

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL AREA
DENGAN TEMA TANAMAN MENGGUNAKAN MEDIA KANTONG
PINTAR UNTUK KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

MURSYIDAH

NIM. 160210093

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



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

**PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL AREA DALAM TEMA TANAMAN
DENGAN MEDIA KANTONG PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

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

Oleh:

**MURSYIDAH
NIM. 160210093**

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

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Dr. Heliati Fajriah., S.Ag, MA
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II,

Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032005

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL AREA
DENGAN TEMA TANAMAN MENGGUNAKAN MEDIA
KANTONG PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

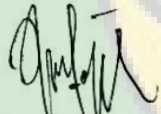
Pada Hari/Tanggal:

**Selasa, 28 Juli 2020
19 Dzulhijah 1441**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua ,

Sekretaris,

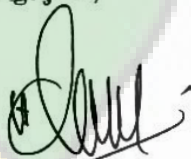

**Dr. Heliati Fajriah., S.Ag, MA
NIP. 197305152005012006**


**Rafidhah Hanum, M. Pd
NIDN. 2003078903**

Penguji I,

Penguji II,


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


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

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




**Muslim Razali, S.H., M. Ag
NIP. 195903091989031001**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRI BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGERURUAN
Jl. Syekh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
Tlp. +62651-7553020 Situs [www.tarbiyah ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah-ar-raniry.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda di bawah ini, saya:

Nama : Mursyidah
NIM : 160210093
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Area Dengan Tema Tanaman Menggunakan Media Kantong Pintar Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan bahan ajar ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan bertanggung jawabkan;
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 dan mampu bertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry.

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

Banda Aceh, 28 Juli 2020

Yang menyatakan,

Mursyidah

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, kepada penulis sehingga telah dapat menyelesaikan penulisan perangkat pembelajaran sebagai pengganti skripsi. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikut-Nya yang taat mengikuti ajaran-Nya.

Alhamdulillah berkat hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Area Dengan Tema Tanaman Menggunakan Media Kantong Pintar Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun”**. Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, maka dengan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah., S.Ag, MA, selaku pembimbing pertama, dan ibu Zikra Hayati, M. Pd, selaku pembimbing kedua, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Zikra Hayati, M. Pd, selaku penasehat akademik yang telah menuntun dan memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ketua Prodi PIAUD, Dra. Jamaliah Hasballah, M.A, selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan baik pengolahan maupun penyajian data. Oleh karena itu segala saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini di masayang akan datang. Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya ilmiah ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.

Banda Aceh, 28 Juli 2020
Penulis,

Mursyidah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Perangkat Pembelajaran	7
D. Manfaat	7
E. Penelitian Relavan	8
BAB II: PEMBAHASAN.....	9
A. Pengertian Anak Usia Dini	9
1. Karakteristik Anak Usia Dini	9
B. Kemampuan Kognitif Anak.....	10
1. Konsep Bilangan.....	15
C. Pengembangan Perangkat Pembelajaran	16
1. Pengertian Pengembangan	16
2. Pengertian Pembelajaran.....	17
3. Pengertian Perangkat Pembelajaran.....	18
4. Pengembangan Silabus.....	20
a. Kalender Akademik	18
b. Program Tahunan	18
c. Program Semester	18
d. Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM).....	19
e. Rencana Pelaksanaan Program Harian (RPPH).....	19
f. Penilaian Perkembangan Anak dalam Pembelajaran.....	20
D. Pengertian Model Pembelajaran	25
a. Model Pembelajaran Area	27
1) Kegiatan Model Area.....	31
2) Kelebihan Model Pembelajaran Area	32
3) Kekurangan Model Pembelajaran Area.....	32
4) Penilaian Pembelajaran Model Area.....	33
5) Strategi Pembelajaran Area	33
E. Media Pembelajaran	38
1. Pengertian Media Pembelajaran	38
2. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini	29
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	39
4. Manfaat adanya Media Pembelajaran.....	39
F. Media Kantong Pintar	40
1. Kegunaan Media Kantong Pintar.....	41

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Kantong Pintar	42
3. Tujuan Media Kantong Pintar.....	43
4. Fungsi Media Kantong Pintar	43
BAB III: PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah masalah aktual dan selalu menarik untuk dikaji serta selalu mendapat tempat yang sangat penting di dalam proses pembangunan. Membahas pendidikan, orang tidak dapat melepaskan diri dari pembicaraan tentang anak. Anak selalu menjadi titik sentral pengelola pendidikan.¹ Anak selalu menjadi titik sentral pengelola pendidikan. Oleh karena itu kehadiran anak harus disyukuri dengan membina dan mendidik anak sebaik-baiknya agar tidak menjadi anak yang lemah iman dan lemah kehidupan duniawinya, namun agar dapat tumbuh dewasa menjadi generasi yang soleh dan soleha.² Pendidikan merupakan suatu proses usaha yang tidak akan pernah berhenti selama manusia masih mendiami planet bumi. Pendidikan ini juga merupakan suatu kebutuhan yang mendasar dalam pembentukan pola pikir dan kepribadian manusia, sehingga sangat diperlukan pendidikan yang bermutu.

Pendidikan yang bermutu merupakan prasyarat untuk meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas bangsa di era global. Pendidikan yang bermutu memerlukan proses yang panjang, yang harus dimulai sejak anak masih berusia dini. Harapan untuk mendidik anak menjadi anak yang baik dan memiliki masa depan lebih baik telah mendorong kesadaran orang tua untuk mendidik anaknya sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini, tidak saja menjadi kebutuhan setiap orang tua, tetapi juga menjadi perhatian yang serius dari masyarakat, negara bahkan menjadi perhatian internasional. Pendidikan anak usia dini adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pendidikan dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui penyediaan berbagai pengalaman dan rangsangan yang

¹ Muh Anis, *Sukses Mendidik Anak Prefektif Al-Qur'an dan Hadist*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), h. 1.

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 1.

bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak dapat bertumbuh-kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai dan norma kehidupan yang dianut.³ Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada perletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak.⁴

Menurut Bredecamp dalam buku Suyadi, Pendidikan Anak Usia Dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak.⁵ Dari pendapat Bredecamp dapat dipahami bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling utama untuk anak dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Dalam mengembangkan aspek perkembangan anak perlu didukung adanya fasilitas, sarana dan prasarana sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa bangsa Indonesia mempunyai komitmen untuk menyelenggarakan pendidikan anak usia dini yaitu sejak lahir sampai dengan enam tahun (0-6).⁶ Proses pendidikan terjadi apabila antar pendidikan berlaku sebagai proses sistem. Komponen-komponen pendidikan tersebut saling diupayakan dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Tujuan pendidikan, isi pendidikan, metode pendidikan, peserta didik, lingkungan (orang tua, masyarakat dan sekolah), kualitas pembelajaran, media pembelajaran, dan perangkat evaluasi pembelajaran serta kurikulum merupakan komponen pendidikan yang ikut serta berperan dalam mewujudkan tercapainya tujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas.⁷

³ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: PT. IMTIMA, 2007), h. 95-96.

⁴ Suyadi., Dkk, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 17.

⁵ Suyadi., Dkk, *Konsep Dasar PAUD*,..., h. 18.

⁶ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005), h. 87.

⁷ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) (Jakarta: Sinar Grafika), 2011, h. 2.

Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengesplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal baru dan belajar kapan harus menggunakan tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang⁸. Kegiatan pembelajaran adalah salah satu kegiatan yang tidak bisa terpisahkan dengan pendidikan. Dimana ada pendidikan di situlah terdapat pembelajaran. Pendidikan dan pembelajaran yaitu satu kesatuan yang tidak bisa terpisahkan satu sama lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai apabila kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan maksimal.

Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan keterlaksanaan kurikulum berbasis pada kompetensi yang mana kaitannya dengan kemampuan guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berupa pengembangan model pembelajaran, media pembelajaran, program tahunan, program semester, RPPM, RPPH, dan instrumen penilaian.⁹ Perangkat pembelajaran adalah salah satu alat untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, maka dari itu di butuhkan guru-guru yang kompeten yang mampu menyusun perangkat pembelajaran yang benar-benar layak untuk diimplementasikan. Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik harus didukung dengan pengelolaan kelas yang baik pula, dengan kata lain, seorang pendidik diharapkan mampu mengatur pembelajaran di kelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan peserta didik.

Menurut permen Diknas No. 16 Tahun 2007, tentang Standar Akademik dan Kompetensi Guru, menjelaskan bahwa kompetensi profesional yang harus

⁸ Sujiono, Yuliana Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), h. 87.

⁹ Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakya, 2013), h. 2.

dimiliki guru adalah (1) menguasai karakteristik peserta didik aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, (2) menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, (3) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu, (4) menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik, (5) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan yang mendidik, (6) menyalurkan pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, (7) berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik, (8) menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (9) memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, (10) melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.¹⁰

Kebanyakan di sekolah, kompetensi profesional tersebut, kurang dipahami guru, sehingga praktek pembelajaran yang diharapkan belum dilaksanakan secara baik. Pembelajaran yang dilakukan lebih menempatkan peserta didik sebagai objek yang hanya mengikuti arahan guru yang model ceramah. Pembelajaran yang diberikan hanya sekedar mendengar, menulis dan hanya menyampaikan materi tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang kondusif.¹¹ Media pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan karakteristik anak usia dini sebagai alat bantu yang bisa memberikan stimulus pada peserta didik yang diajarkan oleh guru. Tujuan adanya media pembelajaran juga untuk menciptakan proses belajar yang bermakna. Menurut Ibrahim dkk dalam buku pengembangan media pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk

¹⁰ Depdiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*, (Jakarta: 2007), h. 3.

¹¹ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV Jakad Publishing, 2018), h. 1.

menyalurkan pesan sehingga dapat memngsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹²

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pendoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan pendidik di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, motede, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan pendidik, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi pendidik dan peserta didik serta sistem penunjang yang disyaratkan. Salah satu model yang mampu membuat anak menjadi lebih tertarik dalam proses belajar adalah model pembelajaran area.

Model pembelajaran area adalah pembelajaran berdasarkan area (minat). Pembelajaran berdasarkan minat menggunakan 10 area, yaitu: area agama, balok, bahasa, matematika, musik, IPA, seni/motorik halus, pasir dan air, membaca dan menulis.¹³ Jadi dengan model area ini mampu mengajarkan anak sesuai dengantingkat minat anak dalam belajar. Model area juga dapat memberikan peluang kepada anak untuk memilih area-area yang diinginkan dalam belajar sesuai dengan minatnya. Karena anak usia dini masih memerlukan kebebasan dalam belajar, sehingga dengan kriteria dan kemampuannya. Menerapkan pembelajaran dengan model area bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Pada pembelajaran anak usia dini perlu dikembangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan anak yaitu kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif

¹² Usep Kngaustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Malang: Gunung Samudra, 2016), h. 6.

¹³ Modul pelatihan, *Meteri Model-model Pembelajaran agama Islam PAI (TK)*, Kementerian Agama R.I, (Jakarta, h. 1-88)

berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.¹⁴ Menurut Montessori di dalam Anita Yus mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan karena anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional maupun moral-agama.¹⁵

Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulasi pada anak sejak dini adalah perkembangan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan perkembangan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya seperti meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkrit kepada berpikir secara abstrak. Perkembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.¹⁶ Kemampuan kognitif anak kelompok A Taman Kanak-kanak yang mempunyai kisaran usia 4-5 tahun berada pada tahap pra-operasional. Anak belajar dengan menggunakan simbol-simbol namun cara berfikir anak masih belum sistematis dan tidak logis. Anak yang pada tahap ini belum bisa berfikir abstrak akan lebih jika dikenalkan berbagai konsep melalui benda konkret dan pengalaman nyata.

Untuk itu peran pendidik sangat besar dalam upaya pengembangan potensi anak usia dini dengan memfasilitasi perkembangan dan belajar melalui penyediaan berbagai pengalaman dan rangsangan yang bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak dapat bertumbuh-kembang secara sehat dan optimal

¹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 47.

¹⁵ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), h. 8.

¹⁶ Nyoman Ayu Sukreni., dkk, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2. No 1, 2014, h. 2.

sesuai dengan nilai dan juga norma kehidupan yang dianut. Upaya pengembangan tersebut dilakukan dengan kegiatan belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis ingin mengembangkan perangkat pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Area dengan Tema Tanaman Menggunakan Media Kantong Pintar untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun”**

B. Rumusan Masalah

Masalah yang teliti dalam penulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran model area dengan tema tanaman menggunakan media kantong pintar untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.
2. Bagaimana bentuk pemanfaatan pengembangan perangkat pembelajaran model area dengan tema tanaman untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai materi pendukung pembelajaran di TK.

C. Tujuan Perangkat Pembelajaran

1. Untuk pengembangan perangkat pembelajaran model area dengan tema tanaman menggunakan media kantong pintar untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk pemanfaatan pengembangan perangkat pembelajaran model area dengan tema tanaman untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai materi pendukung pembelajaran di TK.

D. Manfaat

Manfaat pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
Peneliti memperoleh wawasan dan pengalaman baru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran model area dengan tema tanaman menggunakan media kantong pintar untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

2. Bagi guru

Guru mendapatkan perangkat pembelajaran model area dengan sub tema tanaman menggunakan media kantong pintar untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai pendukung pembelajaran di TK.

3. Bagi Prodi PIAUD

Penelitian ini dapat menambahkan pendoman diruang baca PIAUD UIN Ar-Raniry tentang perangkat pembelajaran model area dengan sub tema tanaman menggunakan media kantong pintar untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

4. Bagi anak usia dini

Menjadi sumber belajar pelengkap bagi anak usia dini dalam pembelajaran model area dengan sub tema tanaman menggunakan media kantong pintar untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

E. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Istikomah dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode *Discovery Learning* untuk Pemahaman Sains pada Anak TK B” penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mendiskripsikan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran dengan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman sains pada anak TK B. Hasil uji coba perangkat pembelajaran metode *Discovery Learning* mengalami peningkatan karena pada proses pembelajaran ini berpusat pada anak bukan berpusat dengan guru.¹⁷ Penelitian yang dilakukan oleh Darsinah, dkk, dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Minat pada Pendidikan Anak Usia Dini di Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil dari penelitian PMPA pengembangan terjadi peningkatan di Prota, Prosem, RKM dan RKH. Perubahan yang terjadi

¹⁷ Istikomah, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode *Discovery Learning* untuk Pemahaman Sains pada Anak TK B, *Jurnal Nur El-Islam, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2014*.

yaitu pada prota mengalami perubahan berupa penambahan langkah pada penentuan alokasi waktu untuk setiap tema pembelajaran.¹⁸

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian lakukan adalah dalam penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian dengan *Discorery* untuk mengembangkan perkembangan Sains dan metode R dan D untuk meningkatkan pembelajaran yang berbasis minat. Sedangkan dalam penelitian ini, menggunakan model pembelajaran area untuk meningkatkan kemampuan kognitif.



¹⁸ Darsinah, Dkk. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Minat pada Pendidikan Anak Usia Dini di Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Universitas Resiarcl Colloquium*, 2015, ISSN 2407-9189.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹⁹

Yuliani Sujono menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia dini adalah usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.²⁰

1. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini dapat dijabarkan sebagai berikut, yaitu:²¹

a. Bersifat Egosentris

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan orang lain.

b. Relasi Sosial Yang Pemitif

¹⁹ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Th, 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sekretariat Negara RI pasal 1 butir 14).

²⁰ Wijana D Widarmi, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 16.

²¹ H. E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 16.

Relasi sosial yang pemitif merupakan akibat dari sifat egosentris ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak dapat masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya, anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.²²

c. Sikap Hidup Fisiognomis

Anak bersifat fisiognomis terhadap dunianya. Artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriyah atau sifat konkrit, terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada di sekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus seperti dirinya sendiri.²³

B. Kemampuan Kognitif Anak

Kognitif adalah suatu proses berpikir yang merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan, milenial, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.²⁴ Perkembangan kognitif merupakan

²² H. E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*,..., h. 21.

²³ H. E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*,..., h. 22.

²⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 47.

perkembangan yang terkait dengan berpikir seseorang (anak). Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya.²⁵

Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulasi pada anak sejak dini adalah perkembangan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan perkembangan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya seperti meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkrit kepada berpikir secara abstrak. Perkembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.²⁶

Pada dasarnya kemampuan kognitif dimaksudkan anak mampu melakukan eksplorasi terhadap lingkungan maupun dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak-anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan. Pada anak usia dini, pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa, hal tersebut Piaget mengemukakan bahwa, Anak mampu mendemostrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa. Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, memperkirakan, menilai

²⁵ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 34.

²⁶ Nyoman Ayu Sukreni., dkk, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2. No 1, 2014, h. 2.

dan memikirkan lingkungannya.²⁷ Kemampuan kognitif anak usia 5-4 tahun yaitu sudah dapat mengklafikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sangat diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara hakikat, seperti karakteristik anak dan metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak.

Perkembangan kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang adalah potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perilaku. Teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan lingkungan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya.²⁸ Teori Piaget juga merupakan akar revolusi kognitif saat ini yang menekankan pada proses mental. Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu produk usaha anak untuk memahami dan bertindak dalam dunia mereka.²⁹

²⁷ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 63.

²⁸ Firmina Angela Nai, *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK*, (Jojakarta: CV Budi Utama), h. 3.

²⁹ Windia Putri Rizkia, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini pada Fase Review Kegiatan Pembelajaran pada Sentra Balok di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, *Jurnal PG PAUD*, FKIP Universitas Jambi, h. 2.

Jean Piaget juga berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka sendiri, mereka melatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan yang baru.³⁰ Teori Piaget memandang bahwa proses berfikir adalah aktivitas secara bertahap dari fungsi intelektual, yaitu dari berpikir konkrit menuju abstrak.³¹ Kemampuan seorang anak untuk lebih tepat mempertasikan dunia secara logis sesuai dengan konsep yang berdasarkan pada penyesuaian yang terjadi pada kenyataan dan bawaan seorang anak dalam beradaptasi dengan lingkungannya.

Piaget membagi skema atau tahapan yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan lingkungan seiring pertambahan usianya.³² Piaget percaya bahwa semua anak melawati tahap-tahap perkembangan sesuai dengan urutan usianya dan tidak dapat melompati tahap tersebut walaupun anak yang berbeda dengan kecepatan yang berbeda.³³ Empat tahap perkembangan kognitif piaget yaitu sensorimotor (sejak lahir sampai 2 tahun), praoperasional (usia dari 2-7 tahun), operasional konkret (usia 8-11 tahun), dan operasional formal (usia 11 tahun ke atas).³⁴

³⁰ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 101.

³¹ Jhon. W. Santrok, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 46.

³² Syah Muhibbin. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 24.

³³ Slavin Robert E, *Psikologis Pendidikan Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT. Indeks, 2011), h. 45.

³⁴ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Jogjakarta: Kanisius, 2001), h. 25.

Tahap praoperasional terjadi pada anak dengan rentang usia antara 2-7 tahun. Piaget berpendapat bahwa, pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas, anak sudah mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar serta anak juga menunjukkan kemampuan untuk melakukan permainan simbolik. Ciri khas dari tahap ini adalah kurangnya kemampuan anak dalam mengadakan konservasi, yang dimaksud dengan konservasi yaitu cara berpikir memusat, sehingga perhatiannya hanya berpusat pada satu sisi saja.³⁵

Menurut teori Vygotsky perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan objek melainkan juga interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan ketrampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan.³⁶

Ketika anak mengajak bermain mereka memisahkan cara berfikir dari tindakan dan objek serta mengadopsi perilaku mengatur diri (*Self-regulated*). Landasan terpenting dalam bermain menurut Vygotsky adalah pengalaman sosial. Bermain merupakan cara sosial pengalaman simbolik. Ketika anak bermain sendiri, mereka dipengaruhi oleh cara-cara dan pengalaman yang berkembang dalam masyarakat dan budaya dengan simbol-simbol sosial.

³⁵ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 55.

³⁶ Khadijah, *Perkembangan Kognitif...*, h. 56.

Pengertian di atas dapat di pahami bahwa kemampuan kognitif merupakan salah satu proses untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak secara konkrit untuk memperoleh pengetahuan agar dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Pemecahan masalah, daya pikir (intelektual), logika, dan perkembangan bahasa.³⁷ Kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik yang ditandai dengan anak belum mampu mengenal konsep bilangan 1-10 sesuai dengan urutannya. Anak bisa menyebutkan akan tetapi ketika diminta untuk mengurutkan bilangan belum mampu. Misalnya, anak menyebutkan dari satu, dua, tiga langsung ke bilangan lima tidak berurutan. Sedangkan dalam STTPA tingkat pencapaian perkembangan dalam mengenal konsep bilangan anak pada usia 4-5 tahun yaitu sudah mampu membilang banyak benda dari 1-10, membilang atau menyebut urutan 1-10, membilang dengan menunjuk benda, menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10.

1. Konsep Bilangan

Memahami suatu konsep dalam pembelajaran merupakan dasar untuk pemahaman pelajaran tersebut. Konsep merupakan landasan untuk proses berpikir yang memiliki peran yang sangat penting untuk pijakan selanjutnya. Menurut Liebek, konsep menunjukkan pada pemahaman dasar anak.³⁸ Konsep bilangan merupakan himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah

³⁷ Monty P. Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu, *Mendidik Kecerdasan*, (Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2003), h. 63.

³⁸ Mulyono, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 250.

pengertian. Konsep bilangan selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan.

Menurut Montessori, mengemukakan bahwa dengan adanya media pembelajaran anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan, seperti konsep bilangan dan konsep warna.³⁹ Menurut Harlock, bahwa konsep yang mulai dipahami anak, sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak di lingkungan sekitar, diantaranya konsep bilangan. Konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata pada saat anak mulai berbicara. Pengalaman yang dilalui oleh anak di lingkungan sekitar mempengaruhi pemahaman konsep bilangan pada anak.⁴⁰

C. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan. 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.⁴¹

³⁹ Sudono Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 7.

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Fajar Interpretama, 2012), h. 107.

⁴¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), h. 24.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia NO 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁴²

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya, secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan pengembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.⁴³

2. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat peserta didik merasa nyaman merupakan

⁴² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group), h. 222-223.

⁴³ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia), h. 125.

bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimpenmantasikan kurikulum kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang memiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.⁴⁴

Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan yang menunjang untuk mencapai tujuan belajar, proses pembelajaran dilakukan disekolah oleh setiap individu termasuk anak usia dini, pembelajaran merupakan proses yang dilalui setiap orang untuk memperoleh pengalaman baru sebagai hasil dari proses belajar dalam hal ini pembelajaran membutuhkan interaksi seseorang dengan lingkungan belajarnya. Joyce dan Weil berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.⁴⁵ Oleh sebab itu dengan adanya penerepan model dalam proses belajar mengajar, anak lebih mudah memahami suatu materi.

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.⁴⁶ Pembelajaran terjadi apabila interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta diikuti dengan sumber belajar yang memadai yang terdapat dalam lingkungan belajar, sehingga

⁴⁴ Dimiyati, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 43.

⁴⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 52.

⁴⁶ M. Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran, Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Nasional*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011), h. 18.

terjadi perubahan perilaku tertentu. Interaksi-interaksi ini dapat dilakukan dalam bentuk apa pun sesuai dengan kemauan dan kesepakatan antara pendidik dengan peserta didik.⁴⁷ Untuk pendidikan anak usia dini tentu interaksi pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak. Sebab jika interaksi pembelajaran menonton dan membosankan, anak-anak tidak memiliki semangat dalam proses pembelajaran.

3. Pengertian Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Perangkat adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Menurut Zuhdan, perangkat pembelajaran adalah suatu alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran menjadi pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Suhadi menyatakan pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk, dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.⁴⁸

Perangkat pembelajaran adalah salah satu wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran. Persiapan bahan ajar merupakan salah satu tolak ukur dari sukses seorang guru. Kegagalan dalam perencanaan sama saja dengan merencanakan kegagalan. Hal ini menyiratkan betapa pentingnya melakukan persiapan pembelajaran melalui pengembangan

⁴⁷ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), h 133.

⁴⁸ Muhammad Joko Susilo, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Siswa, 2007), h. 121.

perangkat pembelajaran.⁴⁹ Kualitas dan keberhasilan pelaksanaan atau penerapan suatu program dipengaruhi oleh banyak faktor, satu di antaranya perencanaan yang matang. Suatu perencanaan yang matang disusun dengan mempertimbangkan kesesuaian antara kebutuhan sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, kesediaan sarana dan tenaga pendukung, serta ketepatan waktu yang diperlukan. Hal ini berlaku juga untuk perencanaan pembelajaran pada program pendidikan anak usia dini (PAUD).⁵⁰

Perangkat pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran yang berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk nertipasi aktif.⁵¹ Perencanaan pembelajaran pada program PAUD merupakan satu kesatuan utuh yang diacu dari standar perkembangan dan disusun secara bertahap, dan sistematis, mulai dari rencana pembelajaran tahunan, rencana program semester, rencana pembelajaran mingguan (RPPM), hingga rencana pembelajaran harian (RPPH).⁵² Dalam merancang suatu pembelajaran para guru sebagai pendidik harus memahami karakter murid sebagai peserta didik. Dengan mengetahui

⁴⁹ Ayu Andriani, *Praktis Membuat Buku Kerja Guru*, (Sukabumu: Tim CV Jejak, 2018), h. 1.

⁵⁰ Dadang Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 257.

⁵¹ Syarifuddin K, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 89.

⁵² Abdul Majid, *Perencanaan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 15.

karakteristik peserta didik, maka guru dapat merancang rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan karakter peserta didiknya.⁵³

4. Pengembangan Silabus

Silabus pada dasarnya merupakan garis besar program pembelajaran. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, pengembangan silabus, pembelajaran, dan penilaian diserahkan kepada satuan pendidikan atau guru-gurulah yang mengembangkan silabus, pembelajaran dan penilaian di sekolah tempat mereka mengajar. Kurikulum yang juga berbasis pada kompetensi penyusunan silabus minimal sangat mungkin pemeritahan pusat, namun pengembangan perlu disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar daerah atau satuan pendidikan setempat.⁵⁴

Silabus merupakan suatu rincian detail tentang rencana mengajar guru yang disusun dalam kelompok tema atau mata pembelajaran tertentu, komponen dari silabus antara lain kompetensi inti atau standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, alokasi waktu, penilaian, sumber belajar, manfaat yang dihasilkan dalam pembuatan suatu silabus.

a. Kalender Pendidikan

Kalender pendidikan adalah pengaturan waktu untuk kegiatan pembelajaran peserta didik mulai dari setahun waktu pelajaran efektif dan hari libur. kalender pendidikan sangat penting bagi orangtua, peserta didik dalam merancang dan memastikan bahwa cakupan pendidikan sesuai dengan kalender

⁵³ Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 145.

⁵⁴ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), h. 7-8.

pendidikan sekolah yang berlaku. Kalender pendidikan juga merupakan suatu komponen alokasi waktu yang berfungsi memudahkan setiap orang supaya memulai perencanaan kegiatan pembelajaran kedepan melalui kalender pendidikan pada tahun ajaran yang berlaku.⁵⁵

b. Program Tahunan

Program tahunan adalah rencana penetapan alokasi waktu satu ajaran untuk mencapai tujuan (standar kompetensi dan kompetensi dasar) yang telah ditetapkan. Dalam program perencanaan menetapkan alokasi waktu untuk setiap kompetensi dasar untuk setiap kompetensi dasar yang harus dicapai yang disusun dalam program tahunan. Dengan demikian, penyusunan program tahunan pada dasarnya adalah menetapkan jumlah waktu yang tersedia untuk setiap kompetensi dasar.⁵⁶

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengembangkan program tahunan, yaitu:

1. Lihat beberapa jam alokasi waktu untuk setiap mata pelajaran dalam seminggu dalam struktur kurikulum seperti yang telah ditetapkan pemerintah.
2. Analisis beberapa minggu efektif dalam setiap semester, seperti yang telah kita tetapkan dalam gambaran alokasi waktu efektif. Melalui analisis tersebut kita dapat menentukan beberapa minggu waktu tersedia untuk pelaksanaan proses pembelajaran.

⁵⁵Ayu Andriani, *Praktis Membuat Buku Kerja Guru,...*, h. 113.

⁵⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Kencana, 2015), h. 52.

Penentuan alokasi waktu didasarkan kepada jumlah jam pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku serta keluasan materi yang harus dikuasai oleh peserta didik.⁵⁷

c. Program Semester

Program 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 untuk setiap jaringan tema, dan sebarannya kedalam semester 1 dan 2. Langkah-langkah pengembangan program semester, yaitu:

1. Mempelajari dokumen kurikulum, yaitu standar perkembangan dasar
2. Menentukan tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi tersebut untuk setiap kelompok dalam satu semester
3. Membuat “Matriks Hubungan Kompetensi Dasar dengan Tema”. Dalam langkah ini yang harus dilakukan adalah memasukkan hasil belajar dan indikator ke dalam jaringan tema
4. Menetapkan pemetaan jaringan tema dan sub tema dengan memperhatikan keleluasan cakupan pembahasan tema dan sub-sub tema serta minggu efektif sekolah, sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan.⁵⁸

d. Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM)

RPPM merupakan penjabaran dari perencanaan semester yang berisi kegiatan-kegiatan dalam rangka mencapai indikator yang telah terencanakan

⁵⁷Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*,..., h. 5.

⁵⁸Dadang Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*,..., h. 248.

dalam satu minggu sesuai dengan keluasan pembahasan tema dan sub tema.⁵⁹perencanaan kegiatan mingguan dapat berbentuk jaringan tema yang berisi proyek-proyek yang akan dikembangkan menjadi kegiatan-kegiatan pembelajaran. Penyusunan kegiatan mingguan disesuaikan dengan jenis sentra, kelompok usia 4-5 tahun. Dalam penyusunan program mingguan ini berisi tema, sub tema, semester dan minggu, kelompok usia, kompetensi dasar, muatan materi, kegiatan, hafalan dan kemampuan yang berkembang.

e. Rencana Pelaksanaan Program Harian (RPPH)

RPPH merupakan pejabaran 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, dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal merupakan kegiatan untuk pemanasan dan dilaksanakan secara klasikal. Kegiatan yang dapat dilakukan, seperti doa/mengucap salam, membicarakan tema atau sub tema, dan sebagainya. Kegiatan inti merupakan kegiatan yang dapat mengaktifkan perhatian, kemampuan, sosial, dan emosional anak. Kegiatan ini dapat dicapai melalui kegiatan yang memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen sehingga memunculkan inisiatif, kemandirian dan kreativitas anak, serta kegiatan yang dapat meningkatkan pengertian-pengertian, konsentrasi, dan mengembangkan kebiasaan berkerja baik. Kegiatan penutup merupakan kegiatan penenangan yang dilaksanakan secara klasikal. Kegiatan yang dapat diberikan pada kegiatan

⁵⁹ Dadang Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak...*, h. 249.

penutup, misalnya membacakan cerita dari buku, mendramatisasikan suatu cerita, mendiskusikan tentang kegiatan satu hari atau menginformasikan kegiatan esok hari, bernyanyi, berdoa dan sebagainya.⁶⁰

f. Penilaian Perkembangan Anak dalam Pembelajaran

Penilaian perkembangan anak dalam pembelajaran merupakan proses pengukuran terhadap hasil dari kegiatan belajar anak. Penilaian kegiatan belajar di PAUD menggunakan pendekatan penilaian otentik. Penilaian otentik merupakan penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap spiritual dan sosial, pengetahuan dan keterampilan berdasarkan fakta yang sesungguhnya, penilaian dilakukan secara sistematis, terukur, berkelanjutan, menyeluruh yang mencakup pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu.⁶¹

Penilaian menjadi bagian penting dalam proses pendidikan, penilaian yang dilakukan dalam pengembangan perangkat pembelajaran untuk melihat pencapaian hasil belajar anak yang berdampak pada kemajuan perkembangan. Dalam penelitian perangkat pembelajaran peneliti dua penilaian harian yaitu penilaian sentra dan catatan anekdot, penilaian mingguan diisi setiap 3 sampai 4 minggu sekali, tergantung banyaknya subtema dalam satu tema besar, dan penilaian semester diisi setiap 6 bulan sekali dalam bentuk rapor.

D. Pengertian Model Pembelajaran

⁶⁰ Dadang Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, h.250-251.

⁶¹ Mieke O. Mandagi, Ni Luh Putri, *Asesmen Pembelajaran AUD dan TK*, (Perpustakaan Nasional, 2018), h. 148.

Istilah model pembelajaran diambil dari suku kata, yaitu model dan pembelajaran. Di mana masing-masing kata tersebut memiliki makna yang berbeda-beda. Model merupakan suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempertasikasikan suatu hal yang nyata dan dikonvensi untuk sebuah bentuk yang telah komprehensif. Sedangkan pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didik (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.⁶²

Menurut Kemp, menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat di atas, Dick dan Carey juga menjelaskan bahwa model pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik.⁶³

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadinya perubahan atau perkembangan pada diri anak. Adapun komponen model

⁶² Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD (Tinjauan Teoritik dan Praktik)*, (Jokjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), h. 182.

⁶³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 133.

pembelajaran meliputi: konsep, tujuan pembelajaran, materi atau tema, langkah-langkah atau prosedur, metode, alat atau sumber belajar, dan teknik evaluasi.⁶⁴

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakna, yaitu urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi, seperti dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.⁶⁵

Model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik harus mempunyai misi atau tujuan pendidikan dan menjadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar, dan memiliki dampak setelah menggunakan pembelajaran yang dipilih. Model pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif tanpa didukung oleh kurikulum dan penerapan yang dilaksanakan oleh pendidik. Oleh karena itu, model pembelajaran harus diperbaharui dan memilih konsep sesuai dengan minat dan efektifitas anak, agar tujuan yang diharapkan terlaksana dengan maksimal.

⁶⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran,...*, h. 132.

⁶⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran,...*, h. 136.

Pendidik harus menciptakan suasana yang menyenangkan agar anak termotivasi untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan informasi atau pemahaman tentang lingkungan sekitar anak.

a. Model Pembelajaran Area

Pembelajaran area pada dasarnya lebih memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajaran area dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya dan menekankan pada pengalaman belajar bagi setiap anak, pilihan-pilihan kegiatan dan pusat-pusat kegiatan serta peran serta keluarga dalam proses pembelajaran dan menekankan pada prinsip pengalaman pembelajaran pribadi setiap anak, membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan, dan keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.⁶⁶

Model pembelajaran area merupakan model pembelajaran yang diterapkan di taman kanak-kanak. Model pembelajaran area bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang membangun suatu landasan dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang penting untuk menghadapi tantangan baik dimasa kini maupun yang akan datang, serta didasarkan keyakinan bahwa anak-anak tumbuh dengan baik jika mereka dilibatkan secara alamiah dalam proses belajar dan mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, memelopori dan menciptakan. Pembelajaran area ini mencakup tiga pilar utama yaitu, konstruktivisme, sesuai dengan perkembangan dan pendidikan progresif.

⁶⁶ Dr. Setiyo Utoyo, *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, (Kota Gorontalo: Ideal Publishing, 2017), h. 62.

Model pembelajaran area ini memberikan kesempatan untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri dengan minat bakat anak didik. Pembelajaran ini sengaja dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keragaman budaya yang menekankan pada prinsip pengalaman pembelajaran setiap pribadi anak, membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktifitas di dalam area yang disiapkan, dan keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.⁶⁷

Pada pembelajaran area yang melibatkan keluarga dengan cara dilibatkan secara sukarela dalam kegiatan pembelajaran, bermitra dengan TK dalam membuat keputusan tentang anak, dapat berpartisipasi dalam kegiatan di TK, dan pembelajaran berdasarkan minat menggunakan 10 area, yaitu area agama, balok, bahasa, drama, berhitung, atau matematika, IPA, seni atau motorik, pasir dan air, membaca, dan menulis. Maka dalam satu hari kegiatan pembelajaran dapat dibuka minimal empat area.⁶⁸

Dalam pengelolaan kelas pada model pembelajaran area meliputi pengorganisasian peserta didik, pengaturan area yang diprogramkan, dan peran guru. Untuk itu hal-hal yang diperlukan dalam pengelolaan kelas, yaitu alat bermain, sarana prasarana diatur sesuai dengan area yang diprogramkan pada hari itu, kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan meja, kursi, karpet, atau tikar sesuai dengan alat yang digunakan, pengaturan area memungkinkan guru dapat

⁶⁷ Hijriati, Pengembangan Model Pembelajaran Anak Usia Dini, *Jurnal Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry*, Vol III No 1 Januari-Juni 2017, h. 83.

⁶⁸ Diana Mutia, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.128.

melakukan pengamatan sehingga dapat memberikan motivasi, pembinaan, dan penilaian, dan guru memperhatikan perbedaan individu setiap peserta didik pada saat melakukan kegiatan di area.⁶⁹

Pada model ini anak diberi kesempatan untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri-sendiri sesuai dengan minatnya. Model ini menekankan pada prinsip, memberi pengalaman pembelajaran bagi setiap anak, membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan, dan adanya keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.⁷⁰

Dalam menciptakan lingkungan dan bahan ajar yang menunjang pembelajaran, pendidik mendasarkan diri pada pengetahuan yang dimilikinya tentang perkembangan anak. Selain itu, dalam menyusun tujuan pembelajaran pendidik memperhatikan keunikan masing-masing anak, menghargai kelebihan-kelebihan dan kebutuhan-kebutuhan setiap anak, menjaga keingintahuan alami yang dimiliki anak dan mendukung pembelajaran bersama.⁷¹

Dalam pembelajaran area mencakup tiga pilar utama, yaitu (1) konstruktivitas, (2) sesuai dengan perkembangan, dan (3) pendidikan progresif.

Konstruktivitas menyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekelilingnya. Pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya anak, orang dewasa dan lingkungan. Anak membangun pemahaman mereka sendiri atas dunia dan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya

⁶⁹ Diana Mutia, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, ..., h. 132.

⁷⁰ Mukhtar Latief, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: kencana, 2013), h. 123.

⁷¹ Dr. Setiyo Utoyo, *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, ..., h. 63.

dengan membangun pemahaman-pemahaman baru dan pengalaman atau pemahaman yang telah mereka miliki sebelumnya.

Pelaksanaan pembelajaran area ini menggunakan metode yang selaras dengan tahap perkembangan anak. Setiap anak berkembang melalui tahapan yang berbeda. Namun pada saat yang sama, setiap anak adalah makhluk individu dan unik. Dengan demikian, pendidik harus mencermati dan menyimak perbedaan antara keterampilan dan minat tertentu dari anak-anak yang berusia sama.

Setiap kegiatan dalam pembelajaran ini didasarkan pada minat anak, tingkat perkembangan kognitif dan kematangan sosio-emosional, mendorong rasa ingin tahu alamiah anak, kegembiraan terhadap pengalaman-pengalaman panca indera dan keinginan untuk menjelajahi gagasan-gagasan baru anak itu sendiri. Pelaksanaan pendidikan progresif dibangun berdasarkan prinsip-prinsip perkembangan anak dan konstruktivitas.⁷²

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran area merupakan satu model yang mampu melibatkan anak secara langsung. Karena dalam model pembelajaran area ini anak dapat memilih area pembelajaran yang diminatinya. Sehingga proses belajar anak dapat dilakukan secara optimal. Ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model area, yaitu:

1) Kegiatan Model Area

Model pembelajaran berdasarkan minat terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.⁷³

⁷² Dr. Setiyo Utoyo, *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini...*, h. 63-64.

⁷³ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 253.

1. Kegiatan awal disampaikan guru secara klasikal, seperti salam pembuka, bernyayi, absen, menabung, dan bertanya pengalaman anak, membahas tema kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Biasanya dilakukan selama 30 menit.
2. Kegiatan inti disampaikan guru individual di area, seperti membicarakan tugas di area kemudian peserta didik bebas memilih area mana yang diminatinya tanpa ditentukan oleh guru. Kemudian guru menilai dengan observasi, penugasan, hasil karya, dan unjuk kerja. Kegiatan inti dilaksanakan kurang lebih selama 60 menit.
3. Istirahat atau makan selama 30 menit.
4. Kegiatan akhir berisi membahas pengalaman saat bermain, berdoa, bernyanyi dan salam.

Sistem Area lebih menekankan pada belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Artinya, aspek pelajaran dikemas dalam bentuk permainan, sehingga anak-anak belajar dengan cara bermain. Anak didik bermain sesuai dengan minat masing-masing. Mereka berhak memilih area mana yang akan dilakukan olehnya dari minimal empat area yang disesuaikan oleh guru dalam setiap harinya. Meskipun anak didik berhak memilih, tetapi mereka diharapkan menyelesaikan semua area yang disiapkan oleh guru.

2) Kelebihan Model Pembelajaran Area

Adapun kelebihan pembelajaran area adalah adanya kebebasan minat anak didik untuk bermain sesuatu yang mereka inginkan tanpa adanya tekanan. Hampir tidak ada batasan atau tekanan dalam pembelajaran area ini. Jika guru mampu

memfasilitasi setiap permainan yang diminati anak didik, mereka akan memperoleh pengalaman belajar yang mendalam atas permainan yang dipilihnya tersebut.

3) Kekurangan Model Pembelajaran Area

Adapun kelemahan pembelajaran model area yang menekankan belajar berdasarkan minat adalah anak didik hanya memilih satu atau dua area permainan yang memang benar-benar menjadi minatnya. Sementara area permainan lain yang mungkin justru sangat penting tidak dipilihnya karena tidak diminati. Kelemahan lain dari pembelajaran ini adalah terbukanya kemungkinan anak untuk berpindah area mainan berkali-kali sebelum anak tersebut menyelesaikan area permainan awalnya. Sebab, model area memungkinkan untuk menjalankan pembelajaran pada minimal empat area sekaligus.⁷⁴

Model pembelajaran area disebut juga dengan model pembelajaran berdasarkan minat, karena model pembelajaran ini yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Tetapi anak-anak tetap harus di bawah pengawasan pendidik, model pembelajaran ini mengajarkan cara bertanggung jawab dengan merapikan permainannya setelah bermain, mandiri, kreatif, sehingga anak dapat membuat kesimpulan sendiri dari setiap hal yang dipelajarinya.

4) Penilaian Pembelajaran Model Area

Penilaian yang dilakukan pada model pembelajaran area pada hakikatnya tidak berbeda dengan model-model pembelajaran sebelumnya karena selama

⁷⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), h. 249.

kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik mencatat segala hal terjadi baik terhadap perkembangan peserta didik maupun program kegiatannya sebagai dasar bagi keperluan penilaian. Pendidik melakukan penilaian dengan memakai alat penilaian yang telah disiapkan, tetapi dapat juga untuk mengetahui ke area mana saja minat anak hari itu dengan menggunakan ceklis di setiap area.

5) Strategi Pembelajaran Area

Strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik. Adapun metode model pembelajaran area, yaitu:

1. Metode ceramah

Metode ceramah adalah peraturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Dalam pendidikan anak usia dini, metode ceramah sangat cocok digunakan untuk menyampaikan penjelasan-penjelasan mengenai aturan permainan yang dipakai.

2. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog anatar pendidik dan peserta didik. Pendidik bertanya peserta didik menjawab atau peserta didik bertanya pendidik menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat pada area manapun, termasuk area matematika.

3. Metode Pembiasaan

Metode pembiasaan merupakan metode pembelajaran yang membiasakan suatu aktivitas kepada seorang anak atau peserta didik. Metode ini dipengaruhi adanya teori behavioristik. Untuk anak usia dini, metode ini sangat baik digunakan karena anak suka menerima dan ia belum terpengaruhi oleh dunia luar. Metode ini dapat digunakan pada semua area pembelajaran termasuk area agama, musik, dan seni.

4. Metode Keteladanan

Metode keteladanan merupakan metode pembelajaran yang didasarkan pada contoh tingkah laku yang ditunjukkan oleh orang tua maupun pendidik. Metode ini sangat efektif karena sifat anak yang suka meniru. Metode keteladanan ini dapat dilakukan di area agama.

5. Metode Bermain

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan tertentu sebagai wahana pembelajaran peserta didik. Metode ini merupakan metode yang sangat cocok pada anak usia dini, karena pada hakikatnya anak bermain sambil belajar. Metode ini cocok digunakan dalam semua area pembelajaran.⁷⁵

6. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah metode yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian kepada peserta didik, misalnya legenda, dongeng, dan kisah nabi. Metode ini cocok digunakan di area bercerita anak juga bisa menceritakan

⁷⁵ Jhon P. Dworetzky, *Introduction to Child Development*, (New York: Wesk Publishing Company, 1990), h. 395

kejadian yang seru dalam hidupnya dan juga cocok dalam area membaca dan menulis, anak bisa menulis kemudian membacakan ceritanya.⁷⁶

7. Metode Bernyanyi

Metode bernyanyi merupakan metode yang khas digunakan untuk anak usia didni, yaitu metode yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Merut pendapat ahli metode bernyanyi dapat membangun suasana yang menyenangkan. Metode ini cocok untuk pembelajaran musik.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapainya hasil yang optimal.⁷⁷ Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampain pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁷⁸

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang

⁷⁶ Fathurrohman dan Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), h. 61

⁷⁷ Guslinda., dkk. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), h. 1.

⁷⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), h. 3.

secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).⁷⁹ Menurut Ibrahim, menyatakan media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁸⁰ Menurut Hairuddin, dkk berpendapat bahwa segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Serta mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan.⁸¹ Menurut Dadan Djuanda mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian murid agar proses belajar terjadi.⁸²

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan

⁷⁹ Guslinda., dkk. *Media Pembelajaran...*, h.1.

⁸⁰ Kustian. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016), h, 6.

⁸¹ Guslinda., dkk. *Media Pembelajaran...*, h. 2.

⁸² Guslinda., dkk. *Media Pembelajaran...*, h. 2.

menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁸³

Dapat disimpulkan dari pengertian di atas tentang media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dalam hal ini penerima pesan adalah peserta didik, sebaiknya dalam setiap pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media. Media pembelajaran sebenarnya alat bantu yang berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Secara umum, media pembelajaran berguna untuk menuntun dan mengarahkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik tergantung adanya interaksi peserta didik dengan media. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya akan meningkatkan hasil belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Cara berfikir anak usia dini sangat berbeda dengan cara berfikir orang dewasa. Cara berfikir anak usia dini kadang kala tidak termasuk akal dan membingungkan bagi orang dewasa. Anak dapat berfikir secara bersamaan walaupun yang dipikirkannya itu tidak ada berhubungan. Oleh karena itu, proses pembelajaran anak usia dini diperlukan media pembelajaran, adapun fungsi media pembelajaran anak usia dini, yaitu:

⁸³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 19-20.

1. Memperjelas Penyajian Pesan dan Mengurangi Vertabilitas

Sesuai dengan karakteristik dari media, maka penggunaan media dapat membantu manusia mengatasi sedikit banyak keterbatasan indera manusia sehingga pesan yang disampaikan menjadi jelas. Penggunaan media dapat mengurangi vertabilitas karean media dapat mendorong anak untuk aktif berperan serta dalam proses belajar mengajar, sehingga informasi yang diterima oleh anak didik tidak hanya dari guru saja tetapi anak didik juga turut aktif mencari dan mendapatkan informasi pembelajaran tersebut.⁸⁴

2. Memperdalam Pemahaman Anak Didik Terhadap Materi Pelajaran

Dengan penggunaan media dalam belajar akan ada kejelasan informasi atau pesan tentang materi pelajaran yang diterima anak didik. Oleh karena itu, melalui media peran aktif anak didik dapat digerakkan untuk memperoleh pengetahuan tentang materi pelajaran, maka hal itu secara otomatis akan memperdalam pemahaman anak didik.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada tiga jenis media yang biasa dipakai dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

⁸⁴ Guslinda., dkk. *Media Pembelajaran...*, h. 5-6.

2. Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang dapat disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal.⁸⁵
3. Media Audio visual, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut dengan media pandang-dengar.⁸⁶

4. Manfaat adanya Media Pembelajaran

Manfaat adanya media pembelajaran yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak peserta tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran dan peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.⁸⁷

F. Pengertian Media Kantong Pintar

⁸⁵ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 152-153.

⁸⁶ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar Tk*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 158.

⁸⁷ Sudjana N dan Rivai A, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru Bandung, 1990), h. 2.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk suatu proses belajar mengajar untuk menyampaikan sebuah pesan yang akan disampaikan guru kepada peserta didiknya. Sehingga sebuah media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi dan dapat memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap ingin tahu.

Membeli atau membuat sebuah media pembelajaran haruslah ada kolaborasi yang erat dengan materi yang akan diajarkan agar peserta didik mudah untuk menangkap pesan yang disampaikan guru, dan jika seorang guru membuat media itu sendiri atau membeli pilih dan buatlah media yang tidak gampang rusak (tahan lama), tidak butuh biaya yang banyak, malah bagus jika media dibuat oleh guru dengan menggunakan bahan yang sederhana.

Kantong pintar merupakan salah satu media pembelajaran yang terbentuk kantong terbuat dari karton dan yang dilapisi dengan kain flanel, kantong pintar ini disebut dengan papan flanel yang berbulu dimana diletakkan potongan gambar-gambar atau simbol-simbol. Gambar-gambar dan simbol-simbol tersebut biasanya disebut *item* papan flanel. Kantong pintar ini dipakai pula untuk menempelkan angka-angka.⁸⁸

Menurut Sudjana dan Rivai, Media kantong Pintar adalah suatu karton yang dilapisi oleh kain flanel dimana yang terdapat simbol-simbol dalam

⁸⁸ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Depok: Rajawali, 2012), h. 48.

kantongnya.⁸⁹ Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana, media kantong Pintar adalah media pelajaran dengan karton yang dilapisi dengan flanel sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun secara melebar. Kemudian kantong pintar ini berfungsi dalam kegiatan mengenal konsep bilangan, kantong pintar dipakai untuk menempelkan angka, gambar benda yang sederhana yang sudah dipotong kertas sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran.⁹⁰ Kantong pintar dapat dipakai berkali-kali karena gambar yang disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah.⁹¹

1. Kegunaan Media Kantong Pintar

Mulyani Sumantri dan Johar Permana Kegunaan kantong Pintar antara lain:

- a. Memvisualisasikan suatu gagasan melalui penempatan simbol-simbol, gambar dan angka-angka.
- b. Sebagai sarana permainan untuk melatih keberanian dan keterampilan anak dalam memilih bahan yang cocok.⁹²

Sedangkan menurut Yuliani Nurani Sujiono, kegunaan kantong Pintar adalah:

⁸⁹ Muh. Kholid N I. Sulthoni, *The Infuence Of Smart Bag Media Toward the Ability Of Summation Numeracy Children With Intellectual Disability*, Jurnal P3lb, Volume 3, Nomor 2, Desember, 2016, h. 167.

⁹⁰ Ria Anggraeni, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Media Kantong Pintar pada Anak*, Jurnal Pendidikan Guru Paud Edisi 5 Tahun Ke 4, 2015 h. 4.

⁹¹ Komang Rahma Noviani, dkk. *Penerapan Metode Demonstrasi Berbatuan Media Kantong Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak*. Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha, 2014, Vol. 2 No 1, h.4.

⁹² Ria Anggraeni, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan...*, h. 4.

- a. Memperkenalkan konsep bilangan.
- b. Memperhatikan pengertian tentang banyak, sedikit, sama banyak.
- c. Alat untuk menanamkan pengertian penambahan.
- d. Latihan membilang.
- e. Mengenalkan lambang bilangan.
- f. Bercerita dengan kantong pintar.⁹³

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Kantong pintar

Menurut Musfiqon, kantong pintar adalah media grafis dan efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu untuk anak.⁹⁴ Menurut Sulistyio karakteristik kantong pintar yaitu pembuatan dan pemakaian mudah, ukuran dapat kecil, sedang dan besar, dapat di bawa atau digantung di dinding, bahan-bahan dapat digunakan berkali-kali serta mudah di dapat.⁹⁵ Kelemahan media kantong pintar sebenarnya tidak terlalu pada bahan fisiknya, tetapi lebih banyak pada kurangnya persiapan dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakannya.

3. Tujuan Media Kantong Pintar

Tujuan dari media kantong pintar ini adalah untuk memberikan semangat kepada peserta didik saat proses belajar mengajar peserta didik yang biasanya hanya dengan melihat buku saja dan menulis. Di maksudkan dengan adanya

⁹³ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 8. 33.

⁹⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 87.

⁹⁵ Sulistyio, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, (Jakarta: Gramedia, 2011), h. 26.

media ini peserta didik tidak merasa bosan lagi dan lebih semangat saat mengikuti pembelajaran berlangsung

4. Cara Penggunaan Media Kantong Pintar dalam Pembelajaran Model Area

Pembelajaran area menggunakan 10 (sepuluh) area. Dalam satu hari dapat dibuka minimal 4 area untuk disiapkan, alat bermain atau alat peraga dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Penelitian ini menggunakan media kantong pintar untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Media kantong pintar akan digunakan dalam 10 area, yaitu:

a. Area Drama

Area Drama merupakan tempat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pengalaman bermain peran. Cara menggunakan media kantong pintar dalam area drama yaitu satu orang anak berperan jadi guru, anak lainnya menjadi peserta didik dan mengikuti apa yang diperintahkan oleh seorang anak yang berperan menjadi guru.

b. Area Membaca dan Menulis

Area ini merupakan tempat bagi anak untuk mengeksplorasi pengalaman membaca dan menuliskan kata-kata yang ada disekitar mereka. Cara menggunakan media kantong pintar dalam area ini yaitu, angka yang ada pada setiap kata menyebutkan hurufnya kemudian memasukkan gambar tema tanaman yang berjumlah sama dengan angka pada kantong pintar.

c. Area Sains

Area sains menyediakan banyak kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan panca indera dan menyalurkan langsung minat mereka terhadap kejadian-kejadian alamiah dan benda-benda yang mereka temukan. Cara menggunakan media kantong pintar pada area sains yaitu guru memasukkan gambar yang ada angka dan gambar salah satu tema buah dalam kantong pintar secara acak kemudian anak diminta untuk mengurutkan angka tersebut sehingga gambar dari sebuah buah menjadi jus.

d. Area musik

Cara menggunakan media kantong pintar pada area musik yaitu anak menyanyi berhitung gambar buah sesuai jumlah buah dalam kantong media kantong pintar.

e. Area Balok

Cara menggunakan media kantong pintar pada area barok yaitu kantong dibentuk barbagai bentuk balok (geometri) oleh guru kemudian anak mencocokkan sesuai dengan berbentuk balok (geometri) yang disediakan oleh guru.

f. Area Matematika

Cara menggunakan media kantong pintar pada area matematika yaitu anak mengurutkan gambar buah dan memasukkan kedalam kantong media kantong pintar sesuai angka pada kantong media kantong pintar.

g. Area Bahasa

Cara menggunakan media kantong pintar pada area bahasa yaitu anak mengambil kartu yang ada didalam kantong pintar yang bertulis nama tanaman kemudian menceritakan tentang tanaman tersebut.

h. Area Seni/motorik

Cara menggunakan media kantong pintar pada area seni/motorik yaitu anak membuka penutup kantong media kantong pintar kemudian membuat gambar angka kantong yang dibuka dan meniru gambar yang ada pada kantong pintar.

i. Area Agama

Cara menggunakan media kantong pintar pada area agama yaitu guru membuat kartu yang berisi doa dalam kantong media kantong pintar kemudian anak memilih salah satu kantong kemudian menyebutkan angka kantong yang dipilih dan melafalkan isi doa yang ada pada kartu dengan bantuan guru.

j. Area pasir/air

Cara menggunakan media kantong pintar pada area pasir/air yaitu anak memilih kantong yang ingin anak buka pada media kantong pintar kemudian menampakkannya kepada guru gambar apa apabila anak mendapatkan gambar angka dan gambar buah tanpa warna maka anak akan menaburkan gambar tersebut dengan menggunakan lem dan apabila anak mendapatkan gambar seseorang anak sedang menyirami tanaman dan jumlah angka yang harus disiram maka anak akan mengikuti prosedur yang ada pada gambar tersebut.

5. Hubungan Media Kantong Pintar dengan Kemampuan Kognitif Anak

Melihat kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yang masih rendah maka penulis berupaya melakukan perbaikan proses belajar mengajar dengan menggunakan media kantong pintar yang lebih efektif dan efisien. Media yang digunakan dalam permainan kantong pintar adalah kartu angka-angka, kartu gambar dengan menggunakan dadu. Adapun kelebihanannya adalah mempunyai tingkat keamanan yang tinggi, dapat digunakan berulang-ulang, dan tidak mudah rusak dan dirancang untuk kemampuan kognitif anak. Penggunaan media ini diharapkan peserta didik mampu memusatkan perhatian dalam pembelajaran sehingga pemahaman kognitif yang ditargetkan mampu berkembang dengan baik.



BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada uraian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, yaitu:

Proses pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model area dengan menggunakan media kantong pintar. Untuk mengukur Kemampuan Kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir simbolik terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan. Untuk melihat tingkat pencapaian anak usia 4-5 tahun kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media kantong pintar agar lebih mudah untuk anak usia 4-5 tahun memahami pembelajaran. Selain menggunakan media kantong pintar untuk melihat tingkat pencapaian kognitif anak usia 4-5 tahun juga menggunakan lembar unjuk kerja. Lalu dilakukan tahap evaluasi yaitu mengembangkan aktivitas anak untuk mengukur kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Pada saat mengembangkan kegiatan belajar mengajar, dilakukan penyempurnaan untuk rancangan RPPM, RPPH, lembar penilaian kemampuan anak, unjuk kerja, dan materi ajar RPPH menggunakan model area yang mengacu pada proses permendikbud No. 137 dan No. 146 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini bahwa perancangan pembelajaran dirancang dalam bentuk RPPM dan RPPH, penilaian proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang menilai aspek perkembangan anak dalam kemampuan kognitif. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sebagai acuan materi untuk peserta didik. Implementasi kurikulum akan sesuai dengan harapan apabila guru

mampu menyusun RPPH serta melaksanakan dan memahami tingkat pencapaian aspek perkembangan terutama terhadap kemampuan kognitif. Pada mengembangkan materi pembelajaran menghasilkan materi ajar tentang tema tanaman. Selanjutnya melakukan tahap pengembangan kegiatan belajar mengajar berupa penataan urutan pembelajaran, perkiraan alokasi waktu yang di perlukan peserta didik dan kegiatan pembelajaran, serta pemilihan format perangkat pembelajaran, serta melaksanakan evaluasi sesuai dengan aspek kemampuan kognitif anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penulisan perangkat pembelajaran, ada saran yang dapat dilaksanakan untuk perangkat pembelajaran dengan menggunakan media kantong pintar terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Berikut merupakan saran yang nantinya dapat bermanfaat:

1. Bagi Guru di Taman Kanak-Kanak

Guru dapat memberikan program media kantong pintar terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Selain itu guru dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model area guru lebih mudah memberikan materi pada anak usia 4-5 tahun.

2. Bagi Anak Usia Dini

Untuk anak usia dini dengan adanya media kantong pintar anak lebih mudah mengenal konsep bilangan karena belajar sambil bermain. Dengan menggunakan media kantong pintar materi yang disampaikan oleh guru mudah dipahami oleh anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2011, *Perencanaan Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto, 2012, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Fajar Interpratama.
- Anita Yus, 2011, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Arief S. Sadiman, dkk, 2012, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok: Rajawali.
- Asri Budiningsih, 2005, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayu Andriani, 2018, *Praktis Membuat Buku Kerja Guru*, Sukabumi: Tim CV Jejak.
- Azhar Arsyad, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman, dkk, 2013, *Media dan Sumber Belajar Tk*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dadan Suryana, 2016, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana.
- Dadang Suryana, 2016, *Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana.
- Darsinah, Dkk. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Minat pada Pendidikan Anak Usia Dini di Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Universitas Resiarcl Colloqulun*, 2015, ISSN 2407-9189.
- Depdiknas, 2007, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*, Jakarta.
- Diana Mutia, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Diana Mutiah, 2012, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Dimiyati, dkk, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Dr. Setiyo Utoyo, 2017, *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, Kota Gorontalo: Ideal Publishing.
- Ega Rima Wati, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*, Kata Pena.
- Fathurrohman dan Sutikno, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Refika Aditama.
- Firmina Angela Nai, *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK*, .Jojakarta: CV Budi Utama.
- Guslinda dan Rita Kurnia, 2018, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Guslinda., dkk. 2018, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- H. E. Mulyasa, 2016, *Manejemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hijriati, 2017, Pengembangan Model Pembelajaran Anak Usia Dini, *Jurnal Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry*, Vol III No 1 Januari-Juni.
- Istikomah, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode *Discovery Learning* untuk Pemahaman Sains pada Anak TK B, *Jurnal Nur El-Islam*, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2014.
- Jhon P. Dworetzky, 1990, *Introduction to Child Development*, New York: Wesk Publishing Company.
- Jhon. W. Santrok, 2010, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Khadijah, 2016, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Komang Rahma Noviani, dkk. 2014, *Penerapan Metode Demonstrasi Berbatuan Media Kantong Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak*. Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha, Vol. 2 No 1.
- Kustian. 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra.

- M. Thobroni & Arif Mustofa, 2011, *Belajar dan Pembelajaran, Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Nasional*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Mansur, 2005, *Pendidikan Anak Usia Dini Islam*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mansur, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mieke O. Mandagi, Ni Luh Putri, 2018, *Asesmen Pembelajaran AUD dan TK*, Perpustakaan Nasional.
- Modul pelatihan, *Meteri Model-model Pembelajaran agama Islam PAI (TK)*, Kementerian Agama R.I, (Jakarta, h. 1-88)
- Monty P. Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu, 2003, *Mendidik Kecerdasan*, Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Muh Anis, 2009, *Sukses Mendidik Anak Prefektif Al-Qur'an dan Hadist*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Muh. Kholid N I. 2016, *Sulthoni, The Influence Of Smart Bag Media Toward the Ability Of Summation Numeracy Children With Intellectual Disability, Jurnal P3lb, Volume 3, Nomor 2, Desember.*
- Muhammad Fadillah, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD (Tinjauan Teoritik dan Praktik)*, Jokjakarta: Ar Ruzz Media.
- Muhammad Fadillah, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Muhammad Joko Susilo, 2007, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Mukhtar Latief, dkk, 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: kencana.
- Mukhtar Latif, dkk, 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana.
- Mulyono, 2003, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiqon, 2012, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 87.

- Nyoman Ayu Sukreni., dkk, 2014, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2. No 1.
- Nyoman Ayu Sukreni., dkk, 2014, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2. No 1.
- Paul Suparno, 2001, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Jogjakarta: Kanisius.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Ria Anggraeni, 2015, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Media Kantong Pintar pada Anak*, *Jurnal Pendidikan Guru Paud Edisi 5 Tahun Ke 4*.
- Rusman, 2013, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sa'dun Akbar, 2015, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sa'dun, 2013, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakya.
- Slamet Suyanto, 2005, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Slavin Robert E, 2011, *Psikologis Pendidikan Teori dan Praktik*, Jakarta: PT. Indeks.
- Slavin, 2008, *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media.
- Sudjana N dan Rivai A, 1990, *Media Pengajaran*, Bandung: CV Sinar Baru Bandung.
- Sudono Anggani, 2006, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Sujiono, 2011, Yuliana Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.
- Sulistyo, 2011, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, Jakarta: Gramedia.

Suyadi, 2010, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Suyadi., Dkk, 2013, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syah Muhibbin. 2012, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers.

Syarifuddin K, 2018, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti*, Yogyakarta: CV Budi Utama.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: PT. IMTIMA.

Trianto, 2013, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, 2011, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*, Jakarta: Sinar Grafika.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Th, 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sekretariat Negara RI pasal 1 butir 14.

Usep Kngaustiawan, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.

Wijana D Widarmi, 2008, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka..

Wina Sanjaya, 2015, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana.

Windia Putri Rizkia, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini pada Fase Review Kegiatan Pembelajaran pada Sentra Balok di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, *Jurnal PG PAUD*, FKIP Universitas Jambi.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk, 2011, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

KALENDER AKADEMIK TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JULI 2019						
M	S	S	R	K	J	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AGUSTUS 2019						
M	S	S	R	K	J	S
				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

SEPTEMBER 2019						
M	S	S	R	K	J	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

OKTOBER 2019						
M	S	S	R	K	J	S
		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		

NOVEMBER 2019						
M	S	S	R	K	J	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DESEMBER 2019						
M	S	S	R	K	J	S
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				

JANUARI 2020						
M	S	S	R	K	J	S
			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	

FEBRUARI 2020						
M	S	S	R	K	J	S
						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










MARET 2020						
M	S	S	R	K	J	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				




APRIL 2020						
M	S	S	R	K	J	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MEI 2020						
M	S	S	R	K	J	S
					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 2020						
M	S	S	R	K	J	S
	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				

JULI 2020						
M	S	S	R	K	J	S
			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	

-  RAKER
-  HARI PERTAMA
-  SEKOLAH HARI LIBUR
-  NASIONAL FLIED TRIP
-  MURID
-  LIBUR SEMESTER
-  AJANG KREATIVITAS DAN
-  WISUDA LIBUR LEBARAN DAN
-  PUASA PENGISIAN RAPORT

-  PARENTING
-  PSB
-  SANLAT

DAFTAR TEMA DAN CAKUPAN TEMA

No	Tema	Sub Tema	Cakupan Tema/Sub Tema
1.	Tanaman	Tanaman buah	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman buah - Bagian-bagian tanaman buah - Manfaat tanaman buah - Cara menanam dan merawat tanaman buah
		Tanaman sayur	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman sayur - Bagian-bagian tanaman sayur - Manfaat tanaman sayur - Cara menanam dan merawat tanaman sayur
		Tanaman hias	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman hias - Bagian-bagian tanaman hias - Manfaat tanaman hias - Cara menanam dan merawat tanaman hias
		Tanaman obat	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman obat - Bagian-bagian tanaman obat - Manfaat tanaman obat - Cara menanam dan merawat tanaman obat
		Tanaman Pohon	<ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam tanaman Pohon - Bagian-bagian tanaman pohon - Manfaat tanaman pohon - Cara menanam dan merawat tanaman pohon

**PROGRAM TAHUNAN PAUD SEMESTER 1
TAHUN AJARAN 2019/2020 KELOMPOK A (4-5 TAHUN)**

NO	BULAN	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
1.	Juli – Agustus 2019	1 Juli – 12 Juli	Penerimaan Peserta Didik Baru
		14 Juli – 20 Juli	Masa Orientasi Awal
		22 Juli – 06 Agustus	Minggu “Tanaman Buah”
2.	Agustus 2019	07 Agustus	Membuat Jus Buah dan Minum Bersama
		08 Agustus – 09 Agustus	Libur Meugang Idul Adha 1440 H
		12 Agustus - 16 Agustus	Hari Raya Idul Adha
		17 Agustus	Hari Kemerdekaan
		18 Agustus – 20 Agustus	Minggu “Tanaman Sayur”
		21 Agustus	Pasar Sayur Bermain Berdagang dan Pembeli
3.	September – Oktober 2019	01 September	Tahun Baru Ajaran Islam
		02 September-10 September	Minggu “Tanaman Hias”
		11 September	Anak-anak Berkejung ke Kebun Bunga untuk Melihat dan Mengenal Aneka Tanaman Hias
		12 September – 01 Okteber	Minggu “Tanaman Obat”
		02 Okteber	Menanam Tanaman Obat di Taman Belakang Sekolah
4.	Oktober 2019	03 Oktober – 30 Oktober	Minggu “Tanaman Pohon”
		31 Okteber	Anak-anak Berkunjung Ke Hutan Kota BNI Banda Aceh.
5.	November 2019	09 November	Maulid Nabi SAW
		13 November	Kunjungan Ke Mesjid Raya Baiturraman
		15 November	Akhir Tema Semester 1
		18 November – 23 November	Remedial Semester 1
		25 November – 25 November	Evaluasi Semester 1
6.	Desember 2019	02 Desember- 06 Desember	Ektrakulikuler
		09 Desember- 13 Desember	Pengisian Raport Semester 1

		16 Desember – 19 Desember	Raker Sem II TA 2019-2020
		24 Desember-25 Desember	Hari Raya Natal
		20 Desember	Libur Semester Ganjil

Mengetahui,

Kepala PAUD



**PROGRAM SEMESTER PAUD
SEMSETER I KELOMPOK A (4 – 5 TAHUN)**

KD	Tema	Sub Tema	Sub Tema Spesifik	Alokasi Waktu	
1.1, 1.2, 3.2-4.2 (NAM) 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (FM) 2.5, 2.7, 2.8, 2.10, 2.12 (SOSEM) 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8 (KOG) 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (B) 3.15, 4.15 (SENI)	TANAMAN	Tanaman Buah	Buah Apel	1 minggu	
			Buah Jeruk	1 Minggu	
			Buah Mangga	1 Minggu	
		Puncak Tema : Membuat Jus Buah dan Minum Bersama			
		Tanaman Sayur	Bayam	1 Minggu	
			Wortel	1 Minggu	
		Puncak Tema : Pasar Sayur Bermain Berdagang dan Pembeli			
		Tanaman Hias Bunga	Bunga Mawar	1 minggu	
			Bunga Melati	1 Minggu	
		Puncak Tema : Anak-anak Berkejung ke Kebun Bunga untuk Melihat dan Mengenal Aneka Tanaman Hias			
		Tanaman Obat	Kunyit	1 Minggu	
			Jahe	1 Minggu	
			Lidah Buaya	1 Minggu	
			Lengkuas	1 Minggu	
		Puncak Tema : Menanam Tanaman Obat di Taman Belakang Sekolah			
		Tanaman Pohon	Pohon Kelapa	1 Minggu	
			Pohon	1 Minggu	

			Ketapang	
			Pohon Jati	1 Minggu
			Pohon Waru	1 Minggu
		Puncak Tema: Anak-anak Berkunjung ke Hutan Kota BNI Banda Aceh.		



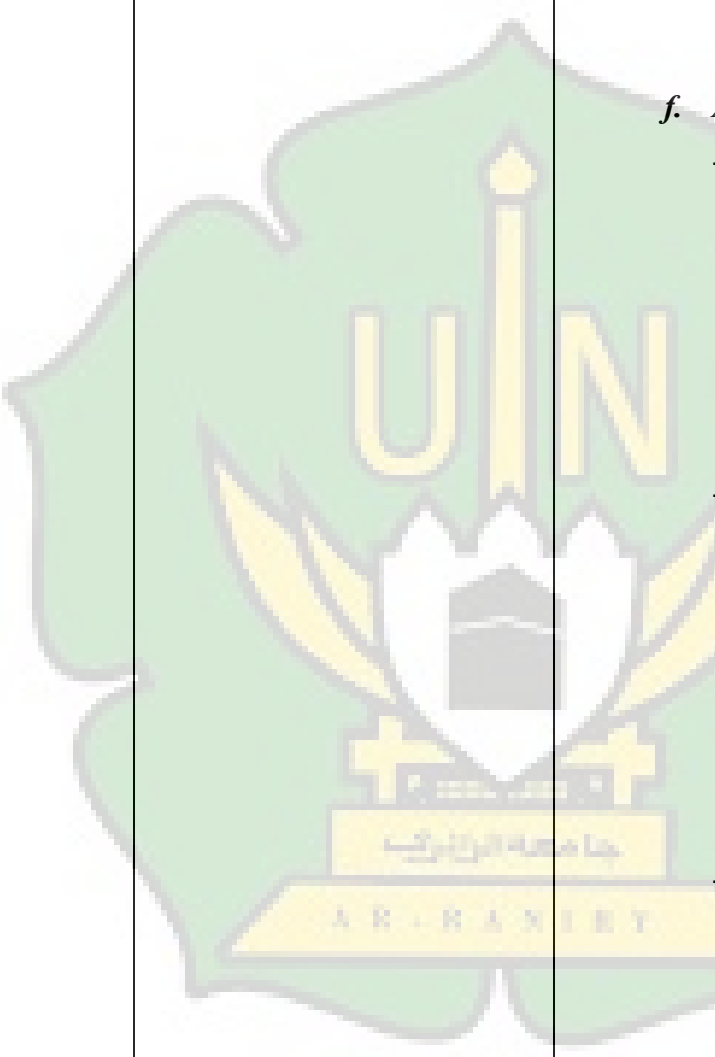
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TEMA	: Tanaman
SUB TEMA	: Tanaman Buah
SUB TEMA SPASIFIK	: Buah Apel
SEMESTER / MINGGU	: 1/1
KELOMPOK USIA	: A (4-5 TAHUN)
KOMPENTESI DASAR	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15
MODEL AREA	: Area Matematika, Area Balok, Area Bahasa, Area Drama, Area BacaTulis, Area Seni/Motorik, Area Agama, Area Sains, Area Pasir/Air, dan Area Musik

No	Sub Tema	Muatan/Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan Pembelajaran
1.	Tanaman Buah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Doa sebelum dan sesudah belajar 3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4. Tanaman sebagai ciptaan Tuhan (1.1) 5. Menjaga lingkungan dan kebersihan diri (1.2) 6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar (2.3) 7. Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan membuka media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menyebut kosakata sederhana 2. Membilang angka 1-10 3. Hafalan doa (doa belajar dan terang hati) 4. Hafalan surah pendek (Al – Fatihah dan Al – Ihklas) 5. Kegiatan Materi Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Area Matematika <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan jumlah gambar buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar - Mengurutkan gambar buah apel sesuai angka pada kantong media

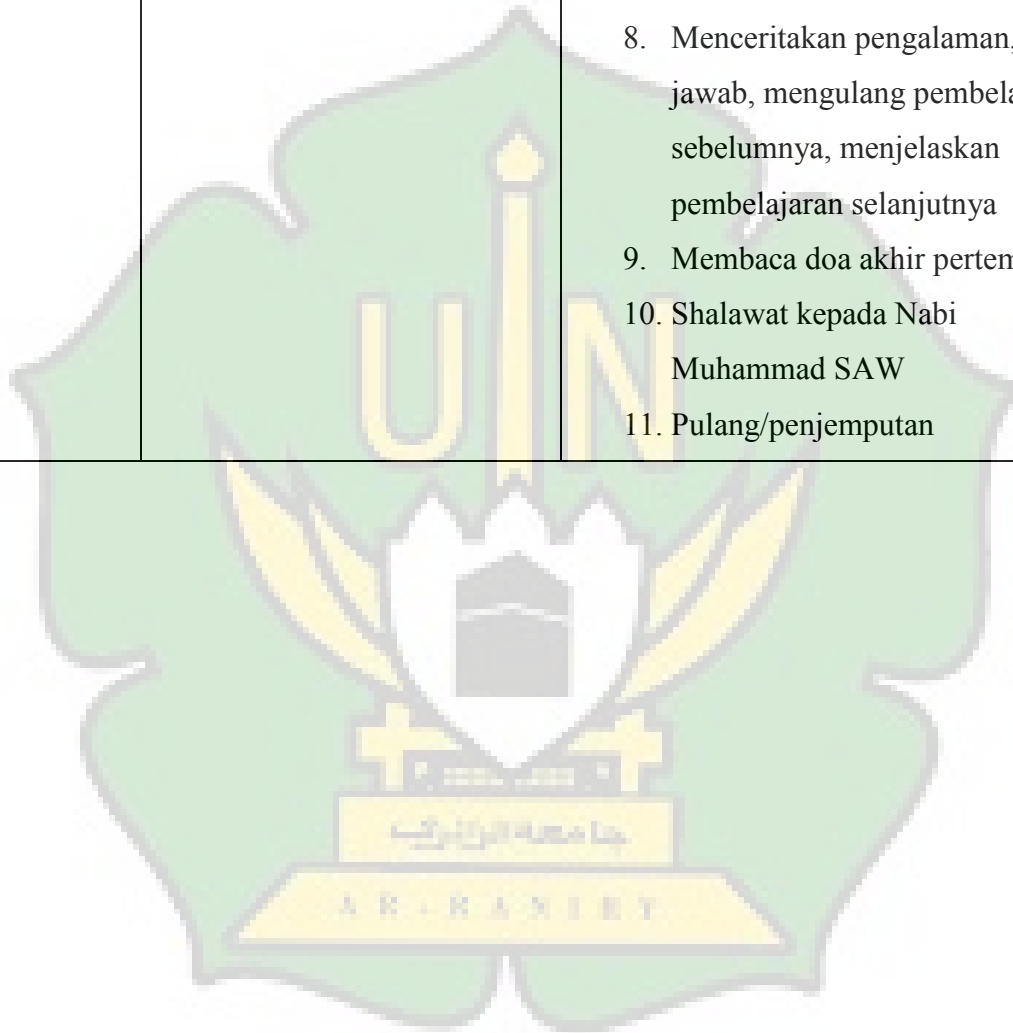
		<p>kantong pintar (2.5)</p> <p>8. Menyebutkan macam-macam buah (apel) dengan menggunakan media kantong pintar (3.6)</p> <p>9. Menjelaskan manfaat macam-macam buah (apel) dengan gambar dalam kantong pintar setelah melempar dadu (3.6)</p> <p>10. Mencocokkan jenis warna buah dengan angka dengan menggunakan media kantong pintar sesuai dengan angka dadu yang keluar (4.6)</p> <p>11. Mengurutkan jumlah buah sesuai dengan urutan angka dengan menggunakan media kantong pintar (4.6)</p> <p>12. Menyebutkan huruf-huruf macam-macam buah sesuai dengan bunyinya. (3.12)</p> <p>13. Menyampaikan apa yang diketahui tentang macam-macam buah (apel) (4.12)</p> <p>14. Percaya diri untuk menyebutkan macam-macam buah (apel) (2.5)</p> <p>15. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) (2.6)</p> <p>16. Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat</p>	<p>kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghitung bagian-bagian buah apel dan memasukkan ke dalam kantong media kantong pintar - Menyatakan manfaat buah apel sesuai pada gambar yang di ambil dalam kantong media kantong pintar <p>b. Area Balok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar. - Meronce buah apel angka dengan angka yang di ambil dalam kantong media kantong pintar - Menghitung jumlah kantong bentuk geometri kantong media kantong pintar - Membentuk gambar geometri kemudian memasukan ke kantong bentuk geometri media kantong pintar <p>c. Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan manfaat buah
--	--	--	--

		<p>mengontrol emosi (2.7)</p> <p>17. Menghasilkan karya gambar macam-macam buah (apel) dan angka gambar yang didapa dalam kantong media kantong pintar dengan menaburi pasir (3.15)</p> <p>18. Menceritakan kembali pengalaman yang didapat</p> <p>19. Menulis huruf atau angka</p> <p>20. Bermain</p> <p>21. Istirahat (makan dan minum)</p> <p>22. Shalawatan</p> <p>23. Pulang</p>	<p>apel dengan mengambil gambar dalam kantong media kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah - Menjelaskan bagian-bagian buah apel dengan melihat gambar buah apel yang di ambil dalam media kantong pintar - Melafalkan angka pada gambar yang diambil dalam kantong media kantong pintar <p>d. Area Drama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain peran sebagai pedagang buah - Bermain peran sebagai guru menjelaskan manfaat media kantong pintar - Bermain peran sebagai pedagang jus <p>e. Area BacaTulis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf angka kemudian memasukkan ke dalam kantong seseuai angka media kantong pintar
--	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf (A-P-E-L) memasukkan ke jumlah angka kantong media kantong pintar - Menebalkan huruf (S-A-T-U) dan memasukkan ke angka 1 kantong media kantong pintar <p>f. Area Seni/Motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai gambar buah apel yang ada dalam kantong dan memasukkan ke kantong yang sama dengan warna kantong media kantong pintar - Menempel kertas origami pada gambar buah apel dengan jumlah gambar buah apel memasukkan ke dalam kantong media kantong pintar sesuai dengan jumlah gambar - Meniru gambar buah apel dengan melihat gambar yang di ambil dalam kantong media kantong pintar. <p>g. Area Agama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan doa yang diambil dalam kantong media kantong pintar - Melafalkan surah yang
--	--	---	---

			<p>ada dalam kantong media kantong pintar</p> <p>h. Area Sains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memasukkan jumlah buah apel ke dalam kantong media kantong pintar sesuai dengan jumlah angka pada kantong media kantong pintar. - Mencuci buah apel dengan air dengan mengurutkan cara mencuci dengan angka kantong media kantong pintar - Mempraktek menanam buah apel <p>i. Area Pasir/Air</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menempel angka pada jumlah gambar buah apel yang ada dalam kantong media kantong pintar dan menabur dengan pasir yang sudah di warnai - Mencampur air dengan pewarna makanan sesuai dengan warna buah apel <p>j. Area Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi jumlah angka kantong media kantong pintar dan buah apel - Membuat pola tepuk buah apel dan jumlah angka
--	--	--	--

			<p>kantong media kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendengar musik angka dan buah apel dan menggambarnya memasukkan ke media kantong pintar <ol style="list-style-type: none"> 6. Bermain bersama teman lainnya 7. Makan dan minum bersama 8. Menceritakan pengalaman, tanya jawab, mengulang pembelajaran sebelumnya, menjelaskan pembelajaran selanjutnya 9. Membaca doa akhir pertemuan 10. Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW 11. Pulang/penjemputan
--	--	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TEMA	: Tanaman
SUB TEMA	: Tanaman Sayur
SUB TEMA SPASIFIK	: Tanaman Bayam
SEMESTER / MINGGU	: 1/4
KELOMPOK USIA	: A (4-5 TAHUN)
KOMPENTESI DASAR	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 4.12, 3.15, 4.15
MODEL AREA	: Area Matematika, Area Balok, Area Bahasa, Area Drama, Area BacaTulis, Area Seni/Motorik, Area Agama, Area Sains, Area Pasir/Air, dan Area Musik

No	Sub Tema	Muatan/Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan Pembelajaran
1.	Tanaman Bayam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Doa sebelum dan sesudah belajar 3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4. Tanaman sebagai ciptaan Tuhan (1.1) 5. Menjaga lingkungan dan kebersihan diri (1.2) 6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar (2.3) 7. Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan membuka media kantong pintar (2.5) 8. Menyebutkan macam-macam tanaman Sayur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menyebut kosakata sederhana 2. Membilang angka 1-10 3. Hafalan doa (doa belajar dan terang hati) 4. Hafalan surah pendek (Al – dhuha dan Al – Ihhlas) 5. Kegiatan Materi Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Area Matematika <ul style="list-style-type: none"> - Anak menghitung angka yang keluar dari dadu lalu mencocokkan dengan gambar Bayam yang sudah disusun sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar - Menempelkan gambar Bayam sesuai dengan angka pada kantong media

		<p>(bayam) dengan menggunakan media kantong pintar (3.6)</p> <p>9. Menjelaskan manfaat macam-macam tanaman sayur (bayam) dengan gambar dalam kantong pintar setelah melempar dadu (3.6)</p> <p>10. Mencocokkan jenis warna bayam dengan angka dengan menggunakan media kantong pintar sesuai dengan angka dadu yang keluar (4.6)</p> <p>11. Mengurutkan jumlah Bayam sesuai dengan urutan angka dengan menggunakan media kantong pintar (4.6)</p> <p>12. Menyampaikan apa yang diketahui tentang macam-macam tanaman sayur (Bayam) (4.12)</p> <p>13. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) (2.6)</p> <p>14. Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi (2.7)</p> <p>15. Menghasilkan karya gambar macam-macam tanaman sayur (Bayam) dan angka gambar yang didapat dalam kantong media kantong pintar dengan</p>	<p>kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghitung jumlah Bayam yang kongkrit dan memasukkan ke dalam kantong media kantong pintar <p>b. Area Balok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar Bayam dengan kantong pada media kantong pintar. - Meronce Bayam angka dengan angka yang di ambil dalam kantong media kantong pintar - Menghitung jumlah kantong bentuk geometri kantong media kantong pintar - Menghubungkan gambar geometri yang ada gambar Bayam dengan geometri yang kosong kemudian memasukan ke kantong bentuk geometri yang ada gambar keduanya ke dalam media kantong pintar <p>c. Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tentang bayam dengan
--	--	---	---

		<p>menaburi pasir warna warni (3.15)</p> <p>16. Menceritakan kembali pengalaman yang didapat</p> <p>17. Menulis huruf atau angka</p> <p>18. Bermain</p> <p>19. Istirahat (makan dan minum)</p> <p>20. Shalawatan</p> <p>21. Pulang</p>	<p>mengambil gambar dalam kantong media kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar Bayam - Menjelaskan bagian-bagian sayur bayam dengan melihat gambar Bayam yang di ambil dalam media kantong pintar <p>d. Area Drama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain peran sebagai pedagang bayam - Bermain peran sebagai petani bayam lalu memetik sayur dari Bayam lalu memasukkannya kedalam keranjang - Bermain peran sebagai pembuat penjual sayur bayam <p>e. Area BacaTulis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf angka kemudian memasukkan ke dalam kantong sesuai angka media kantong
--	--	--	--

			<p>pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf (B-A-Y-A-M) memasukkan ke jumlah angka kantong media kantong pintar - Menebalkan huruf (H-I-J-A-U) dan memasukkan kantong media kantong pintar berwarna merah <p>f. Area Seni/Motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai gambar bayam yang ada dalam kantong dan memasukkan ke kantong yang sama dengan warna kantong media kantong pintar - Membuat bayam dari kertas origami <p>g. Area Agama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan doa yang diambil dalam kantong media kantong pintar - Mempraktekkan bagian wudhu yang didapat dalam media kantong pintar <p>h. Area Sains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperhatikan cara sayur bayam lalu memetik sayur bayam yang ada di depan kelas dan memasukkan ke kantong
--	--	--	---

			<p>media kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memotong dahan bayam lalu menanam kembali ditanah / lahan atau menanam dengan biji bayam <p>i. Area Pasir/Air</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menempel angka pada jumlah gambar bayam yang ada dalam kantong media kantong pintar dan menabur dengan pasir yang sudah di warnai - Membuat kolase bayam dengan pasir warna warni <p>j. Area Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat pola bayam dan jumlah angka kantong media kantong pintar - Mendengar lagu tentang bayam - Membuat lirik lagu bayam <ol style="list-style-type: none"> 6. Bermain bersama teman lainnya 7. Makan dan minum bersama 8. Menceritakan pengalaman, tanya jawab, mengulang pembelajaran sebelumnya, menjelaskan pembelajaran selanjutnya 9. Membaca doa akhir pertemuan 10. Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW 11. Pulang/penjemputan
--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TEMA	: Tanaman
SUB TEMA	: Tanaman hias
SUB TEMA SPASIFIK	: Tanaman Bunga Mawar
SEMESTER / MINGGU	: 1/6
KELOMPOK USIA	: A (4-5 TAHUN)
KOMPENTESI DASAR	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 4.12, 3.15, 4.15
MODEL AREA	: Area Matematika, Area Balok, Area Bahasa, Area Drama, Area BacaTulis, Area Seni/Motorik, Area Agama, Area Sains, Area Pasir/Air, dan Area Musik

No	Sub Tema	Muatan/Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan Pembelajaran
1.	Tanaman Bunga mawar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 12. Doa sebelum dan sesudah belajar 13. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 14. Tanaman sebagai ciptaan Tuhan (1.1) 15. Menjaga lingkungan dan kebersihan diri (1.2) 16. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar (2.3) 17. Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan membuka media kantong pintar (2.5) 18. Menyebutkan macam-macam tanaman Hias 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menyebut kosakata sederhana 2. Membilang angka 1-10 3. Hafalan doa (doa belajar dan terang hati) 4. Hafalan surah pendek (Al – dhuha dan Al – Ihhlas) 5. Kegiatan Materi Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Area Matematika <ul style="list-style-type: none"> - Anak menghitung angka yang keluar dari dadu lalu mencocokkan dengan gambar bunga mawar yang sudah disusun sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar - Menempelkan gambar bunga mawar sesuai dengan angka pada kantong media kantong

		<p>(mawar) dengan menggunakan media kantong pintar (3.6)</p> <p>19. Menjelaskan manfaat macam-macam tanaman hias (mawar) dengan gambar dalam kantong pintar setelah melempar dadu (3.6)</p> <p>20. Mencocokkan jenis warna bunga mawar dengan angka dengan menggunakan media kantong pintar sesuai dengan angka dadu yang keluar (4.6)</p> <p>21. Mengurutkan jumlah bunga mawar sesuai dengan urutan angka dengan menggunakan media kantong pintar (4.6)</p> <p>22. Menyampaikan apa yang diketahui tentang macam-macam tanaman hias (bunga mawar) (4.12)</p> <p>23. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) (2.6)</p> <p>24. Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi (2.7)</p> <p>25. Menghasilkan karya gambar macam-macam tanaman hias (bunga mawar) dan angka gambar yang didapat dalam kantong media kantong pintar</p>	<p>pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghitung jumlah bunga mawar yang kongkrit dan memasukkan ke dalam kantong media kantong pintar <p>b. Area Balok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar bunga mawar dengan kantong pada media kantong pintar. - Meronce bunga mawar angka dengan angka yang di ambil dalam kantong media kantong pintar - Menghitung jumlah kantong bentuk geometri kantong media kantong pintar - Menghubungkan gambar geometri yang ada gambar bunga mawar dengan geometri yang kosong kemudian memasukan ke kantong bentuk geometri yang ada gambar keduanya ke dalam media kantong pintar <p>c. Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tentang bunga mawar dengan
--	--	--	---

		<p>dengan menaburi pasir warna warni (3.15)</p> <p>26. Menceritakan kembali pengalaman yang didapat</p> <p>27. Menulis huruf atau angka</p> <p>28. Bermain</p> <p>29. Istirahat (makan dan minum)</p> <p>30. Shalawatan</p> <p>31. Pulang</p>	<p>mengambil gambar dalam kantong media kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar bunga mawar - Menjelaskan bagian-bagian buah mawar dengan melihat gambar bunga mawar yang di ambil dalam media kantong pintar <p>d. Area Drama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain peran sebagai pedagang bunga mawar - Bermain peran sebagai petani bunga mawar lalu memetik bunga mawar lalu memasukkannya kedalam keranjang bunga - Bermain peran sebagai peracik minyak wangi dari bunga mawar <p>e. Area BacaTulis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf angka kemudian memasukkan ke dalam kantong sesuai angka media kantong
--	--	---	--

			<p>pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf (M-A-W-A-R) memasukkan ke jumlah angka kantong media kantong pintar - Menebalkan huruf (M-E-R-A-H) dan memasukkan kantong media kantong pintar berwarna merah <p>f. Area Seni/Motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai gambar bunga mawar yang ada dalam kantong dan memasukkan ke kantong yang sama dengan warna kantong media kantong pintar - Membuat bunga mawar dari kertas origami <p>g. Area Agama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan doa yang diambil dalam kantong media kantong pintar - Mempraktekkan bagian wudhu yang didapat dalam media kantong pintar <p>h. Area Sains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperhatikan cara bunga mawar mekar lalu memetik bunga mawar yang ada di depan kelas dan memasukkan ke
--	--	--	---

			<p>kantong media kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memotong dahan bunga mawar lalu menanam kembali kedalam polibag <p>i. Area Pasir/Air</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menempel angka pada jumlah gambar bunga mawar yang ada dalam kantong media kantong pintar dan menabur dengan pasir yang sudah di warnai - Membuat kolase bunga mawar dengan pasir warna warni <p>j. Area Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat pola bunga mawar dan jumlah angka kantong media kantong pintar - Mendengar lagu tentang bunga mawar - Membuat lirik lagu bunga mawar <p>6. Bermain bersama teman lainnya</p> <p>7. Makan dan minum bersama</p> <p>8. Menceritakan pengalaman, tanya jawab, mengulang pembelajaran sebelumnya, menjelaskan pembelajaran selanjutnya</p>
--	--	--	---

			<p>9. Membaca doa akhir pertemuan</p> <p>10. Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW</p> <p>11. Pulang/penjemputan</p>
--	--	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TEMA	: Tanaman
SUB TEMA	: Tanaman Obat
SUB TEMA SPASIFIK	: Kunyit
SEMESTER / MINGGU	: 1/8
KELOMPOK USIA	: A (4-5 TAHUN)
KOMPENTESI DASAR	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15
MODEL AREA	: Area Matematika, Area Balok, Area Bahasa, Area Drama, Area BacaTulis, Area Seni/Motorik, Area Agama, Area Sains, Area Pasir/Air, dan Area Musik

No	Sub Tema	Muatan/Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan Pembelajaran
1.	Tanaman Kunyit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Doa sebelum dan sesudah belajar 3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4. Tanaman sebagai ciptaan Tuhan (1.1) 5. Menjaga lingkungan dan kebersihan diri (1.2) 6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar (2.3) 7. Memiliki perilaku yang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menyebut kosakata sederhana 2. Membilang angka 1-10 3. Hafalan doa (doa belajar dan terang hati) 4. Hafalan surah pendek (Al – Fatihah dan Al – Ikhlas) 5. Kegiatan Materi Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Area Matematika <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan jumlah gambar kunyit sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar - Mengurutkan gambar kunyit sesuai angka pada kantong media kantong pintar - Menghitung bagian-bagian kunyit dan memasukkan ke dalam kantong media kantong pintar

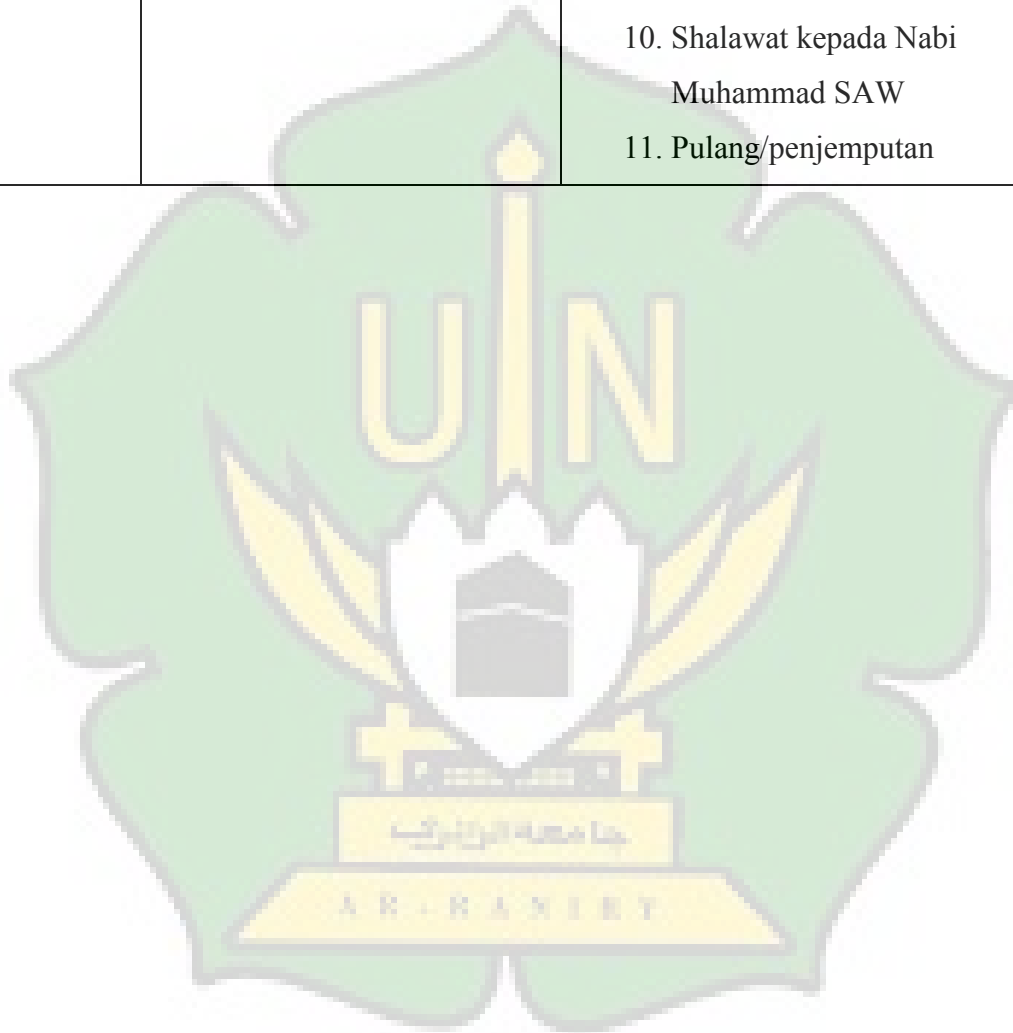
		<p>mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan membuka media kantong pintar (2.5)</p> <p>8. Menyebutkan kunyit dengan menggunakan media kantong pintar (3.6)</p> <p>9. Menjelaskan manfaat kunyit dengan gambar dalam kantong pintar setelah melempar dadu (3.6)</p> <p>10. Mencocokkan jenis warna kunyit dengan angka dengan menggunakan media kantong pintar sesuai dengan angka dadu yang keluar (4.6)</p> <p>11. Mengurutkan jumlah kunyit sesuai dengan urutan angka dengan menggunakan media kantong pintar (4.6)</p> <p>12. Menyebutkan huruf-huruf macam-macam kunyit sesuai dengan bunyinya. (3.12)</p> <p>13. Menyampaikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyatakan manfaat kunyit sesuai pada gambar yang di ambil dalam kantong media kantong pintar <p>b. Area Balok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar kunyit dengan kantong pada media kantong pintar. - Meronce gambar kunyit angka dengan angka yang di ambil dalam kantong media kantong pintar - Menghitung jumlah kantong bentuk geometri kantong media kantong pintar - Membentuk gambar geometri kemudian memasukan ke kantong bentuk geometri media kantong pintar <p>c. Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan manfaat kunyit dengan mengambil gambar dalam kantong media kantong pintar - Menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian
--	--	---	--

		<p>apa yang diketahui tentang kunyit(4.12)</p> <p>14. Percaya diri untuk menyebutkan kunyit(2.5)\</p> <p>15. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) (2.6)</p> <p>16. Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi (2.7)</p> <p>17. Menghasilkan karya gambar kunyit dan angka gambar yang didapa dalam kantong media kantong pintar dengan menaburi pasir (3.15)</p> <p>18. Menceritakan kembali pengalaman yang didapat</p> <p>19. Menulis huruf atau angka</p> <p>20. Bermain</p> <p>21. Istirahat (makan dan minum)</p> <p>22. Shalawatan</p> <p>23. Pulang</p>	<p>memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar kunyit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan bagian-bagian kunyit dengan melihat gambar kunyit apel yang di ambil dalam media kantong pintar - Melafalkan angka pada gambar yang diambil dalam kantong media kantong pintar <p>d. Area Drama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain peran sebagai pedagang produk kunyit - Bermain peran sebagai guru menjelaskan manfaat kunyit - Bermain peran sebagai pembeli produk kunyit <p>e. Area BacaTulis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf angka kemudian memasukkan ke dalam kantong seseuai angka media kantong pintar - Menulis huruf (L-B) memasukkan ke jumlah angka kantong media kantong pintar - Menebalkan huruf (D-U-A) dan memasukkan ke
--	--	--	---

			<p>angka 2 kantong media kantong pintar</p> <p>f. Area Seni/Motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai gambar kunyit yang ada dalam kantong dan memasukkan ke kantong yang sama dengan warna kantong media kantong pintar - Menempel kertas origami pada gambar kunyit dengan jumlah gambar kunyit memasukkan ke dalam kantong media kantong pintar sesuai dengan jumlah gambar - Meniru gambar kunyit dengan melihat gambar yang di ambil dalam kantong media kantong pintar. <p>g. Area Agama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan doa yang diambil dalam kantong media kantong pintar - Melafalkan surah yang ada dalam kantong media kantong pintar <p>h. Area Sains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memasukkan jumlah gambar kunyit ke dalam kantong media kantong
--	--	--	--

			<p>pintar sesuai dengan jumlah angka pada kantong media kantong pintar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci kunyit dengan air dengan mengurutkan cara mencuci dengan angka kantong media kantong pintar - Mempraktek menanam kunyit <p>i. Area Pasir/Air</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menempel angka pada jumlah gambar kunyit yang ada dalam kantong media kantong pintar dan menabur dengan pasir yang sudah di warnai - Mencampur air dengan pewarna makanan sesuai dengan kunyit <p>j. Area Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi jumlah angka kantong media kantong pintar dan kunyit - Membuat pola tepuk kunyit dan jumlah angka kantong media kantong pintar - Mendengar musik angka dan kunyit dan menggambar nya memasukkan ke media kantong pintar
--	--	--	--

			<ol style="list-style-type: none"> 6. Bermain bersama teman lainnya 7. Makan dan minum bersama 8. Menceritakan pengalaman, tanya jawab, mengulang pembelajaran sebelumnya, menjelaskan pembelajaran selanjutnya 9. Membaca doa akhir pertemuan 10. Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW 11. Pulang/penjemputan
--	--	--	---



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TEMA

: Tanaman

SUB TEMA	: Tanaman Pohon
SUB TEMA SPASIFIK	: Tanaman Pohon kelapa
SEMESTER / MINGGU	: 1/12
KELOMPOK USIA	: A (4-5 TAHUN)
KOMPENTESI DASAR	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 4.12, 3.15, 4.15
MODEL AREA	: Area Matematika, Area Balok, Area Bahasa, Area Drama, Area BacaTulis, Area Seni/Motorik, Area Agama, Area Sains, Area Pasir/Air, dan Area Musik

No	Sub Tema	Muatan/Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan Pembelajaran
1.	Tanaman Pohon kelapa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Doa sebelum dan sesudah belajar 3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4. Tanaman sebagai ciptaan Tuhan (1.1) 5. Menjaga lingkungan dan kebersihan diri (1.2) 6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar (2.3) 7. Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan membuka media kantong pintar (2.5) 8. Menyebutkan macam-macam tanaman pohon (mawar) dengan menggunakan media kantong pintar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menyebut kosakata sederhana 2. Membilang angka 1-10 3. Hafalan doa (doa belajar dan terang hati) 4. Hafalan surah pendek (Al – dhuha dan Al – Ihhlas) 5. Kegiatan Materi Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Area Matematika <ul style="list-style-type: none"> - Anak menghitung angka yang keluar dari dadu lalu mencocokkan dengan gambar Pohon kelapa yang sudah disusun sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar - Menempelkan gambar Pohon kelapa sesuai dengan angka pada kantong media kantong pintar - Menghitung jumlah Pohon

		<p>(3.6)</p> <p>9. Menjelaskan manfaat macam-macam tanaman pohon (mawar) dengan gambar dalam kantong pintar setelah melempar dadu (3.6)</p> <p>10. Mencocokkan jenis warna Pohon kelapa dengan angka dengan menggunakan media kantong pintar sesuai dengan angka dadu yang keluar (4.6)</p> <p>11. Mengurutkan jumlah Pohon kelapa sesuai dengan urutan angka dengan menggunakan media kantong pintar (4.6)</p> <p>12. Menyampaikan apa yang diketahui tentang macam-macam tanaman pohon (Pohon kelapa) (4.12)</p> <p>13. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) (2.6)</p> <p>14. Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi (2.7)</p> <p>15. Menghasilkan karya gambar macam-macam tanaman pohon (Pohon kelapa) dan angka gambar yang didapat dalam kantong media kantong pintar dengan</p>	<p>kelapa yang kongkrit dan memasukkan ke dalam kantong media kantong pintar</p> <p>b. Area Balok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar Pohon kelapa dengan kantong pada media kantong pintar. - Meronce Pohon kelapa angka dengan angka yang di ambil dalam kantong media kantong pintar - Menghitung jumlah kantong bentuk geometri kantong media kantong pintar - Memhubungkan gambar geometri yang ada gambar Pohon kelapa dengan geometri yang kosong kemudian memasukan ke kantong bentuk geometri yang ada gambar keduanya ke dalam media kantong pintar <p>c. Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tentang Pohon kelapa dengan mengambil gambar dalam kantong media kantong pintar
--	--	--	--

		<p>menaburi pasir warna warni (3.15)</p> <p>16. Menceritakan kembali pengalaman yang didapat</p> <p>17. Menulis huruf atau angka</p> <p>18. Bermain</p> <p>19. Istirahat (makan dan minum)</p> <p>20. Shalawatan</p> <p>21. Pulang</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar Pohon kelapa - Menjelaskan bagian-bagian buah mawar dengan melihat gambar Pohon kelapa yang di ambil dalam media kantong pintar <p>d. Area Drama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain peran sebagai pedagang Pohon kelapa - Bermain peran sebagai petani Pohon kelapa lalu memetik buah dari Pohon kelapa lalu memasukkannya kedalam keranjang <p>e. Area BacaTulis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf angka kemudian memasukkan ke dalam kantong sesuai angka media kantong pintar - Menulis huruf (K) memasukkan ke jumlah angka kantong media kantong pintar - Menebalkan huruf (H-I-J-A-U) dan memasukkan kantong media kantong pintar berwarna hijau
--	--	--	--

			<p>f. Area Seni/Motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai gambar Pohon kelapa yang ada dalam kantong dan memasukkan ke kantong yang sama dengan warna kantong media kantong pintar - Membuat Pohon kelapa dari kertas origami <p>g. Area Agama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan doa yang diambil dalam kantong media kantong pintar - Mempraktekkan bagian wudhu yang didapat dalam media kantong pintar <p>h. Area Sains</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperhatikan cara Pohon kelapa berbuah lalu memetik buah Pohon kelapa yang ada di depan kelas dan memasukkan ke kantong media kantong pintar - Memotong dahan Pohon kelapa lalu menanam kembali ditanah / lahan atau menanam dengan pohon kelapa baru <p>i. Area Pasir/Air</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menempel angka pada jumlah gambar Pohon kelapa yang ada dalam
--	--	--	--

			<p>kantong media kantong pintar dan menabur dengan pasir yang sudah di warnai</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat kolase Pohon kelapa dengan pasir warna warni <p>j. Area Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat pola Pohon kelapa dan jumlah angka kantong media kantong pintar - Mendengar lagu tentang Pohon kelapa - Membuat lirik lagu Pohon kelapa <ol style="list-style-type: none"> 6. Bermain bersama teman lainnya 7. Makan dan minum bersama 8. Menceritakan pengalaman, tanya jawab, mengulang pembelajaran sebelumnya, menjelaskan pembelajaran selanjutnya 9. Membaca doa akhir pertemuan 10. Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW 11. Pulang/penjemputan
--	--	--	--

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Tanaman/Tanaman Buah/Buah Apel
 Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
 Semester/minggu : I/1
 Hari/Tanggal : Senin/....
 Model Pembelajaran : Area
 Pendekatan : Saintifik

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, peduli, mampumenghargai 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): mengumpuljan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dandipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Progam Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Tanaman sebagai ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Menjaga lingkungan dan kebersihan diri
FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar
	2.5 Memiliki perilaku yang	2.5.1 Memiliki perilaku yang

	mencerminkan sikap percaya diri	mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan media kantong pintar
SOSIAL EMOSIONAL	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi 2.7.2 Memiliki sikap mau menunggu giliran
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).	3.6.1 mencocokkan jumlah gambar buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar
	4.6 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	4.6.1 Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar
BAHASA	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyebutkan huruf-huruf buah apel sesuai dengan bunyinya.

	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	4.12.1 Menyampaikan apa yang diketahui tentang buah apel
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya buah apel

Materi dalam Kegiatan:

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Nama buah
3. Mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning) dan jumlah bilangan (1-3)
4. Lagu “buah-buahan”

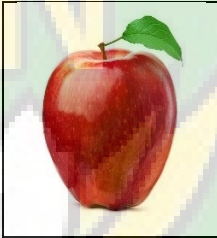
Tujuan Pembelajaran:

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang buah apel
3. Anak dapat mengenal buah apel
4. Anak dapat menciptakan hasil karya
5. Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
6. Anak sabar menunggu giliran.

Media : Kantong pintar dan media gambar buah (apel)

Sumber : Buku anak smart plus (Erlangga for kids), Tim Anak Bangsa: M. Ambar Setyorini, dkk dan internet

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
1. Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa. - Menanyakan kabar anak. - Guru mengajak anak untuk bersalawat bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memperkenalkan kelompok-kelompok area 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahu cara bermain dengan media kantong pintar - Guru memberitahu aturan bermain media kantong pintar <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan tema kemarin yaitu (tema binatang) dengan tema yang akan dipelajari (tema tanaman) <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai yang akan dipelajari - Guru memperlihatkan gambar buah (apel) <div data-bbox="885 987 1102 1223" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru (Mengamati) - Guru memberi stimulus dengan menjelaskan bahwa dengan mengonsumsi buah dapat menyehatkan tubuh 	
2. Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang buah apel dan anak menyebutkan apa saja buah yang disukainya - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang 	60 menit

		<p>buah apel (Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba rasa buah apel dan menceritakannya <p>(Mencoba)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan anak bernyanyi tentang buah apel Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak manfaat buah apel) <p>(Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya <p>(Menalar/menggali informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan kembali macam-macam buah <p>(Mengkomunikasikan)</p> <p>Area Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan jumlah gambar buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar <p>Area Balok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar 	
--	--	--	--

		<p>Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah <p>Area Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar 	
3. Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 	30 menit
4. Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain. <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain - Mengajak anak bersyukur telah bermain yang menyenangkan - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai - Pemberian tugas kepada anak untuk merawat pohon buah dengan cara menyiraminya (peduli) 	30 menit

		<p>lingkungan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. (Mandiri) - Tanamkan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (tanggung jawab) - Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan yang berupa: bernyanyi dan bercerita pendek - Berdoa - Salam 	
--	--	--	--

Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	Muncul *)	Belum Muncul*)
Sikap Spiritual	Mengenal buah apel sebagai ciptaan Tuhan		
Sikap sosial	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang buah apel		
Pengetahuan	Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan buah apel dan jumlah buah apel		
	Dapat mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar		
	Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar		
	Anak menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah		
	Anak meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar		
Keterampilan	Menyajikan karya yang berkaitan dengan buah apel		
	Mengucapkan kosa kata yang berkaitan dengan buah apel		
	Menggunakan alat sederhana (pensil)		

*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh,.....

Mengetahui
Kepala PAUD

Guru kelas

.....
Nip.

.....
Nip.



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Tanaman/Tanaman Sayur/Bayam
 Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
 Semester/minggu : I/19
 Hari/Tanggal : Senin/....
 Model Pembelajaran : Area
 Pendekatan : Saintifik

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, peduli, mampumenghargai 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): mengumpuljan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dandipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

D. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Tanaman sebagai ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Menjaga lingkungan dan kebersihan diri

FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan media kantong pintar
SOSIAL EMOSIONAL	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-sehari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi 2.7.2 Memiliki sikap mau menunggu giliran
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	3.6.1 mencocokkan jumlah gambar bayam sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar

	4.6 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	4.6.1 Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar bayam dengan kantong pada media kantong pintar
BAHASA	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyebutkan huruf-huruf bayam sesuai dengan bunyinya.
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	4.12.1 Menyampaikan apa yang diketahui tentang bayam
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya bayam

Materi dalam Kegiatan:

5. Doa sebelum dan sesudah belajar
6. Nama sayur
7. Mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning) dan jumlah bilangan (1-3)
8. Lagu “sayur-sayuran”

Tujuan Pembelajaran:

7. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan Tuhan
8. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang bayam
9. Anak dapat mengenal bayam
10. Anak dapat menciptakan hasil karya
11. Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
12. Anak sabar menunggu giliran.

Media : Kantong pintar dan media gambar sayur (bayam)

Sumber : Buku anak smart plus (Erlangga for kids), Tim Anak Bangsa: M. Ambar Setyorini, dkk dan internet

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
5. Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa. - Menanyakan kabar anak. - Guru mengajak anak untuk bersalawat bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memperkenalkan kelompok-kelompok area - Guru memberitahu cara bermain dengan media kantong pintar - Guru memberitahu aturan bermain media kantong pintar <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan tema kemarin yaitu (tema binatang) dengan tema yang akan dipelajari (tema tanaman) 	30 menit

		<p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai yang akan dipelajari - Guru memperlihatkan gambar sayur (bayam) - Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru (Mengamati) - Guru memberi stimulus dengan menjelaskan bahwa dengan mengkonsumsi sayur dapat menyehatkan tubuh 	
6. Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang bayam dan anak menyebutkan apa saja sayur yang disukainya - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang bayam (Menanya) - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba rasa bayam dan menceritakannya (Mencoba) - Guru dan anak bernyanyi tentang bayam Guru memberikan pertanyaan 	60 menit

		<p>kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak manfaat bayam)</p> <p>(Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya <p>(Menalar/menggali informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan kembali macam-macam sayur <p>(Mengkomunikasikan)</p> <p><i>Area Matematika</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan jumlah gambar bayam sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar <p><i>Area Balok</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar bayam dengan kantong pada media kantong pintar 	
--	--	--	--

		<p>Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar sayur <p>Area Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar 	
7. Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 	30 menit
8. Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain. <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Mengajak anak bersyukur telah bermain yang menyenangkan - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai - Pemberian tugas kepada anak untuk merawat pohon sayur dengan cara menyiraminya (peduli lingkungan) - Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. (Mandiri) - Tanamkan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (tanggung jawab) - Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan yang 	
--	--	--	--

		berupa: bernyanyi dan bercerita pendek	
		- Berdoa	
		- Salam	



Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	Muncul *)	Belum Muncul*)
Sikap Spiritual	Mengenal bayam sebagai ciptaan Tuhan		
Sikap sosial	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang bayam		
Pengetahuan	Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan bayam dan jumlah bayam		
	Dapat mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar bayam dengan kantong pada media kantong pintar		
	Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar bayam dengan kantong pada media kantong pintar		
	Anak menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar sayur		
	Anak meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar		
Keterampilan	Menyajikan karya yang berkaitan dengan bayam		
	Mengucapkan kosa kata yang berkaitan dengan bayam		
	Menggunakan alat sederhana (pensil)		

*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini
Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh,.....

Mengetahui
Kepala PAUD

Guru kelas

.....
Nip.

.....
Nip.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Tanaman/Tanaman Hias /Bunga mawar
 Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
 Semester/minggu : I/31
 Hari/Tanggal : Senin/....
 Model Pembelajaran : Area
 Pendekatan :Saintifik

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, peduli, mampumenghargai 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): mengumpuljan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dandipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

F. Kompetensi Dasar

Progam Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Tanaman sebagai ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Menjaga lingkungan dan kebersihan diri
FISIK	2.3 Memiliki perilaku yang	2.3.1 Memiliki perilaku yang

MOTORIK	mencerminkan sikap kreatif	mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan media kantong pintar
SOSIAL EMOSIONAL	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi 2.7.2 Memiliki sikap mau menunggu giliran
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	3.6.1 Mencocokkan jumlah gambar bunga mawar sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar
	4.6 menyampaikan tentang apa	4.6.1 Mencocokkan bentuk-

	dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	betuk geometri yang bergambar bunga Mawar dengan kantong pada media kantong pintar
BAHASA	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyebutkan huruf-huruf bunga Mawar sesuai dengan bunyinya.
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	4.12.1 Menyampaikan apa yang diketahui tentang bunga melati
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya bunga Mawar

Materi dalam Kegiatan:

9. Doa sebelum dan sesudah belajar
10. Nama tanaman hias
11. Lagu “bunga Mawar”

Tujuan Pembelajaran:

13. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan Tuhan
14. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang bunga Mawar
15. Anak dapat mengenal bunga Mawar Anak dapat menciptakan hasil karya
16. Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
17. Anak sabar menunggu giliran.

Media : Kantong pintar dan media gambar bunga Mawar

Sumber : Buku anak smart plus (Erlangga for kids), Tim Anak Bangsa: M. Ambar Setyorini, dkk dan internet

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
9. Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa. - Menanyakan kabar anak. - Guru mengajak anak untuk bersalawat bersama - Guru menanyakan tema kemarin - Menghubngkan tema kemarin dengan tema hari ini - Guru memperkenalkan tema hari ini dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memperkenalkan kelompok-kelompok area - Guru memberitahu cara bermain dengan media kantong pintar - Guru memberitahu aturan bermain media kantong pintar <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan tema kemarin yaitu (tema Tanaman Sayur) dengan tema yang akan dipelajari 	30 menit

		<p>hari ini (tema tanaman hias)</p> <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai yang akan dipelajari - Guru memperlihatkan bunga Mawar kongkrit - Anak mengamati bunga melati diperlihatkan oleh guru (Mengamati) 	
10. Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang bunga Mawar - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang bunga Mawar (Menanya) - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba memegang bunga Mawar dan menceritakannya (Mencoba) - Guru dan anak bernyanyi tentang bunga Mawar Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak tentang bunga Mawar) (Menanya) 	60 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya (Menalar/menggali informasi) - Anak dapat menyebutkan kembali bentuk bunga Mawar (Mengkomunikasikan) <p><i>Area Matematika</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan jumlah gambar bunga Mawar sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar <p><i>Area seni motorik</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mewarnai bunga Mawar sesuai dengan gambar yang ada didalam kantong pada media kantong pintar <p><i>Area Bahasa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyebutkan satu kata tentang bunga Mawar <p><i>Area Seni sains</i></p>	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Anak belajar menanam bunga Mawar 	
11. Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Saling berbagi bekal dengan sesama teman - Bermain bebas 	30 menit
12. Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan Bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Mengajak anak bersyukur telah bermain yang menyenangkan - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai - Pemberian tugas kepada anak untuk merawat tanaman bunga mawar dengan cara menyiraminya (peduli lingkungan) - Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. (Mandiri) - Tanamkan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (tanggung jawab) - Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan yang 	
--	--	--	--

		berupa: bernyanyi dan bercerita pendek	
		<ul style="list-style-type: none">- Berdoa- Salam	



Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	Muncul *)	Belum Muncul*)
Sikap Spiritual	Mengenal bunga Mawar sebagai ciptaan Tuhan		
Sikap sosial	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang bunga Mawar		
Pengetahuan	Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan bunga Mawar dan jumlah bunga Mawar		
	Dapat mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar bunga Mawar dengan kantong pada media kantong pintar		
	Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar bunga Mawar dengan kantong pada media kantong pintar		
	Anak menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar bunga		
	Anak meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar		
Keterampilan	Menyajikan karya yang berkaitan dengan bunga Mawar		
	Mengucapkan kosa kata yang berkaitan dengan bunga Mawar		
	Menggunakan alat sederhana (pensil)		

*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini
Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh,.....

Mengetahui
Kepala PAUD

.....
Nip.

Guru kelas

.....
Nip.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Tanaman/Tanaman obat/Kunyit
 Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
 Semester/minggu : I/43
 Hari/Tanggal : Senin/
 Model Pembelajaran : Area
 Pendekatan : Saintifik

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, peduli, mampumenghargai 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): mengumpuljan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dandipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Progam Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Tanaman sebagai ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Menjaga lingkungan dan kebersihan diri
FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki perilaku yang	2.3.1 Memiliki perilaku yang

	mencerminkan sikap kreatif	mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan media kantong pintar
SOSIAL EMOSIONAL	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi 2.7.2 Memiliki sikap mau menunggu giliran
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	3.6.1 mencocokkan jumlah gambar kunyit sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar
	4.6 menyampaikan tentang apa	4.6.1 Mencocokkan bentuk-

	dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	betuk geometri yang bergambar kunyit dengan kantong pada media kantong pintar
BAHASA	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyebutkan huruf-huruf kunyit sesuai dengan bunyinya.
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	4.12.1 Menyampaikan apa yang diketahui tentang kunyit
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya kunyit

Materi dalam Kegiatan:

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Nama tumbuhan obat
3. Mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning) dan jumlah bilangan (1-3)
4. Lagu “tumbuhan obat”

Tujuan Pembelajaran:

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kunyit
3. Anak dapat mengenal kunyit
4. Anak dapat menciptakan hasil karya
5. Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
6. Anak sabar menunggu giliran.

Media : Kantong pintar dan media gambar tanaman (kunyit)

Sumber : Buku anak smart plus (Erlangga for kids), Tim Anak Bangsa: M. Ambar Setyorini, dkk dan internet

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
1. Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa. - Menanyakan kabar anak. - Guru mengajak anak untuk bersalawat bersama - Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memperkenalkan kelompok-kelompok area - Guru memberitahu cara bermain dengan media kantong pintar - Guru memberitahu aturan bermain media kantong pintar <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan tema kemarin yaitu (tema binatang) dengan tema yang akan dipelajari (tema tanaman) <p><i>Motivasi</i></p>	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai yang akan dipelajari - Guru memperlihatkan gambar tumbuhan obat (kunyit) - Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru (Mengamati) - Guru memberi stimulus dengan menjelaskan bahwa dengan mengkonsumsi tumbuhan obat dapat menyehatkan tubuh 	
2. Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang kunyit dan anak menyebutkan apa saja tumbuhan obat yang disukainya - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang kunyit (Menanya) - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba rasa kunyit dan menceritakannya (Mencoba) - Guru dan anak bernyanyi tentang kunyit Guru memberikan pertanyaan 	60 menit

		<p>kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak manfaat kunyit)</p> <p>(Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya <p>(Menalar/menggali informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan kembali macam-macam tumbuhan obat <p>(Mengkomunikasikan)</p> <p><i>Area Matematika</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan jumlah gambar kunyit sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar <p><i>Area Balok</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar kunyit dengan kantong pada media kantong pint 	
--	--	---	--

		<p>Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar tumbuhan obat <p>Area Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar 	
3. Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 	30 menit
4. Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain. <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain - Mengajak anak bersyukur 	30 menit

		<p>telah bermain yang menyenangkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai - Pemberian tugas kepada anak untuk merawat tumbuhan obat dengan cara menyiraminya (peduli lingkungan) - Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. (Mandiri) - Tanamkan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (tanggung jawab) - Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan yang berupa: bernyanyi dan 	
--	--	--	--

		bercerita pendek	
		- Berdoa	
		- Salam	

Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	Muncul *)	Belum Muncul*)
Sikap Spiritual	Mengenal kunyit sebagai ciptaan Tuhan		
Sikap sosial	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kunyit		
Pengetahuan	Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan kunyit dan jumlah kunyit		
	Dapat mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar kunyit dengan kantong pada media kantong pintar		
	Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar kunyit dengan kantong pada media kantong pintar		
	Anak menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar tumbuhan obat		
	Anak meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar		
Keterampilan	Menyajikan karya yang berkaitan dengan kunyit		
	Mengucapkan kosa kata yang berkaitan dengan kunyit		
	Menggunakan alat sederhana (pensil)		

*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh,.....

Mengetahui
Kepala PAUD

Guru kelas

.....
Nip.

.....
Nip.



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Tanaman/Tanaman pohon / Cara menanam Pohon

Kelompok/Usia : Ketapang
 Semester/minggu : A/4-5 Tahun
 Hari/Tanggal : I/68
 Model Pembelajaran : Senin/....
 Pendekatan : Area
 Pendekatan : Saintifik

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, peduli, mampumenghargai 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, dandipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

D. Kompetensi Dasar

Progam Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Tanaman sebagai ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Menjaga lingkungan dan kebersihan diri

FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan media kantong pintar
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan media kantong pintar
SOSIAL EMOSIONAL	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-sehari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi 2.7.2 Memiliki sikap mau menunggu giliran
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	3.6.1 mengurutkan gambar tata cara menanam Pohon Ketapang
	4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya	4.6.1 Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar tata cara

	(nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	menanam Pohon Ketapang dengan kantong pada media kantong pintar
BAHASA	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyebutkan langkah-langkah menanam Pohon Ketapang sesuai dengan seharusnya
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	4.12.1 Menyampaikan apa yang diketahui tentang bagian tata cara menanam Pohon Ketapang
SENI	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya dari tata cara menanam Pohon Ketapang

Materi dalam Kegiatan:

5. Doa sebelum dan sesudah belajar
6. Nama tanaman pohon / Tanaman Tepi Pantai
7. Lagu pohon ketapang

Tujuan Pembelajaran:

7. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan Tuhan
8. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang tata cara menanam Pohon Ketapang
9. Anak dapat mengetahui tata cara menanam Pohon Ketapang
10. Anak dapat menciptakan hasil karya
11. Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
12. Anak sabar menunggu giliran.

Media : Kantong pintar dan media gambar tata cara menanam Pohon
Ketapang

Sumber : Buku anak smart plus (Erlangga for kids), Tim Anak Bangsa: M.
Ambar Setyorini, dkk dan internet

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
5. Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa. - Guru menyambut kedatangan Anak - Senam pagi - Memberi salam dan membaca doa. - Menanyakan kabar anak. - Guru mengajak anak untuk bersalawat bersama - Guru menanyakan tema kemarin - Menghubngkan tema kemarin dengan tema hari ini - Guru memperkenalkan tema hari ini dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya - Mendorong anak untuk bertanya - Guru memperkenalkan kelompok-kelompok area - Guru memberitahu cara bermain dengan media 	30 menit

		<p>kantong pintar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahu aturan bermain media kantong pintar <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan tema kemarin yaitu (tema bagian Pohon Ketapang (Kelopak)) dengan tema yang akan dipelajari hari ini tata cara menanam Pohon Ketapang <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai yang akan dipelajari - Guru memperlihatkan gambar tata cara menanam Pohon Ketapang - Anak mengamati gambar tata cara menanam Pohon Ketapang yg diperlihatkan oleh guru (Mengamati) 	
6. Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang tata cara menanam Pohon Ketapang - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang tata cara menanam Pohon Ketapang (Menanya) 	60 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba memegang gambar tata cara menanam Pohon Ketapang dan menceritakannya (Mencoba) - Guru dan anak bernyanyi tentang Pohon Ketapang Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak tata cara menanam Pohon Ketapang (Menanya) - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya (Menalar/menggali informasi) - Anak dapat menyebutkan kembali tata cara menanam Pohon Ketapang (Mengkomunikasikan) <p>Area Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menghitung berapa langkah-langkah dalam menanam Pohon Ketapang <p>Area seni motorik</p>	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Anak meniru gambar tata cara menanam Pohon Ketapang lalu memasukkannya kedalam kotak media kantong pintar yang sesuai dengan gambarnya <p>Area Drama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menanam Pohon Ketapang dengan mengikuti tata cara yang sudah dipelajari <p>Area membaca Menulis</p> <p>Anak menulis kata yang berkaitan tentang tata cara menanam Pohon Ketapang</p>	
7. Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci dan membasuh tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Saling berbagi bekal dengan sesama teman - Bermain bebas 	30 menit
8. Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah 	30 menit

		<p>dilakukan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengomunikasikan) <p><i>Penanaman Nilai Karakter</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain - Mengajak anak bersyukur telah bermain yang menyenangkan - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai - Pemberian tugas kepada anak untuk merawat Pohon Ketapang dengan cara menyiraminya (peduli lingkungan) - Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. (Mandiri) - Tanamkan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (tanggung jawab) - Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) 	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari- Kegiatan penenangan yang berupa: bernyanyi dan bercerita pendek- Berdoa- Salam	
--	--	---	--



Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	Muncul *)	Belum Muncul*)
Sikap Spiritual	Mengetahui Pohon Ketapang sebagai ciptaan Tuhan		
Sikap sosial	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang Tata cara menanam Pohon Ketapang		
Pengetahuan	Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan tata cara menanam Pohon Ketapang		
	Dapat mengetahui langkah-langkah dalam menanam Pohon Ketapang yang benar		
	Anak mampu mengurutkan gambar tata cara menanam Pohon Ketapang yang sudah dipelajari sesuai urutannya		
	Anak menyebutkan huruf pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah tata cara menanam Pohon Ketapang		
	Anak meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar		
Keterampilan	Menyajikan karya yang berkaitan dengan tata cara menanam Pohon Ketapang		
	Mengucapkan kosa kata yang berkaitan dengan tata cara menanam Pohon Ketapang		
	Menggunakan alat sederhana (pensil)		

*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 15 anak

Banda Aceh,.....

Mengetahui
Kepala PAUD

Guru kelas

.....
Nip.

.....
Nip

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK
KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN**

Nama Sekolah :
 Nama Guru :
 Kelas :
 Hari/Tanggal :
 Observe :
 Tema/SubTema : Tanaman/Tanaman Buah

A. Petunjuk

Berilah Tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan kemampuan anak

Ket :

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

B. Lembar Pengamat

No	Indikator	Skor	Diskriptor aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian
1	Anak mampu mencocokkan jumlah gambar buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar	4	Jika Anak mampu mencocokkan jumlah gambar buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar	BSB
		3	Jika anak mampu mencocokkan jumlah buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar tetapi belum tepat secara sempurna	BSH
		2	Jika anak mampu mencocokkan jumlah buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar tetapi masih perlu bantuan guru	MB
		1	Jika anak tidak mampu mencocokkan jumlah buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar	BB

2	Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar	4	Jika Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar	BSB
		3	Jika Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar tetapi belum tepat secara sempurna	BSH
		2	Jika Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar tetapi masih perlu bantuan guru	MB
		1	Jika anak tidak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar	BB
3	Anak mampu menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah	4	Jika Anak mampu menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah	BSB
		3	Jika Anak mampu menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah tetapi belum tepat sempurna	BSH
		2	Jika Anak mampu menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah tetapi masih perlu bantuan guru	MB
		1	Jika anak tidak mampu menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah	BB

4.	Anak mampu meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar	4	Jika Anak mampu meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar	BSB
		3	Jika Anak mampu meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar tetapi belum tepat sempurna	BSh
		2	Jika anak Anak mampu meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar tetapi masih perlu bantuan guru	MB
		1	Jika anak tidak mampu meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar	BB



Tabel 1
Format Penilaian Observasi Anak

Nama anak :
Usia : 4-5 Tahun

KEGIATAN	ASPEK YANG DIAMATI	HASIL PENGAMATAN	BM	MB	BSH	BSB
Berbaris Sebelum Masuk Kelas	1. Tertib 2. Rapi	Anak berbaris dengan tertib dan rapi				
Mengucapkan Salam	1. Mengucapkan salam dengan lancar 2. Mengucapkan salam dengan lancar setelah di sapa guru	Mengucapkan salam dengan lancar dan spontan				
Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi	1. Lancar 2. Benar	Menjawab dengan lancar dan benar				
Bernyanyi dengan irama sederhana	1. Lancar 2. Benar	Bernyanyi dengan lancar dan ceria				
Membaca doa belajar	1. Lancar 2. Benar	Anak berdoa lancar dan benar				

Tabel 2
Format Penilaian Percakapan Anak

Nama Anak :
Usia :

KEGIATAN	ASPEK YANG DIAMATI	HASIL PENGAMATAN	BM	MB	BSH	BSB
Anak memberikan komentar tentang gambar yang diamati	1. Spontan 2. Lancar	Anak memberikan komentar spontan dan lancar				
Anak memberikan jawaban dari pertanyaan guru	1. Spontan 2. Lancar	Anak memberi jawaban dengan spontan dan lancar				

Tabel 3

Format Penilaian Kemampuan Anak

Nama Anak :

Usia :

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ASPEK YANG DIAMATI	BM	MB	BSH	BSB
Mencocokkan jumlah buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar	Anak mampu mencocokkan jumlah buah apel sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu yang dilemparkan dengan menggunakan media kantong pintar				
Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar	Anak mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar buah apel dengan kantong pada media kantong pintar				
Menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah	Anak mampu menyebutkan huruf angka pada kantong media kantong pintar kemudian memasukan huruf kedalam kantong dan jumlah gambar buah				
Meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar	Anak mampu meniru gambar yang ada di dalam kantong media kantong pintar				

Tabel 4

Format Penilaian Unjuk Kerja

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ASPEK YANG DIAMATI	BM	MB	BSH	BSB
Mencocokkan gambar buah dengan angka kantong media kantong pintar	Mampu mencocokkan gambar buah dengan angka kantong media kantong pintar				

Tabel 5
Format Penilaian Karya Anak Anak

Nama Anak :

Usia :

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ASPEK YANG DIAMATI	ASPEK YANG DINILAI	BM	MB	BSH	BSB
Mewarnai gambar dengan alat yang sudah disediakan oleh guru	Mewarnai dengan pasir, kunyit	1. Bersih 2. Rapi 3. Kejelasan Gambar				

Tabel 6
LAPORAN PERKEMBANGAN ANAK DIDIK
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Nama Anak :	Kelompok Usia :
Nomor Induk :	Semester :

I. INFORMASI PERKEMBANGAN

NO	ASPEK PERKEMBANGAN DAN PENCAPAIANNYA
1.	Moral dan Nilai-Nilai Agama -
2.	Fisik/Motorik -
3.	Kognitif -

4.	Bahasa -
5.	Sosial Emosional -
6.	Seni -
II. INFORMASI PERTUMBUHAN DAN KEHADIRAN	
1.	Berat Badan
2.	Tinggi Badan
3.	Kehadiran
III. REKOMENDASI UNTUK ORANG TUA	
1.	
2.	
Tanggal, Paraf, dan Nama Pendidik	Tanggal, Para, dan Nama orangtua

LEMBAR VALIDASI AKTIVITAS ANAK

Tema : Tanaman
 Semester : Ganjil
 Kurikulum : K13
 Penulis :
 Validator :
 Pekerja Validator :

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
I	FORMAT			
	1. Kejelasan penilaian identitas			√
	2. Keteraturan pengaturan tata letak			√
	3. Sistem penomoran			√
II	ISI			√
	1. Kebenaran isi/materi			√
	2. Kegiatan dirumuskan secara jelas dan operasional			√
	3. Di kelompokkan kedalam bagian yang logis			√
	4. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang digunakan			√
III	BAHASA			√
	1. Kebenaran tata bahasa			√
	2. Kesederhanaan sruktur bahasa			√
	3. Kejelasan petunjuk dan arah			√
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			√

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D
	√		

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....



Banda Aceh,
Validator

(Signature)

FAIZATUL FARIDY, M.Pd