		Kegiatan ini digunakan	
		bergambar tentang bunga.	
		membaca buku cerita	
		d. Aktivitas pengaman:	
		bunga.	
	1	diminta mewarnai gambar	
	(c. Aktivitas main tiga: anak	
	1	ketiga.	
		melanjutkan ke aktivitas	
		setelah selesai anak	
		kepingan puzzle tersebut.	
		menyusun kepingan-	
		bunga kemudian anak	
		membagikan puzzle tanaman	
		b. Aktivitas main dua: guru	
		yang telah diajarkan.	
		dengan langkah-langkah	

 Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul (menyimpulkan informasi)

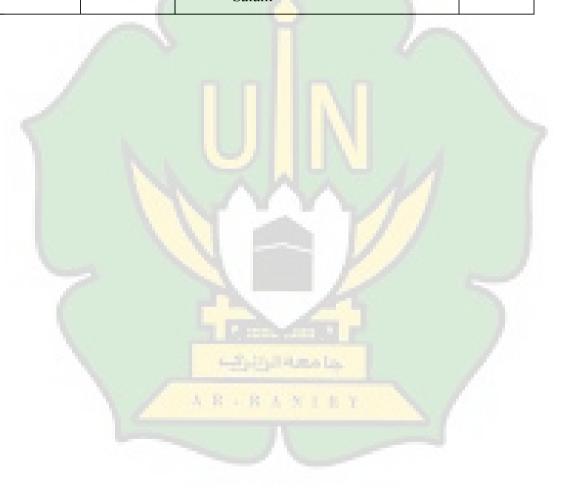
Kesimpulan

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

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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT	A				
Fismot	 Anak mampu menyusun puzzle bunga Anak mampu mewarnai bunga 	A				
Kog	 Anak mampu membedakan bagian-bagian bunga Anak mampu memecahkan masalah dalam meyusun puzzle Anak mampu dalam bercerita dari buku bergambar 					
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu melakukan kegiatan dengan mandiri 	HAN	111		5	
Bahasa	• Anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar					
Seni	Anak mampu dalam mewarnai					

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman /Tanaman obat/Macam Macam Tanaman

Obat

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/IV

Kegiatan main di : Kelompok

OO. Kompetensi Inti

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

PP. Kompetensi Dasar

Program	Kompetensi Dasar		Indikator			
Pengembangan						
NAM	1.43 Mempercayai adanya		1.1.1 Mempercayai		adanya	
	Tuhan Melalui Ciptaan-		ta	naman	obat	sebagai
	Nya		ci	ptaan tuhai	n	

	1.44 Menghargai diri 1.2.1Mampu menghargai di	1.2.1Mampu menghargai diri		
	sendiri, orang lain, dan sendiri dan lingkunga	an		
	lingkungan sekitar sebagai sekitarnya sebagai ra	sa		
	rasa syukur kepada Tuhan syukur kepada tuhan			
FISIK	3.3 mengenal anggota tubuh, 2.3.1 mencoba untuk melat	ih		
MOTORIK	fungsi dan gerakannya koordinasi mata dan tanga	an		
	untuk mengembangkan pada saat menggambar dala	m		
	motorik kasar dan motorik kemampuan motorik hal	us		
	halus. anak			
	4.3 menggunakan anggota 2.5.1 terampil dalam menggamb	ar		
	tubuh untuk untuk melatih motorik hal	us		
	mengembangkan motorik anak.			
- //	kasar dan halus.			
KOGNITIF	3.8 Mengenal lingkungan alam 3.9.1. mengenalkan tanaman bung	ga		
1	(hewan, tanaman, cuaca, kepada anak			
	tanah, air, batu-batuan, 3.6.2 menyebutkan macam-maca	m		
	dll) tanaman obat	tanaman obat		
	4.8 menyajikan berbagai karya 4.6.1 menceritakan tentar	ng		
	yang berhubungan dengan tanaman obat			
	lingkungan alam (hewan,			
	tanaman, cuaca, tanah, air, 4.6.2 mencocokkan gamb	ar		
1	batu-batuan, dll) dalam tanaman obat sesuai denga	an		
	bentuk gambar, bercerita, angka.			
	bernyanyi, dan gerak			
	tubuh.			
SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang 2.5.1. percaya diri untu	uk		
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan macar	n-		
	percaya diri macam tanaman obat			
	2.6. memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas seper	rti		
	mencerminkan sikap taat merapikan peralatan ma	in		
	terhadap aturan sehari-hari setelah bermain			
	untuk melatih kedisiplinan			

BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. menyebutkan huruf-huruf
	awal melalui bermain pada "kunyit"
	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. menyampaikan apa yang
	awal dalam berbagai diketahui tentang macam-
	bentuknya macam pada tanaman obat.
SENI	
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. menggambar berbagai
	aktivitas seni dengan bentuk tanaman obat
	menggunakan berbagai seperti kunyit, jahe dll
	media
2	

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui macam-macam tanaman obat
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

d. Media yang digunakan : gambar tanaman obat

e. Sumber : Buku, Internet, youtube

f. Alat : kertas gambar, kartu angka.

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	- Memberi salam dan membaca doa	30 menit
		- Menanyakan kabar anak	
		- Guru mengajak anak untuk	
		bershalawat bersama	
		- Guru mengabsen nama anak	

- Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin
- Mendorong anak untuk bertanya
- Guru memperkenalkan kelompokkelompok belajar
- Guru memberitahu langkahlangkah dalam kegiatan bermain
- guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan permainan

Apersepsi

- guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang tanaman hias
- kemudian guru menjelaskan tentang hubungan tema sebelumnya dengan tema hari ini

Motivasi

- menyanyikan lagu tentang tanaman obat
- Anak mengamati setiap gerakan yang ada pada kegiatan bermain yang di ajarkan oleh guru.

(mengamati)

- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan macam-macam tanaman obat
- Guru memberitahu manfaat dari tanaman obat

(Mencoba)

- Guru bertanya tentang macammacam tanaman obat

		Com hantanes to the contract	
		- Guru bertanya tentang apa-apa	
		saja macam tanaman	
		obat (menanya)	
		- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi	
		tentang pertanyaan yang diajukan	
		oleh guru (menalar/menggali	
		informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 menit
		kegiatan yang akan dilakukan pada	
	1000	setiap kel <mark>om</mark> pok	N
3.4		- Guru membagikan kelompok anak	
		a. Aktivitas main satu: guru	
1		membagikan lembar kerja	
	No.	dan mengarahkan anak untuk	
	- 130	menlingkari angka sesuai	
		dengan jumlah gambar	
		tanaman obat. Setelah	
\ \		menyelesaikan kegiatan anak	
		melanjutkan pada aktivitas	
(0)		selanjutnya.	
		b. Aktivitas main dua: guru	7
	` ,	membagikan kertas kosong	
	V	kemudian meminta anak	
		untuk menggambar bebas	
	707	pada tanaman obat seperti	
		kunyit, jahe dll. kemudian	
		setelah menyelesaikan tugas	
		tersebut anak melanjutkan	
		pada kativitas selanjutnya.	
		c. Aktivitas main	
		tiga:memainkan permaianan	
		iga.memamkan permatanan	

		myreel a 4 aleen mieste er e e e e e e	
		puzzle telur pintar sesuai	
		dengan langkah-langkah	
		yang telah diajarkan.	
		d. Aktivitas pengaman:	
		bermain kartu bilangan /	
		angka 1-10. Kegiatan ini	
		digunakan apabila dalam	
		pergantian kelompok	
		terdapat anak-anak yang	
	//	sudah menyelesaikan lebih	
		ce <mark>pat</mark> daripada temannya,	
	1	se <mark>dan</mark> gkan tidak ada lagi	N
		tempat pada kelompok	
		selanjutnya, maka mereka	
		bi <mark>sa menggunak</mark> an kegiatan	
	N. I	pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan se <mark>sudah ma</mark> kan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
V		- Diskusi tentang perasaan selama	
- 57		melakukan kegiatan bermain	7
	\/	- Guru menyimpulkan informasi	
	V	yang sudah terkumpul	
		(menyimpulkan informasi)	
		Kesimpulan	
		- Menyimpulkan kegiatan	
		pembelajaran yang telah	
		dilakukan	
		- Penguatan pengetahuan yang	
		didapat anak	
		(mengkomunikasikan)	
			<u> </u>

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

Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal :

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan			_			
NAM	• Anak mampu mengetahui ciptaan Allah SWT					
Fismot	Anak mampu menggunakan motorik halus pada saat menggambar					
Kog	 Anak mampu dalam menyusun kartu huruf Anak mampu membedakan bentuk pada tanaman obatobatan Anam mampu menhitung kartu bilangan dari 1-10 Anak mampu mencocokkan gambar tanaman obat sesuai dengan jumlah angkanya. 		NA Z	1	1	
Sosem	 Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain Anak mampu menunggu giliran ketika bermain 	S A X	187	<u> </u>	1	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan macam- macam tanaman obat					
Seni	Anak mampu melakukan kegiatan menggambar					

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman/Tanaman Obat/manfaat dan Bagian-bagian

daun sirih

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun

Semester/ Minggu : I/IV

Kegiatan main di : Kelompok

QQ. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri,
	disiplin, mandiri, peduli, ma <mark>mp</mark> u m <mark>enghargai dan tole</mark> ran kepada orang lain, mampu
	menyesuaikan diri, jujur, rend <mark>a</mark> h hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga,
	pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni,
	budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan
	indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar,
	mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa,
	musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku
	anak beraklah mulia.

RR. Kompetensi Dasar

Program	I	Kompetensi Dasar	Indikator			
Pengembangan						
NAM	1.45	Mempercayai adanya	1.1.1 Mempercayai ad			
	Tu	ıhan Melalui Ciptaan-		tanaman obat	sebagai	
	Ny	/a		ciptaan tuhan		

	1.46 Menghargai diri 1.2.1 Mampu menghargai diri
	sendiri, orang lain, dan sendiri dan lingkungan
	lingkungan sekitar sebagai sekitarnya sebagai rasa
	rasa syukur kepada Tuhan syukur kepada tuhan
FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang 2.3.1 Memiliki perilaku yang
MOTORIK	mencerminkan sikap mencerminkan sikap
	kreatif kreatif terhadap kegiatan
	yang dilakukan anak
	pada saat mewarnai
	2.5 memiliki perilaku yang 2.5.1 memiliki perilaku yang
0	mencerminkan sikap mencerminkan percaya
	percaya diri diri saat melakukan
	kegiatan bermain.
KOGNITIF	3.6Mengenal benda-benda 3.6.1. menyebutkan warna
1	disekitarnya (nama, bagian-bagian dari
	warna, bentuk, ukuran, tanaman obat yaitu
	pola, sifat, suara, tekstur, bagian-bagian dari daun
	fun <mark>gsi d</mark> an ciri-ciri s <mark>irih</mark>
	lainnya.
-	4.6 menyampaikan tentang apa 4.6.1 menjelaskanmanfaat dari
- 6	dan bagaimana benda- tanaman daun sirih
/	benda disekitar yang
- 1	dikenalnya (nama, bentuk, 4.6.2 mencocokkan angka
	ukuran, pola, sifat, suara, dengan jumlah gambar
	tekstur, fungsi dan ciri-ciri pada permainan puzzle
	lainnya) melalui hasil telur pintar
	karya.

SOSIAL	2.5. memiliki perilaku yang 2.5.1. percaya diri untuk
EMOSIONAL	mencerminkan sikap menyebutkan bagian-
	percaya diri bagian dari tanaman
	daun sirih
	2.6. memiliki prilaku yang 2.6.1. mentaati aturan kelas
	mencerminkan sikap taat seperti merapikan
	terhadap aturan sehari-hari peralatan main setelah
	untuk melatih kedisiplinan bermain
BAHASA	3.12. mengenal keaksaraan 3.12.1. menyebutkan huruf-
	awal melalui bermain huruf pada ejaan daun
9	sirih
	4.12. menunjukkan keaksaraan 4.12.1. menyampaikan apa
	awal dalam berbagai yang diketahui tentang
	bentuknya bagian-bagian tanaman
- 7	obat daun sirih
SENI	
	4.15 Menunjukkan karya dan 4.15.1. menjiplak dari daun
	a <mark>ktivitas</mark> seni dengan sirih
	menggunakan berbagai
1	media

Materi Pembelajaran

- 1. Berdoa sebelum dan sesuda<mark>h belajar</mark>
- 2. Berani tampil didepan umum
- 3. Bercerita tentang pengalaman
- 4. Maengenali kebutuha, minat dan keinginan anak
- 5. Berkarya dan Beraktivitas seni

Tujuan Pembelajaran:

- 1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
- 2. Anak dapat mengetahui manfaat dan bagian-bagian tanaman obat daun sirih
- 3. Anak dapat mentaati aturan kelas
- 4. Anak dapat menciptakan hasil karya
- 5. Anak dapat menghargai hasil karya sendiri

a. Media yang digunakan : gambar daun sirih

b. Sumber :Buku, Internet, youtube

c. Alat : Daun sirih, cat crayon.

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi
Pembelajaran			Waktu
Regiatan awal	07.30-08.00	 Memberi salam dan membaca doa Menanyakan kabar anak Guru mengajak anak untuk bershalawat bersama Guru mengabsen nama anak Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin Mendorong anak untuk bertanya Guru memperkenalkan kelompok- kelompok belajar Guru memberitahu langkah- langkah dalam setiap kegiatan 	Waktu 30 menit
		langkah dalam setiap kegiatan bermain - guru memberitahu aturan-aturan dalam setiap kegiatan dalam bermain Apersepsi - guru bertanya kepada anak	
		tentang pembelajaran sebelumnya, yaitu menanyakan tentang macam-macam obat. - kemudian guru bertanya tentang apa-apa saja macam-macam pada tanaman obat - guru memberitahu bagian-bagian tanaman obat yang akan dibahas pada hari ini	

		Motivasi	
		- menyanyikan lagu tentang "ayo	
		berhitung''	
		- Anak mengamati setiap gerakan	
		yang ada pada kegiatan yang di	
		ajarkan oleh guru.	
		(mengamati)	
		- Guru memberi stimulus dengan	
		menjelaskan bagian-bagian	
	1	tanaman obat	
	-0.1	- Guru memberitahu manfaat dari	
	/	tanaman obat	
		(Menc <mark>ob</mark> a)	
		- Guru bertanya tentang bagian-	\ \
1		bagian pada tanaman daun sirih	
1.5	N. I	- Guru bertanya tentang apa-apa	
		saja bagian-bagian pada tanaman	
		daun sirih (menanya)	
	- 1	- Guru memberikan kesempatan	
		kepada anak untuk	
		menalar/menggali informasi	
N.		tentang pertanyaan yang diajukan	
		oleh guru (menalar/menggali	/
	1	informasi)	
Kegiatan inti	08.00-09.30	- Guru memberitahu kegiatan-	90 menit
	-	kegiatan yang akan dilakukan pada	
		setiap kelompok	
		- Guru membagikan kelompok anak	
		e. Aktivitas main satu:	
		memainkan permainan	
		puzzle telur pintar sesuai	
		dengan langkah-langkah	
		yang telah diajarkan.	

		f. Aktivitas main dua: guru	
		_	
		membagikan gambar daun	
		sirih kemudian anak	
		mewarnai gambar	
		terzebut.setelah selesai anak	
		melanjutkan ke aktivitas	
		ketiga.	
		g. Aktivitas main tiga: anak	
		diminta oleh guru untuk	
	//	menjiplak daun sirih yang	
		te <mark>lah</mark> disediakan.	
	/	h. Aktivitas pengaman:	N .
3/	<i>*</i>	bermain balok bentuk	
		geometri. Kegiatan ini	_\
- 5		di <mark>gu</mark> nak <mark>an apabi</mark> la dalam	
	N. I	pe <mark>rg</mark> antian kelompok	1
		terdapat anak-anak yang	
		sudah menyelesaikan lebih	
		cepat daripada temannya,	
		sedangkan tid <mark>ak ada</mark> lagi	-
- 6		tempat pada kelompok	
- 0		selanjutnya, maka mereka	
		bisa menggunakan kegiatan	/
	\	pengaman.	
Istirahat	09.30-10.00	- Mencuci tangan	30 menit
		- Berdoa sebelum dan sesudah makan	
		- Bermain bebas	
Kegiatan	10.00-10.30	Ricalling	30 menit
penutup		- Merapikan mainan	
		- Diskusi tentang perasaan selama	
		melakukan kegiatan bermain	
		- Guru menyimpulkan informasi	
		yang sudah terkumpul	
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	

(menyimpulkan informasi)

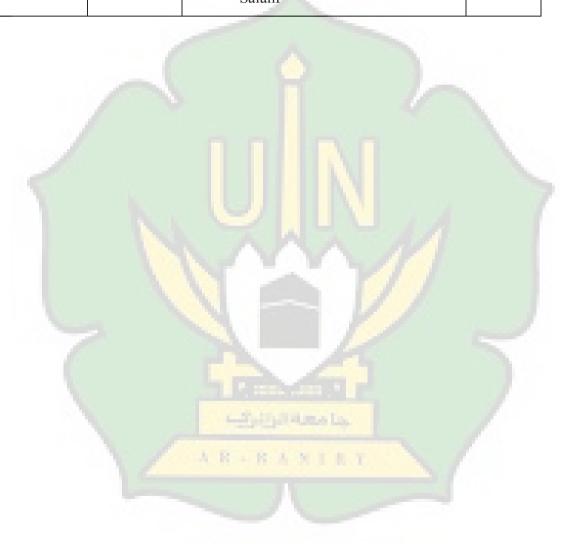
Kesimpulan

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

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



Penilaian Perkembangan Harian

Nama : Kelompok : Hari/Tanggal

Program	Materi Penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
Perkembangan						
NAM	Anak mampu terbiasa menucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah SWT	<u></u>				
Fismot	 Anak mampu mewarnai gambar daun sirih Anak mampu menyusun saat bermain balok 		M	1	1	
Kog	 Anak mampu memcahkan masalah dengan cara mencocokkan gambar Anak mampu dalam menjiplak daun sirih 					
Sosem	Anak mampu mentaati aturan kelas seperti merapikan peralatan setelah bermain	45 A X	4		7	
Bahasa	• Anak mampu menyebutkan huruf vocal konsonan	人				
Seni	 Anak mampu menjiplak daun sirih Anak mampu mewarnai gambar daun sirih 					

LEMBAR KERJA ANAK

Nama : Kelompok :



Tabel 1 Format Penilaian Observasi Anak

Nama Anak : Usia :

KEGIATAN	ASPEK YANG	HASIL	BM	MB	BSH	BSB
	DIAMATI	PENGAMATAN				
Berbaris sebelum	1. Tertib	Anak berbaris				
masuk kelas	2. Rapi	dengan tertib dan				
///		rapi				
	nr				N	-1
Mengucapkan salam	Mengucapkan	Mengucapkan				
1	salam dengan	salam dengan		4		7
	lancar	lancar dan				
		spontan	16			
	7 IA					
Menjawab pertanyaan	1. Lancar	Menjawab				
tentang	2. Benar	pertanyaan		- 4		
keterangan/informasi	-	dengan lancar dan				
\	100	benar				
\	45	Epit Amelia			7	
Bernyayi dengan irama	1. Lancar	Bernyanyi dengan	7	7		
sederhana	2. Benar	lancar dan ceria		7		
			_	-		
Membaca doa belajar	1. Lancar	Anak berdoa				
	2. Benar	dengan lancar dan				
		benar				

Tabel 2 Format Penilaian Unjuk Kerja

Nama Anak : Usia :

KEGIATAN	ASPEK YANG	BM	MB	BSH	BSB
PEMBELAJARAN	DIAMATI				
Menyeimbangkan	Mampu meyeimbangkan				
anggota tubuh agar	tubuh agar tidak terjatuh		10	N	
tidak terjatuh pada saat	pada saat melewati		f.		
melewati jembatan	jembatan kayu	1			
kayu					

Tabel 3

Format Penilaian Percakapan Anak

Nama Anak : Usia :

Kegiatan	Aspek yang	Hasil	BM	MB	BSH	BSB
	Diamati	Pengamatan				
Anak	1. Spontan	Anak			7	
memberikan	2. Lancar	memberikan		3, 1		
komentar tentang		komentar secara				
video yang		spontan dan				
diamati		lancar				
Anak	1. Spontan	Anak memberi				
memberikan	2. Lancar	jawaban secara				
jawaban dari		spontan dan				
pertanyaan gu		lancar				

Tabel 4 Format Penilaian Karya Anak

Nama Anak : Usia :

KEGIATAN	ASPEK YANG	ASPEK YANG	BM	MB	BSH	BSB
PEMBELAJARAN	DIAMATI	DINILAI				
Membuat kolase	Mengkolase	1. Bersih				
gambar bauh apel	dengan	2. Rapi		5		
menggunakan kertas	potongan kertas					
origami	origami			1		



LEMBAR VALIDASI PERMANAN PUZZLE TELUR PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah

: PAUD SPS Kasih Bunda

Tema

: Mananyan .

Kurikulum Acuan

: Kurikulum 2013

Penulis

: Saprinawati

Nama Validator

: Mardiyati s.pd

Pekerjaan Validator

GULL

A. Petunjuk

- 1. Saya memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen observasi peningkatan kemampuan motorik halus anak 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 direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1.kurang baik
- 2. cukup baik
- 3.baik
- 4. sangat baik

No	Aspek yang diamati		Skala Penilaian		
		1	2	3	4
1.	FORMAT				
	1. Kejelasan memberi materi			1	
	2. Kesesuaian dengan rencana pembelajaran				/
	3. Pengelolaan kelas				/
	4. Interaksi guru dengan baik			/	
2.	ISI				
	 Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian kemampuan kognitif anak 	1	-		V'
	2. Pemaparan krikteria indikator yang logis				1
	3. Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak				~
	Kesesuaian dengan permainan puzzle telur pintar	1			1
	5. Kesesuaian dengan lokasi waktu yang digunakan	7			/
3.	BAHASA				
	Kebenaran tata bahasa			1	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			1	
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				1

C. Penilaian umum

Simpulan penelitian secara umum: (lingkari nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu

- a. Lembar observasi/instrument ini:
 - 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 - 2. Dapat digunakan dengan revisi yang banyak
 - (3.) Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - 4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran				
				,
		D 1		2020
		Validate	Aceh, Agustus	2020
		vandati	01	
		ΛA	- A	
		/ W	Stati S.Pd	
		Mard	iyatı s.pd	
		V V V		
	1.5	gillenia.		

LEMBAR VALIDASI RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema : Tanaman Semester : Ganjil Kurikulum : K13

Penulis : Saprinawah

Validator : Vera Fairina, 5-Fil-1 Pekerja Validator : Guru PAUD Rumah Qur'an

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merivisi RPPH yang saya susun.

2. 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.

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			V		
	2. Kelompok Usia			V		
	3. Alokasi Waktu			/		
2	RPPH memuat:					
	1. Kompetensi Dasar					
	2. Indikator			/		
	3. Tujuan Pembelajaran			/		
	4. Materi Ajar		V			
	5. Model/Pendekatan/Metode Teknik Pembelajaran			/		
	6. Kegiatan Pembelajaran			1		
	7. Alat/Bahan/Sumber Belajar			/		
	8. Penilaian			V		
	RPPH telah mengkomodasi kompetensi, indikator					
3	Penilaian dan alokasi waktu:			-		
	 Indikatornya mengacu pada kompetensi dasar. 					
	Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu			V.		
	Indikator dapat dan mudah diukur					
	4. Indikator mengandung kata-kata kerja operasional			V		
	5. Penilaian pembelajaran tepat			V		

4	RPPH sudah mencerminkan	
	Langkah-langkah model pembelajaran kelompok	
	a) Kegiatan Awal	
	b) Kegiatan Inti	
	c) Kegiatan Penutup	

PENI	LAIAN UMI		DASI
A	В	C	D

Keterangan:

A : Dapat digunakan tanpa revisi

B : Dapat digunakan dengan revisi kecilC : Dapat digunakan dengan revisi besar

D : Belum dapat digunakan

Saran:

1. Perbaiki pengulangan aktivitas / kegiatan pembelajaran di RPPH 2. Cantumkan Materi ajar 3. Perbaiki typo

> Banda Aceh, Validator

(Vera Fairina, s. Fil. 1)