



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2020

PANDUAN PENERAPAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI BELAJAR DARI RUMAH BAGI PENDIDIK



- Ayumi -
PhotoGrid

PANDUAN PENERAPAN PENGUATAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI BELAJAR DARI RUMAH BAGI PENDIDIK

Pengarah: Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat

Tim Pengembang: Sri Lilis Herlianthi SP. M.Si., Apip Hermana, M.Pd., Asep Subagja, S.Pd.,
Rita Utharthianthy, S.Pd., dan Dr. Agus Gunawan, M.M.Pd.

Narasumber: Dr. Rudiyanto, M.Si.

Desain Sampul dan Tata Letak: Asep Subagja, S.Pd.

Kontributor: PAUD Alam Pelopor Kabupaten Bandung,
Kelompok Bermain Rumah Bintang Islamic Preschools – Kota Bandung,
Kelompok Bermain Rancage – Kabupaten Sumedang,
PAUD Plamboyan 11 – Kabupaten Bandung Barat.

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat
Tahun 2020**

Lembar Pengesahan

Disetujui dan Disahkan oleh Narasumber



DR. Rudiyanto, M.Si.

Mengetahui,
Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat,



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

NIP. 196101261988031002

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya kami dapat menyelesaikan penyusunan Panduan Penerapan Penguatan Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Belajar Dari Rumah Bagi Pendidik.

Panduan ini disusun sebagai acuan bagi pendidik dalam menerapkan model penguatan pendidikan sosial dan finansial melalui belajar dari rumah (BDR) bagi anak usia 4-6 tahun, dan acuan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik PAUD khususnya untuk penerapan pendidikan sosial dan finansial bagi anak usia 4-6 tahun melalui BDR. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya model ini.

Lembang, Desember 2020
Kepala PP-PAUD dan Dikmas
Provinsi Jawa Barat,



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP.196101261988031002

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Daftar Tabel.....	iv
Daftar Gambar	v
BAGIAN 1. PENDAHULUAN.....	1
A. Pengantar	1
B. Tujuan Panduan.....	1
C. Manfaat Panduan	2
BAGIAN 2. PANDUAN PENERAPAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI BDR BAGI ANAK USIA 4-6 TAHUN....	3
A. Tujuan Pendidikan Sosial dan Finansial	3
B. Peta Kompetensi pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Belajar di Rumah	3
C. Peta Muatan Materi dan kegiatan pendampingan Orang Tua	4
D. Prinsip Penerapan	9
E. Media yang digunakan.....	9
F. Strategi Pelaksanaan BDR	12
G. Pemetaan Peran Lembaga dan Orang Tua dalam BDR	13
BAGIAN 3. CONTOH PENERAPAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI BDR	24
A. Sub tema 1 : Makanan Bergizi Kebutuhanku	24
1. RPPM	24
2. Pesan Main	25
3. Media	25
B. Sub tema 2 : Pakaian kebutuhanku	26
1. RPPM	26
2. Pesan Main	27
3. Media	27
C. Sub tema 3 : Rumah kebutuhanku	28
1. RPPM	28
2. Pesan Main	29
3. Media	29

D. Sub tema 4 : Mainan Yang Kuinginkan	30
1. RPPM	30
2. Pesan Main	31
3. Media	31
E. Sub tema 5: Cita-citaku	32
1. RPPM	32
2. Pesan Main	33
3. Media.....	33
REFERENSI.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tokoh Beno.....	9
Gambar 2. Strategi Kolaborasi antara Pendidik, Pengelola dan Orang Tua	12
Gambar 3. Contoh Format Identifikasi kesiapan perangkat orang tua	
Gambar 4. Contoh Kegiatan Sosialisasi melalui Zoom Meeting dan Whatsapp Grup	
Gambar 5. Prosedur Penilaian BDR	22
Gambar 6. Tabel Pencatatan/Rekaman Perkembangan dari Vidio.....	21
Gambar 7. Pencatatan/Rekaman Perkembangan dari Hasil Karya Anak	21
Gambar 8. Pencatatan/Rekaman Perkembangan dari Foto Anak	22
Gambar 9. Pencatatan/Rekaman Perkembangan dari Catatan tentang anak	22

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peta Kompetensi pendidikan Sosial dan Finansial Melalui BDR....	3
Tabel 2. Peta Muatan materi, Kegiatan main, dan Kompetensi dasar PSF melalui BDR bagi anak usia 4-6 tahun.....	4
Tabel 3. Judul animasi dan isi Pesan yang disampaikan.....	10



BAGIAN 1. PENDAHULUAN

A. Pengantar

Pendidikan anak usia dini tidak hanya terkait dengan upaya membekali mereka dengan tumbuh kembang yang memadai, tetapi juga penguatan karakter sejak dini. Salah satu implementasi pembentukan karakter adalah melalui pengenalan tentang kecerdasan finansial kepada anak usia dini. Menurut (Muslima, 2015) Kecerdasan finansial adalah upaya memampukan dan mengajarkan anak untuk memahami kegiatan mengelola keuangan secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, pendidikan sosial finansial bukan hanya merupakan kegiatan mengenalkan anak dengan uang atau mata uang tertentu, namun mendidik anak untuk menggunakan uang tersebut dengan bijaksana. Ini merupakan pendidikan karakter dan sekaligus pengenalan keaksaraan.

B. Tujuan Panduan

Tujuan Panduan penerapan pendidikan sosial dan finansial melalui BDR adalah menyediakan acuan bagi pendidik dalam memfasilitasi kegiatan penerapan Penguatan Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Belajar Dari Rumah, serta untuk membantu pendidik melakukan pendampingan kepada orang tua dalam pelaksanaan kegiatan BDR.

C. Manfaat Panduan

Manfaat panduan:

1. Memandu pendidik untuk menyiapkan, melaksanakan dan melakukan penilaian penerapan penguatan pendidikan sosial dan finansial melalui belajar dari rumah (BDR) bagi anak usia 4-6 tahun.
2. Memandu Satuan PAUD dalam memfasilitasi penerapan penguatan pendidikan sosial dan finansial melalui belajar dari rumah (BDR) bagi anak usia 4-6 tahun
3. Acuan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik PAUD khususnya untuk penerapan pendidikan sosial dan finansial melalui BDR bagi anak usia 4-6 tahun .

BAGIAN 2

PENERAPAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI BELAJAR DARI RUMAH (BDR)

A. Tujuan Pendidikan Sosial dan Finansial melalui BDR

1. Mengembangkan perilaku hemat, menabung dan berbagi yang dibangun melalui pencapaian kompetensi dasar-kompetensi dasar yang mengacu pada permendikbud 146 tahun 2014.
2. Menguatkan pengembangan kemampuan hemat, menabung dan berbagi pada anak melalui peran pendampingan orang tua di rumah.

B. Peta Kompetensi pendidikan Sosial dan Finansial Melalui BDR

Tabel 1.

Peta Kompetensi Pendidikan Sosial dan finansial melalui BDR

Program Pengembangan	Sikap Spiritual & Sosial	Pengetahuan & Keterampilan	Tema/Subtema
NAM	1.2		<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhanku/ Makanan bergizi kebutuhanku • Kebutuhanku/Pakaian kebutuhanku • Kebutuhanku/Rumah kebutuhanku • Keinginanku/Mainan yang kuinginkan • Cita-citaku/Cita-citaku
	2.13.		
FM	2.1	3.2-4.2	
		3.3-4.3	
		3.4-4.4	
KG	2.2.	3.5. -4.5	
		3.6. -4.6	
		3.7.-4.7	
		3.8-4.8	
BHS	2.14	3.10. -4.10	
		3.11. -4.11	
		3.12-4.12	
Sosem	2.5	3.13-4.13	
	2.6	3.14 -4.14	
	2.7		
	2.8		
	2.9		
	2.12		
Seni	2.4.	3.15-4.15	

C. Peta Muatan Materi , Kegiatan Main dan Kompetensi Dasar

Tabel 2 .
Peta Muatan Materi, Kegiatan Main dan Kompetensi Dasar
Pendidikan Sosial dan Finansial melalui BDR Bagi anak usia 4-6 tahun

Tema/Sub tema	Muatan Materi	Kegiatan main	KD
<p>Tema Kebutuhanku</p> <p>Sub tema Makanan Bergizi kebutuhanku</p>	<p>Doa sebelum dan sesudah makan Sikap bersyukur (menghabiskan makanan yang diambil & mengambil makanan secukupnya) Fungsi makanan bergizi bagi tubuh Menyiapkan makanan bersama ibu Cuci tangan sebelum dan sesudah makan Membuat minuman susu atau teh untuk ayah/ibu Cerita Beno' "Makanan bergizi kebutuhanku" Mengungkapkan arti kebutuhan Tulisan : "Beno", "nasi", "buah", "sayur", susu, ikan, Membuat rencana menu esok hari Cara merawat tanaman Cara merawat hewan peliharaan Berbagi makanan Cara mematikan keran Cara mematikan listrik</p>	<p>1. Bermain ekspresi sedih dan gembira 2. Menyiapkan makanan bersama ibu 3. Membuat telur dadar bersama ibu 4. Mencuci tangan 5. Membuat minuman (susu/teh) untuk ayah/ibu 6. Menyiram tanaman 7. Memberi makan hewan 8. Meniru tulisan "beno", "nasi", "buah", "sayur", "susu" "ikan" dan nama diri dll.</p>	<p>3.1 1.2, 3.2-4.2 3.6-4.6 3.3-4.3, 2.9 2.1, 3.4-4.3 3.3-4.3, 2.9, 3.6-4.6, 3.9-4.9, 3.15-4.15 3.10-4.10, 3.11-4.11 3.12-4.12 3.14-4.14 2.8, 3.8-4.8 2.9 1.2. 3.14-4.14.</p>
<p>Tema Kebutuhanku</p> <p>Sub tema</p>	<p>Doa berpakaian 3.1 Sikap Bersyukur 1.2 Fungsi pakaian sebagai kebutuhan Tempat membeli pakaian</p>	<p>1. Bermain ekspresi sedih dan gembira 2. Bermain mencuci pakaian bersama ibu</p>	<p>3.13-4.13, 3.1, 1.2 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.7-4.7</p>

Tema/Sub tema	Muatan Materi	Kegiatan main	KD
Pakaian Kebutuhanku	Pakaian tipis-tebal, warna pakaian Macam-macam pakaian (pakaian untuk sekolah, pakaian untuk tidur, pakaian untuk main) Kelengkapan pakaian (masker) Pengelompokan pakaian berdasarkan pemilik (pakaian ibu, ayah, adik, dll) Cerita Beno "Pakaian kebutuhanku" Pesan "pakaian Kebutuhanku" Aturan: "pulang sekolah ganti pakaian" " menggunakan masker jika keluar rumah" Cara merawat pakaian (mencuci, menjemur, menyetrika, melipat, menyimpan) Cara memilih kegiatan main yang akan dilakukan Kebiasaan membantu ibu mencuci, menjemur, menyetrika, melipat, menyimpan Cara membuat rencana kegiatan merawat pakaian Cara memilih kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu ibu merawat pakaian Cara menggunakan air/mematikan keran air Cara mematikan listrik	3. Bermain menjemur pakaian bersama ibu 4. Bermain menyetrika pakaian bersama ibu 5. Bermain melipat pakaian bersama ibu 6. Bermain mengelompokkan pakaian ibu, ayah, kakak, adik 7. Bermain menyimpan pakaian ke tempatnya 8. Membuat catatan bahan untuk mencuci pakaian bersama ibu	3.10-4.10, 3.11-4.11, 2.6, 2.1, 2.4 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9, 2.5 3.14-4.14 2.9, 2.8 3.14-4.14 3.3-4.3, 3.15-4.15 2.12, 1.2
Tema Kebutuhanku	Sikap Bersyukur (memiliki rumah) Doa keluar rumah/masuk rumah Fungsi Rumah	1. Bermain ekspresi senang dan kaget 2. Bermain menyapu rumah	3.13-4.13 1.2, 3.1-4.1, 3.6-4.6 3.3-4.3,
Subtema	Cerita BEno " Rumah Kebutuhanku"		

Tema/Sub tema	Muatan Materi	Kegiatan main	KD
Rumah Kebutuhanku	Pesan :Rumah kebutuhanku” Tulisan “rumah”, “dapur”, “kamar”, “kursi, meja” Barang-barang yang ada di setiap ruangan rumah (misal: Kasur, ranjang, lemari, sepre) Cara merawat rumah (menyapu, mengepel, membereskan barang pada tempatnya, mengelap membereskan tempat tidur, mencuci piring dll) Aturan di rumah: “membereskan mainan setelah digunakan” “Menyimpan mainan pada tempatnya” Sikap mau membantu ibu membereskan rumah Cara membuat rencana kegiatan membantu ibu Cara memilih kegiatan membereskan rumah yang akan dilakukan untuk membantu ibu Cara membuat keputusan menentukan kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu ibu Cara menggunakan air/mematikan keran air Cara mematikan listrik	3. Bermain mengepel rumah bersama ibu 4. Bermain membereskan tempat tidur 5. Bermain mencuci piring 6. Bermain mengelap meja 7. Bermain menyiram tanaman 8. Bermain memberi makan hewan peliharaan 9. Meniru tulisan “rumah,”, “dapur”, “kamar”, “kursi”, “meja” dan nama diri dll.	3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 2.12, 2.1, 2.5 3.8-4.8, 3.9-4.9 2.6, 2.9, 2.12, 2.8, 3.14-4.14, 3.7-4.7 2.7, 3.15-4,15
Tema: Keinginanku Sub Tema Mainan Yang diinginkan	Arti keinginan Cerita Beno”Mainan yang kuinginkan” Pesan “merawat mainan dan menabung “ Tulisan “ mobil”, “ Pesawat”, “boneka” Tempat penjual mainan Memilih mainan yang ingin dibeli	1. Bermain membuat celengan dari bahan bekas 2. Bermain membuat mainan dari bahan bekas 3. Bermain memperbaiki mainan yang rusak di rumah	3.3-4.3, 3.14-4.14, 3.3-4.3 3.10-4.10 3.12-4.12, 3.7-4.7 3.14-4.14, 2.8, 2.7, 2.3, 1.2, 2.12

Tema/Sub tema	Muatan Materi	Kegiatan main	KD
	Cara membuat keputusan menentukan mainan yang ingin dibeli Cara membuat rencana membeli mainan yang diinginkan dengan menabung dahulu Celengan/Menabung Aturan menabung: “Mengurangi jajan agar dapat menabung” “Menunda keinginan untuk menabung” Mainan dari bahan yang ada Cara menggunakan air/mematikan keran air Cara mematikan listrik	4. Menulis nama mainan yang dimiliki, contoh “boneka,” “mobil”, “pistol”, “pesawat” dan nama diri dll. 5. Bermain membereskan mainan yang telah digunakan 6. Menggambar mainan yang diinginkan 7. Membuat mainan dari barang bekas	3.8-4.8 3.15-4.15
Tema Cita-citaku Sub tema Cita-citaku	Sikap Bersyukur Arti keinginan /minat diri Mengenalkan uang Cerita Beno “ Cita-citaku” Pesan cerita: “rajin belajar jujur , selalu mendengarkan nasihat ayah ibu” Tulisan: “dokter” , ‘jarum”, apotik, obat, pasien,” Sikap jujur, Sikap percaya diri, Sikap ramah Berbagai macam profesi Mengenal pekerjaan orang tua Konsep bekerja (waktu untuk bekerja, tujuan bekerja/mendapat upah kerja untuk memenuhi kebutuhan) Cara memilih profesi yang ingin dilakukan Cara memutuskan profesi yang ingin dipilih	1. Bermain membuat uang-uangan dari kertas, dan menulis nilai uang Rp. 1000, Rp. 2000, Rp.5000, Rp.10.000 2. Menulis tulisan “dokter, obat, apotik, pasien, jarum” 3. Bermain peran menjadi dokter 4. Bermain peran menjadi pembeli obat di apotik (menawar barang “ini harganya berapa?, menukar uang dengan barang yang dibeli 5. Bermain peran menjadi apoteker (meracik obat)	1.2 3.14-4.14 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 2.13, 2.5, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.9-4.9 2.8, 2.9, 2.6, 2.7, 2.12 3.15-4.15

Tema/Sub tema	Muatan Materi	Kegiatan main	KD
	Cara merencanakan mencapai profesi yang dipilih Cara menggunakan air/mematikan keran air Cara mematikan listrik		

D. Prinsip Penerapan

Prinsip penerapan penguatan Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Belajar Dari Rumah Bagi Anak Usia 4-6 Tahun sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan untuk menguatkan capaian kemampuan anak terkait perilaku hemat, menabung dan berbagi melalui pengembangan enam aspek perkembangan anak yang dilakukan di rumah
2. Pembelajaran dilakukan melalui melibatkan anak dalam berbagai aktivitas sehari-hari di rumah
3. Berorientasi pada lingkungan sekitar serta kontekstual dengan benda-benda nyata atau aktifitas keseharian di lingkungan sekitar rumah.
4. Berpusat pada peserta didik, disesuaikan dengan minat dan ketertarikan anak
5. Kegiatan main anak tidak terbatas waktu, bersifat fleksibel mengikuti aktivitas keseharian anak di rumah
6. Mengedepankan keteladanan dari orang dewasa disekitar anak (orang tua/wali) terkait penerapan perilaku hemat, menabung dan berbagi
7. Mengedepankan interaksi dan komunikasi yang positif antara pendidik yang memfasilitasi dan mengendalikan proses, serta orang tua/wali yang melakukan pendampingan
8. Menggunakan moda daring dan luring untuk penyampaian pesan dan interaksi antara sekolah (Pendidik dan pengelola), dan orang tua serta anak.

E. Media yang Digunakan

Media yang digunakan dalam Penguatan Pendidikan Sosial dan Finansial melalui Belajar Dari Rumah bagi Anak Usia 4-6 Tahun adalah :

1) Media Animasi

Media animasi yang berisi pesan untuk Membangun pengetahuan awal dan menginspirasi anak terkait perilaku hemat, menabung dan berbagi. Video animasi mengangkat Karakter tokoh pembawa pesan yaitu Beno. Beno adalah anak Indonesia asli yang berusia sekitar 4-5 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan sedang dalam proses penumbuhan perilaku hemat, menabung dan berbagi. Karakter Beno menjadi teman motivator, inspirator dan contoh perilaku baik bagi anak-anak.



Gambar 1. Tokoh Beno

Ada 5 media animasi “Cerita Beno” yang dikembangkan yaitu:

Tabel 3. Judul animasi dan isi Pesan yang disampaikan

No	Judul Animasi	Isi Pesan
1	Makanan Bergizi Kebutuhanku	<ol style="list-style-type: none">1. Memahami fungsi makanan bergizi bagi tubuh2. Menghargai makanan dengan mengambil secukupnya dan menghabiskannya3. Membiasakan berdoa dan cuci tangan
2	Pakaian kebutuhanku	<ol style="list-style-type: none">1. Memahami fungsi manfaat pakaian2. Mengenal macam-macam pakaian3. Membiasakan terlibat dan bertanggungjawab merawat pakaian
3	Rumah Kebutuhanku	<ol style="list-style-type: none">1. Anak memahami rumah sebagai kebutuhan2. Anak mengenal bagian-bagian rumah3. Anak terbiasa terlibat merawat rumah
4	Mainan Yang Kuinginkan	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenal keinginan2. Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan3. Dapat menunda keinginan
5	Cita-Citaku	<ol style="list-style-type: none">1. Memahami Konsep Diri2. Mengenal profesi (pentingnya profesi tersebut, manfaatnya bagi yang lain, peralatan yang digunakan)

No	Judul Animasi	Isi Pesan
		3. Dapat membuat rencana untuk mencapai cita-cita yaitu dengan membiasakan rajin belajar, disiplin dan mau mendengarkan nasihat orang tua

2) Kegiatan sehari-hari di rumah, diantaranya

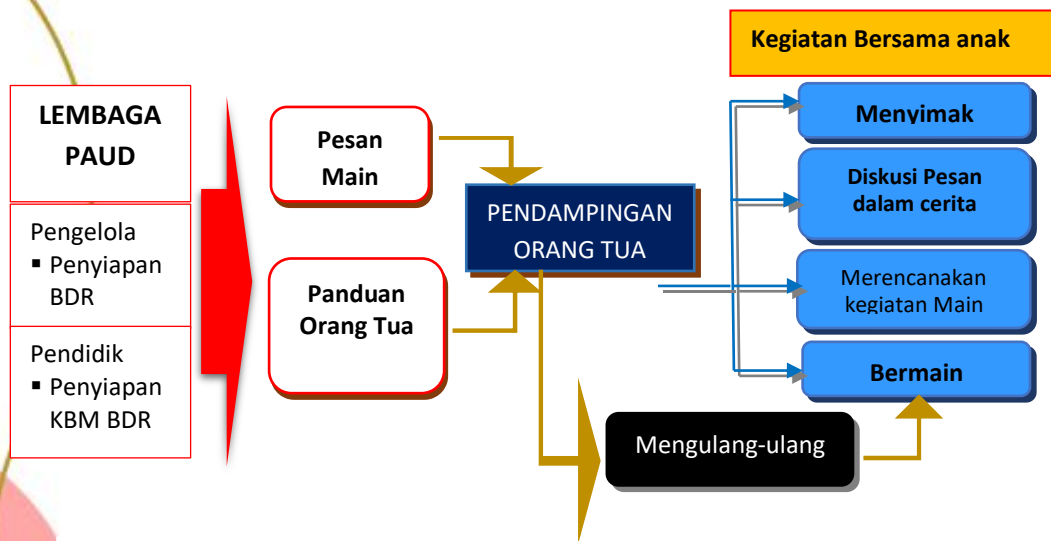
- Kegiatan membantu orang tua dalam melakukan pekerjaan sehari-hari di rumah seperti membereskan tempat tidur, menyapu, mengepel mencuci piring atau pakaian, mengelap dan lain-lain yang dilakukan bersama dengan orang tua
- Kegiatan yang mengembangkan empati anak seperti berbagi makanan, berbagi mainan dengan saudara di rumah,
- Kegiatan yang menumbuhkan sikap menghargai terhadap sumberdaya seperti penggunaan air secukupnya, mematikan listrik jika tidak digunakan
- Kegiatan aktivitas orang tua dalam memenuhi kebutuhan rumah tangga, seperti membuat rencana belanja, catatan belanja, kegiatan belanja kebutuhan sehari-hari atau belanja bulanan dan lain-lain.
- Membuat celengan untuk melatih anak memiliki kebiasaan merencanakan ketika menginginkan sesuatu dengan menabung, melatih anak untuk penggunaan uang sesuai kebutuhan

3) Lingkungan Sekitar

- Peralatan dan perabotan rumah tangga
- Lingkungan sekitar yaitu tempat-tempat yang dapat mengenalkan dan membuka wawasan anak terkait kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan peredaran uang ataupun yang dapat mengembangkan perilaku hemat, menabung dan berbagi. Misalnya bank, pasar, warung, penjual keliling, tanaman atau hewan peliharaan di sekitar rumah, kebun dan lain-lain.

F. Strategi Pelaksanaan BDR

Strategi pelaksanaan BDR dilakukan secara kolaboratif antara lembaga PAUD (pengelola dan pendidik) dalam melakukan fasilitasi, serta orang tua/wali anak untuk melakukan pendampingan di rumah. Pola kolaborasi dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Strategi Kolaborasi antara Pendidik, Pengelola dan Orang Tua

Kegiatan Belajar Dari Rumah diawali dengan penyiapan BDR yang dilakukan oleh pengelola. Selanjutnya pembelajaran BDR diawali dengan penyampaian pesan main dari pendidik pada orang tua. Kemudian orang tua menyampaikan pesan main pada anak melalui kegiatan menyimak cerita bersama anak dengan waktu menyesuaikan minat anak, mendiskusikan pesan dalam cerita bersama anak, merencanakan kegiatan main yang mendukung penguatan penerapan pesan pada anak. Selanjutnya mendampingi anak bermain.

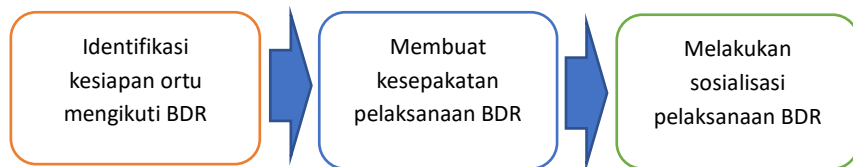
Pesan disampaikan pada anak secara berulang-ulang agar menjadi karakter dalam diri anak.

G. Pemetaan Peran Lembaga dan Orang Tua dalam BDR

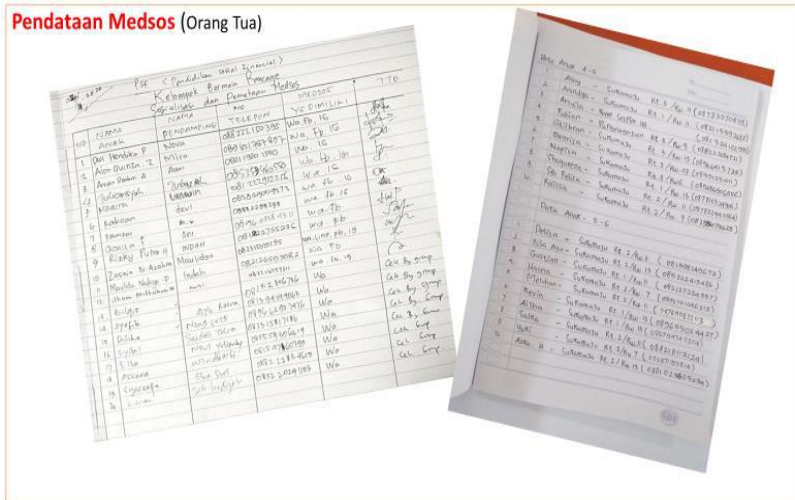
1. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal yang sangat penting untuk penyiapan penyelenggaraan pendidikan sosial dan finansial melalui belajar di rumah. Perencanaan melibatkan lembaga PAUD dalam hal ini peran pengelola terkait persiapan penyelenggaraan belajar di rumah, dan pendidik terkait persiapan pembelajaran, serta orang tua terkait kesiapan untuk melaksanakan kegiatan belajar di rumah.

a. Peran Pengelola dalam perencanaan

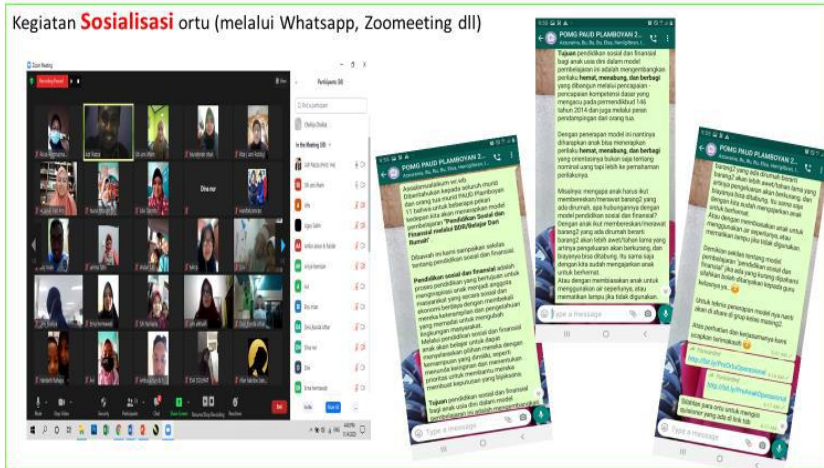


1) Contoh format identifikasi kesiapan orang tua



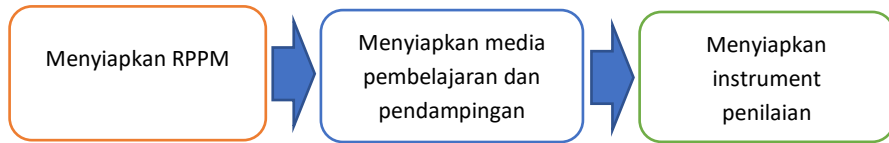
Gambar 3. Contoh Format Identifikasi kesiapan perangkat orang tua melalui *Whatsapp Grup*

Kegiatan **Sosialisasi** ortu (melalui Whatsapp, Zoommeeting dll)

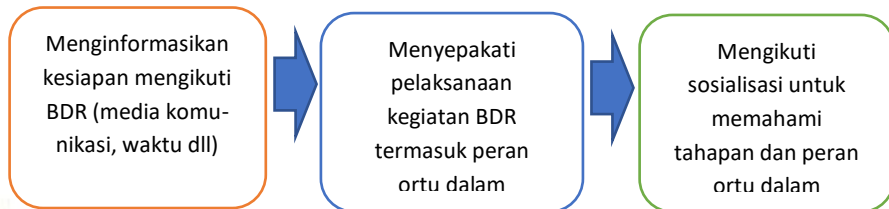


Gambar 4. Contoh Kegiatan Sosialisasi melalui Zoommeeting dan *Whatsapp Grup*

b. Peran Pendidik

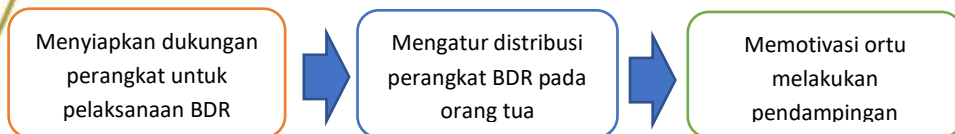


c. Peran orang tua dalam perencanaan

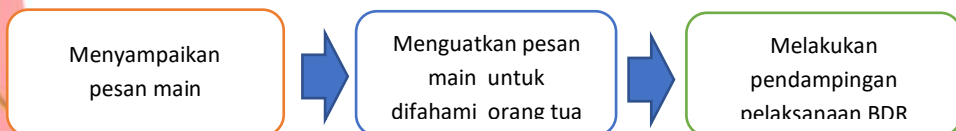


2. Pelaksanaan

a. Pengelola



b. Pendidik



c. Orang Tua/Wali



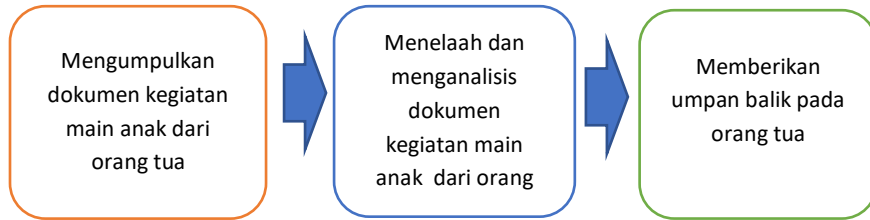
3. Penilaian

Proses penilaian melibatkan pengelola, pendidik, dan orang tua. Peran keterlibatan pengelola, pendidik dan orang tua sebagai berikut.

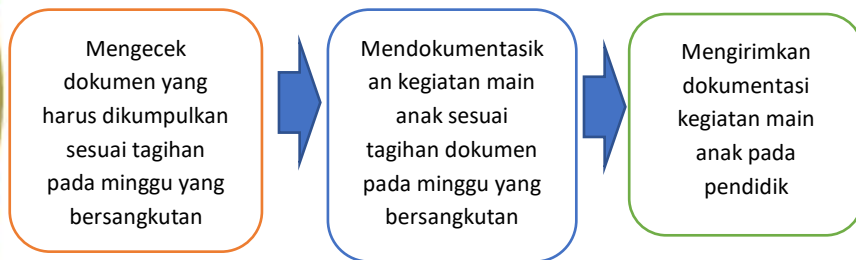
a. Pengelola



b. Pendidik



c. Orang Tua



Berdasarkan alur diatas, proses penilaian dilakukan terhadap dokumen yang dikirimkan orang tua terkait kegiatan main yang dilakukan anak dalam pengembangan kemampuan hemet, menabung dan berbagi. Dokumen yang dikirimkan orang tua mengacu pada kesepakatan awal yang telah dibuat antara orang tua dan lembaga PAUD terkait proses kegiatan belajar di rumah. Dokumen tersebut dikirimkan orang tua ke pendidik melalui media yang telah disepakati bersama, minimal 1 dokumen dalam 1 minggu. Selanjutnya pendidik menelaah, mengolah dan menganalisis dokumen yang dikirimkan oleh orang tua kedalam instrument penilaian. Setelah melakukan analisis, pendidik memberikan umpan balik kepada orang tua terkait hal-hal yang perlu ditindaklanjuti untuk mengoptimalkan pencapaian

kemampuan anak. Pengelola membantu mengecek dan memotivasi pengiriman dokumen oleh orang tua pada pendidik serta membantu mendokumentasikan hasil penilaian.

d. Prosedur Penilaian Kegiatan belajar Dari Rumah



Gambar 5. Prosedur Penilaian BDR

1) Perencanaan/Persiapan

- (a) Mengikuti (Selaras) dengan RPP yang telah disusun
- (b) Pemetaan Peluang Komunikasi Dengan Orang Tua (*Media/Sarana/Saluran Komunikasi*)
- (c) Penyusunan/Penetapan Instrumen (*Daftar Pertanyaan Prioritas & Dokumen Yang Diharapkan*).
- (d) Penyusunan Jadwal Dan Saluran Komunikasi (*Cara Mendapatkan Rekaman Otentik*).
- (e) Penyiapan Alat & Bahan Penunjang (*Minimal Selebar Kertas & Pena*)

2) Pengamatan dan Perekaman Data

Beberapa Cara/Teknik Perekaman & Pencatatan:

- (a) Segera mencatat/merekam dokumen/data yang di terima dari orang tua minimal 1 minggu 1 dokumen
- (b) Interpretasikan “makna” dari setiap dokumen perkembangan anak (berdasarkan tempat, waktu dan peristiwa)
- (c) Menganalisis dan Simpulkanlah capaian perkembangan dari hasil interpretasi sesuai lingkup perkembangan, KD dan indikator yang relevan

3) Dokumentasi dan Pengolahan Data

Dokumen yang diberikan orang tua ditekankan pada aktivitas anak yang dilihat dari gambar bergerak/video, hasil karya anak, foto anak dan catatan tentang anak.

Beberapa hal yang perlu dilakukan Ketika Dokumentasi Penilaian :

- (a) Review (periksa Kembali) dokumen dan catatan yang di terima
- (b) Buat Portofolio (per/setiap anak)
Cara menyusun Portofolio Anak (Pendokumentasian)
 - Menyiapkan (1) Soft File (dalam komputer/android),
 - (2) Hard File (dalam wadah secara fisik)
 - Berilah identitas anak pada wadah/file dokumen

- Urutkan semua dokumen yang akan disimpan berdasarkan tanggal, bulan dan tahun.
- Buatlah rangkuman sederhana yang menunjukkan pencapaian kompetensi (karakter, life skills) selaras aspek perkembangan: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.
- Terus lengkapi dokumen anak sesuai dengan kemajuan perkembangan yang telah dicapai melalui proses dan hasil belajar selama BDR
- Simpan dan jagalah dokumen dengan baik.
- Pengolahan data dengan mengklasifikasikan dokumen (dari Portofolio yang ada), berdasarkan lingkup perkembangan, KD dan indikator yang sama.

e. Skala Penilaian yang digunakan

- **BB** artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru/orangtua;
- **MB** artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru/orangtua;
- **BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru/orangtua;
- **BSB** artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu

temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Gambar Bergerak (Video)

PENCATATAN/REKAMAN PERKEMBANGAN
 Tanggal:

Nama Orangtua: Nama Pendidik :

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku
Capaian Perkembangan:			

Simaklah Video yang diberikan orangtua dengan cermat, bila perlu berulang2



Gambar 6. Tabel Pencatatan/Rekaman

Gambar Diam, Foto, Karya Anak, dll (2D)

Contoh:
 PENCATATAN/REKAMAN PERKEMBANGAN
 Tanggal: 12 Juni 2020
 Nama Anak/Kelompok Usia: **Lintang /....th**
 Nama Orangtua: **Bu Fajar** Nama Pendidik : **Ibu Widya**

Hasil Karya Anak	Pengamatan Guru
	<ul style="list-style-type: none"> - Menggambar bebas - Jari tangan kanan memegang spidol kecil (warna hijau dan merah) untuk membuat garis lurus, lengkung dan huruf. - "Ini pelangi,, ini rumah, temboknya sudah rusak. Ada cantolan. Ini ubur-ubur".
Capaian Perkembangan: <ul style="list-style-type: none"> • KD 3.3-4.3: Menggambar bebas dgn 2 jari: BSH • KD 3.8-4.8: Mengenal lingkungan alam: BSH • KD 3.12-4.12: mengenal keaksaraan awal: MB 	

Gambar 7. Pencatatan/Rekaman Perkembangan dari Hasil Karya Anak

**Gambar
Diam, Foto,
Karya Anak,
dll (2D)**

Contoh:

PENCATATAN/REKAMAN PERKEMBANGAN
 Tanggal: 15 Juni 2020
 Nama Anak/Kelompok Usia: **Rahmitha/....th**
 Nama Orangtua: **Abdul Somad** Nama Pendidik : **Sri W**

Foto Anak	Pengamatan Guru
 <p>Capaian Perkembangan: KD 3.7-4.7: Mengenal lingkungan sosial: BSH</p> <p>Terus identifikasi KD yg relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sedang seolah telepon dengan temannya • Menyebutkan nama teman-temannya: "ini ada Andri, Dodi, Leni, dan Lala" mereka belum pada mandi. "aku sih sudah mandi.. •dst (kembangkan terus pengamatan guru dgn ajuan pertanyaan berkesinambungan kpd ortu (tetap jaga sopan-santun dan etika)

Gambar 8. Pencatatan/Rekaman Perkembangan dari Foto Anak

**Cat. Prilaku/
Kegiatan
Anak dari
Ortu, dll**

Contoh:

PENCATATAN/REKAMAN PERKEMBANGAN
 Tanggal:
 Nama Anak/Kelompok Usia:
 Nama Orangtua:Nama Pendidik :

Cat. Ttg Anak (Diary Notes)	Pengamatan Guru
 <p>Capaian Perkembangan: KD 3.6-4.6: Mengenal benda dan jumlah Benda : BSH KD 3.8-4.8: Mengenal lingkungan alam: BSH</p> <p>KD..... Terus identifikasi KD yg relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lesmana tadi bermain air • Menggunkan ember, gayung dan sendok • Menuangkan air ke tanah dan menyiram bunga yg ada • •

Gambar 9. Pencatatan/Rekaman Perkembangan dari Catatan tentang anak

f. Pelaporan

Laporan Kegiatan Belajar Anak dari Rumah

Laporan kegiatan belajar anak di rumah bersama orang tua disusun oleh pendidik setiap minggu (laporan per minggu). Format laporan kegiatan berisikan :

- 1) Identitas anak ; nama, usia;
- 2) Teman melakukan kegiatan; ayah/ibu/ kakak/dst;
- 3) Durasi waktu kegiatan;
- 4) Tujuan pengembangan;
- 5) Gambaran/ penjelasan proses kegiatan dapat berupa jawaban anak, pendapat anak, hasil karya; dan
- 6) Kendala yang dihadapi oleh guru, orang tua dan anak.

BAGIAN 3.

CONTOH PENERAPAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI BDR BAGI ANAK USIA 4-6 TAHUN

A. Sub Tema 1: Makanan Bergizi Kebutuhanku

1. RPPM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)		
Semester/Bulan/Minggu : 1/Agustus/ke-3		
Nama Lembaga:		
Tema : Kebutuhanku		
Sub Tema : Makanan dan Air		
Kelompok : B (5-6 Tahun)		
KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM 1.1, 1.2	- Doa sebelum dan sesudah makan - Sikap bersyukur (menghabiskan makanan yang diambil & mengambil makanan secukupnya)	1. Menyimak cerita Beno” Makanan dan air kebutuhanku”
FM 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5	- Fungsi makanan dan fungsi air bagi tubuh - Pentingnya makanan sehat di masa pandemic - Menu seimbang	2. Bermain ekspresi sedih dan gembira 3. Menyiapkan makanan bersama ibu 4. Membuat telur dadar bersama ibu
KOG 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8 3.9-4.9	- Tempat-tempat membeli makanan pokok - Menyiapkan makanan bersama ibu - Cuci tangan sebelum dan sesudah makan	5. Mencuci tangan 6. Membuat minuman (susu/teh) untuk ayah/ibu 7. Menyiram tanaman 8. Memberi makan hewan
BAHASA 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-4.12	- Membuat minum susu atau the untuk ayah/ibu - Cerita Beno “Makanan dan air kebutuhanku”	9. Meniru tulisan “beno,” “nasi”, “buah”, “sayur”, “susu” “ikan” dan nama diri dll.
SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 3.13-4.13 3.14-4.14	- Mengungkapkan arti kebutuhan - Tulisan :”Beno”, “nasi”, “buah”, “sayur”, susu, ikan, - Permen atau nasi - Es krim atau air minum	Foto : Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (sedang mencium atau memeluk)
SENI 2.4, 3.15-4.15	- Membuat rencana menu esok hari - Cara merawat tanaman/Cara merawat hewan peliharaan - Berbagi makanan - Cara mematikan keran - Cara mematikan listrik	Karya: menyiapkan makanan bersama ibu/membuat telur dadar

	- Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (foto) - Karya: menyiapkan makanan bersama ibu	
Mengetahui		Bandung, Agustus 2020
Kepala PAUD		Guru Kelompok B
.....	

2. Pesan Main



PESAN MAIN Makanan dan Air Kebutuhanku

TUBUH KUAT JIWA SEHAT



Ayah/Bunda Yang baik,
Selama 1 minggu ini kita akan mengajak Ananda di rumah bermain:

1. Menyiapkan makanan bersama ibu
2. Membuat telur dadar bersama ibu
3. Mencuci tangan
4. Membuat minuman (susu/teh) untuk ayah/ibu
5. Menyiram tanaman
6. Memberi makan hewan
7. Meniru tulisan "beno", "nasi", "buah", "sayur", "susu" "ikan" dan nama diri dll.



Langkah Kegiatan Mengajak Ananda Bermain :

- Ajak ananda menyimak cerita "makanan dan air kebutuhanku", pilih waktu sesuai minat ananda
- Libatkan ananda untuk memilih kegiatan main sesuai minatnya
- Rencanakan kegiatan main yang akan dilakukan bersama
- Ayah/Bunda bisa memilih 1 kegiatan main untuk 1 hari.
- Apabila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dahulu, namun bila ia menginginkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar dari rumah menjadi menyenangkan.
- Bimblinglah jika Ananda mengalami kesulitan
- Berikan contoh/teladan dari orang tua
- Lakukan kegiatan secara berulang pada hari berikutnya

Dokumen yang dikumpulkan pada Guru:

1. Foto: Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (sedang mencium atau memeluk)
2. Foto/Video: Kegiatan menyiapkan makanan/minuman bersama ibu (salah satu yang dipilih)

3. Media

- Video animasi Makanan Bergizi Kebutuhanku
- Alat bahan main anak (*loose parts*) yang ada di rumah terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah/peralatan rumah tangga.
- Panduan Orang Tua Judul " Makanan dan Air Kebutuhanku

B. Subtema 2: Pakaian Kebutuhanku

1. RPPM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)		
Semester/Bulan/Minggu : 1/Agustus/ke-4		
Nama Lembaga :		
Tema : Kebutuhanku		
Sub Tema : Pakaian Kebutuhanku & Cara Merawat pakaian		
Kelompok :		
KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM 1.1, 1.2	- Doa berpakaian - Sikap Bersyukur - Fungsi pakaian sebagai kebutuhan	1. Menyimak cerita Beno "Pakaian kebutuhanku" 2. Bermain ekspresi sedih dan gembira
FM 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5	- Tempat membeli pakaian - Pakaian tipis-tebal, warna pakaian - Macam-macam pakaian (pakaian untuk sekolah, pakaian untuk tidur, pakaian untuk main)	3. Bermain mencuci pakaian bersama ibu 4. Bermain menjemur pakaian bersama ibu
KOG 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8 3.9-4.9	- Kelengkapan pakaian (masker) - Pengelompokan pakaian berdasarkan pemilik (pakaian ibu, ayah, adik, dll) - Cerita Beno "Pakaian kebutuhanku & Cara Merawat Pakaian" - Pesan "pakaian Kebutuhanku" - Aturan: "pulang sekolah ganti pakaian" - " menggunakan masker jika keluar rumah"	5. Bermain melipat pakaian bersama ibu 6. Bermain mengelompokkan pakaian ibu, ayah, kakak, adik 7. Bermain menyimpan pakaian ke tempatnya 8. Membuat catatan bahan untuk mencuci pakaian bersama ibu
BAHASA 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	- Cara merawat pakaian (mencuci, menjemur, menyetrika, melipat, menyimpan)	Foto : Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (sedang mencium atau memeluk)
SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 3.13-4.13	- Cara memilih kegiatan main yang akan dilakukan - Kebiasaan membantu ibu mencuci, menjemur, menyetrika, melipat, menyimpan	Karya: melipat pakaian
SENI 2.3, 2.4, 3.14-4.14, 3.15-4.15	- Cara membuat rencana kegiatan main merawat pakaian - Cara memilih kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu ibu merawat pakaian - Cara melipat baju - Cara menggunakan air/mematikan keran air - Cara mematikan listrik - Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (foto)	
Mengetahui		Bandung, Agustus 2020
Kepala PAUD		Guru Kelompok B
.....	

2. Pesan Main



Anak-anak adalah peniru ulung, berilah contoh yang baik untuk ditiru (Anonymous)

PESAN MAIN Pakaian Kebutuhanku

Ayah/Bunda Yang baik,
Selama 1 minggu ini kita akan mengajak Ananda di rumah bermain:

1. Ekspresi sedih dan gembira
2. Mencuci pakaian bersama ibu
3. Menjemur pakaian bersama ibu
4. Melipat pakaian bersama ibu
5. Mengelompokkan pakaian ibu, ayah, kakak, adik
6. Menyimpan pakaian ke tempatnya
7. Membuat catatan bahan untuk mencuci pakaian bersama ibu

Langkah Kegiatan Mengajak Ananda Bermain :

- Ajak ananda menyimak cerita "Pakaian Kebutuhanku", pilih waktu sesuai minat ananda
- Libatkan ananda untuk memilih kegiatan main sesuai minatnya
- Rencanakan kegiatan main yang akan dilakukan bersama
- Ayah/Bunda bisa memilih 1 kegiatan main untuk 1 hari.
- Apabila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dahulu, namun bila ia menginginkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar dari rumah menjadi menyenangkan.
- Bimblinglah jika Ananda mengalami kesulitan
- Berikan contoh/teladan dari orang tua
- Lakukan kegiatan secara berulang pada hari berikutnya

Dokumen yang diserahkan pada Guru:

1. Foto Aku Sayang Bunda/Ayah/Adik/Kakak
2. Foto/Video : Kegiatan anak sedang mencuci/ menjemur/ melipat/ mengelompokkan pakaian



3. Media

- Video animasi Makanan Bergizi Kebutuhanku
- Alat bahan main anak (*loose parts*) yang ada di rumah terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah/peralatan rumah tangga.
- Panduan Orang Tua Judul " Pakaian Kebutuhanku"

C. Subtema 3: Rumah Kebutuhanku

1. RPPM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)		
Semester/Bulan/Minggu : 1/September/ke-1		
Nama Lembaga :		
Tema : Kebutuhanku		
Sub Tema : Rumah Kebutuhanku		
Kelompok :		
KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM 1.1, 1.2	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap Bersyukur (memiliki rumah) - Doa keluar rumah/masuk rumah - Fungsi Rumah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak cerita Beno "Mengenal bagian-bagian rumah dan rumah kebutuhanku"
FM 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5	<ul style="list-style-type: none"> - Cerita Beno "bagian-bagian rumah dan fungsi rumah sebagai kebutuhan" - Pesan :Rumah kebutuhanku" - Tulisan "Rumah", "Dapur", "Kamar", "Kursi", "Meja" 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Bermain ekspresi senang dan kaget 3. Bermain menyapu rumah 4. Bermain mengepel rumah bersama ibu
KOG 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> - Barang-barang yang ada di setiap ruangan rumah (missal: kamar tidur: Kasur, ranjang, lemari, seprei dll) - Cara merawat rumah (menyapu, mengepel, membereskan barang pada tempatnya, mengelap membereskan tempat tidur, mencuci piring dll) 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Bermain membereskan tempat tidur 6. Bermain mencuci piring 7. Bermain mengelap meja 8. Bermain menyiram tanaman 9. Bermain memberi makan hewan peliharaan
BAHASA 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> - Aturan di rumah: "membereskan mainan setelah digunakan" - "Menyimpan mainan pada tempatnya" 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Meniru tulisan "rumah,", "dapur", "kamar", "kursi", "meja" dan nama diri dll.
SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 3.13-4.13	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap mau membantu ibu membereskan rumah - Cara membuat rencana kegiatan membantu ibu 	<p>Foto : Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (sedang mencium atau memeluk)</p>
SENI 2.3, 2.4, 3.14-4.14, 3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> - Cara memilih kegiatan membereskan rumah yang akan dilakukan untuk membantu ibu - Cara membuat keputusan menentukan kegiatan yang akan dilakukan untuk membantu ibu - Cara menggunakan air/mematikan keran air - Cara mematikan listrik - Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (foto) 	<p>Aktivitas Karya "kegiatan Membereskan tempat tidur/mencuci piring/menyapu lantai"</p>
Mengetahui Kepala PAUD		Bandung, September 2020 Guru Kelompok B

2. Pesan Main

PESAN MAIN

RUMAH KEBUTUHANKU

Ayah dan Bunda Yang baik,
Selama 1 minggu ini kita akan mengajak Ananda di Rumah bermain :

1. Bermain ekspresi senang dan kaget
2. Bermain menyapu rumah
3. Bermain mengepel rumah bersama ibu
4. Bermain membereskan tempat tidur
5. Bermain mencuci piring
6. Bermain mengelap meja
7. Bermain menyiram tanaman
8. Bermain memberi makan hewan peliharaan
9. Meniru tulisan "rumah,", "dapur", "kamar", "kursi", "meja" dan nama diri dll.

Dokumen yang disampaikan kepada guru:

1. Foto: Aku sayang Bunda/Ayah/Adik/Kakak (sedang berpelukan/mencium)
2. Foto/Video: Kegiatan membereskan rumah (membereskan tempat tidur/ membereskan mainan/mencuci piring/menyapu lantai/menyiram tanaman)

Langkah kegiatan mengajak Ananda bermain :

- Ajak ananda menyimak cerita "Rumah kebutuhanku", pilih waktu sesuai minat ananda
- Libatkan ananda untuk memilih kegiatan main sesuai minatnya
- Rencanakan kegiatan main yang akan dilakukan bersama
- Ayah/Bunda bisa memilih 1 kegiatan main untuk 1 hari.
- Apabila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dahulu, namun bila ia menginginkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar dari rumah menjadi menyenangkan.
- Bimbinglah jika Ananda mengalami kesulitan
- Berikan contoh/teladan dari orang tua
- Lakukan kegiatan secara berulang pada hari berikutnya

Rumah adalah Sekolah Pertama dan Utama bagi Anak Didiklah Anak Untuk Bahagia agar Dapat Menghargai Sesuatu Berdasarkan Nilai Bukan Berdasarkan Harganya

3. Media

- Video animasi Rumah Kebutuhanku
- Alat bahan main anak (*loose parts*) yang ada di rumah terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah/peralatan rumah tangga.
- Panduan Orang Tua Judul " Rumah Kebutuhanku"

D. Subtema 4: Mainan Yang Kuinginkan

1. RPPM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)		
Semester/Bulan/Minggu : 1/September/ke-2		
Nama Lembaga :		
Tema : Keinginanku		
Sub Tema : Mainan Yang kuinginkan		
Kelompok :		
KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM 1.1, 1.2	- Arti keinginan - Cerita Beno "Mainan yang kuinginkan"	1. Menyimak cerita Beno "Mainan yang kuinginkan"
FM 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5	- Pesan "merawat mainan dan menabung" - Tulisan "mobil", "Pesawat", "boneka"	2. Bermain membuat celengan dari bahan bekas 3. Bermain membuat mainan dari bahan bekas 4. Bermain memperbaiki mainan yang rusak di rumah
KOG 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	- Tempat penjual mainan - Memilih mainan yang ingin dibeli - Cara membuat keputusan menentukan mainan yang ingin dibeli	5. Menulis nama mainan yang dimiliki, contoh "boneka", "mobil", "pistol", "pesawat" dan nama diri dll.
BAHASA 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	- Cara membuat rencana membeli mainan yang diinginkan dengan menabung dahulu	6. Bermain membereskan mainan yang telah digunakan
SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.13, 3.13-4.13	- Cara mencari informasi harga mainan - Celengan/Menabung - Aturan menabung: "Mengurangi jajan agar dapat menabung"	7. Menggambar mainan yang diinginkan 8. Membuat mainan dari barang bekas
SENI 2.3, 2.4, 3.14-4.14, 3.15-4.15	- "Menunda keinginan untuk menabung" - Mainan dari bahan yang ada - Cara menggunakan air/mematikan keran air - Cara mematikan listrik - Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (foto) - Karya: " "Menggambar mainan yang diinginkan" "Membuat mainan dari bahan bekas bersama ayah/ibu"	Foto : Aku sayang bunda/ayah/adik/kakak (sedang mencium atau memeluk) Karya "Membuat Celengan dari barang bekas"
Mengetahui Kepala PAUD		Bandung, September 2020 Guru Kelompok B

2. Pesan Main

PESAN MAIN
Mainan yang Kuinginkan

Ayah Bunda yang baik , selama 1 minggu ini kita akan mengajak Ananda di rumah Bermain:

1. Membuat celengan dari bahan bekas
2. Membuat mainan dari bahan bekas
3. Memperbaiki mainan yang rusak
4. Membereskan mainan yang telah digunakan
5. Mengenal uang berdasarkan warna, tekstur, bentuk, bahan, dan nilai
6. Bermain membuat catatan rencana belanja (menulis harga barang, misalnya gula : Rp. 5000)
7. Membantu ibu membeli barang yang dibutuhkan (misalnya belanja ke tukang sayur keliling, ke warung terdekat dan lain-lain)
8. Menulis barang yang ingin dibeli.
9. Menempel tulisan barang yang ingin dibeli pada celengan yang telah dibuat
10. Menabung di celengan

Langkah Kegiatan Mengajak Ananda Bermain

- ❑ Ajak ananda menyimak cerita Beno "Mainan Yang Kuinginkan", pilih waktu sesuai minat ananda
- ❑ Libatkan ananda untuk memilih kegiatan main sesuai minatnya
- ❑ Rencanakan kegiatan main yang akan dilakukan bersama
- ❑ Ayah/Bunda bisa memilih 1 kegiatan main untuk 1 hari.
- ❑ Apabila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dahulu, namun bila ia menginginkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar dari rumah menjadi menyenangkan.
- ❑ Bimblinglah jika Ananda mengalami kesulitan
- ❑ Berikan contoh/teladan dari orang tua
- ❑ Lakukan kegiatan secara berulang pada hari berikutnya

Dokumen yang disampaikan pada guru di minggu ini:

1. Foto: aku sayang Bunda/Ayah/Adik/Kakak (Sedang meminum atau memeluk
2. Foto/Video/informasi: Pilihlah minimal 1 foto/video salah satu kegiatan main yang sedang dilakukan anak pada minggu ini

3. Media

- Video animasi Mainan Yang Kuinginkan
- Alat bahan main anak (*loose parts*) yang ada di rumah terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah/peralatan rumah tangga.
- Panduan Orang Tua Judul " Mainan yang Kuinginkan"

E. Subtema 5: Cita-Citaku

1. RPPM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) Semester/Bulan/Minggu : 1/Oktober/ke-1		
Nama Lembaga: Tema : Cita-Citaku Sub Tema : Mengenal Profesi “Menjadi pedagang” Kelompok :		
KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM 1.2	Ekspresi: ramah – tersenyum, Cemberut	1. Bermain membuat uang-uangan dari kertas, dan menulis nilai uang Rp. 1000, Rp. 2000, Rp.5000, Rp.10.000 2. Menulis tulisan “dokter, obat, apotik, pasien, jarum” 3. Bermain peran menjadi dokter 4. Bermain peran menjadi pembeli obat di apotik (menawarkan barang “ini harganya berapa?, menukar uang dengan barang yang dibeli 5. Bermain peran menjadi apoteker (meracik obat) 6. Bermain peran menjadi arsitek Menggambar bangunan yang indah
FM 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5	Membiasakan anak bersikap jujur Membiasakan anak percaya diri	
KOG 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8 3.9-4.9	Membiasakan anak ramah Membiasakan anak semangat berusaha mencapai cita-cita/semangat belajar Mengajak anak bercerita tentang pekerjaan orang tua	
BAHASA 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12	Membiasakan anak untuk merencanakan cara mencapai cita-cita	
SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.13, 3.13-4.13	Membiasakan anak menggunakan air secukupnya/mematikan keran jika tidak digunakan	
SENI 2.3, 2.4, 3.14-4.14, 3.15-4.15	Membiasakan anak mematikan listrik jika tidak digunakan	
Mengetahui		Bandung, September 2020
Kepala PAUD		Guru Kelompok B
.....	

2. Pesan Main



PESAN MAIN CITA - CITAKU

Selama 1 minggu ini kita akan mengajak Ananda di Rumah bermain :

1. Menyimak cerita Beno "Tentang Cita-Citaku"
2. Aku selalu berdoa bersyukur kepada Tuhan setiap hari
3. Membersihkan alat makan Bersama bunda
4. Menghitung alat makan gelas, piring dan sendok yang kita pakai untuk makan
5. Membuat jus jeruk nipis bersama bunda
6. Berlomba Bersama ayah bunda mengumpulkan/menunjukkan benda berbentuk segitiga, segiempat dan lingkaran yang ada di sekitar rumah
7. Bermain peran sesuai dengan cita-citaku (menjadi dokter/ apoteker/ arsitek/ pedagang, dll)
8. Aku senang menghias cetakan jariku menggunakan krayon atau pensil warna
9. Bermain tebak gambar profesi Bersama ayah bunda
10. Yuk,.. Mengukur meja, kursi menggunakan jengkal
11. Bercerita kepada ayah bunda tentang cita-citaku
12. Aku senang merapikan permainan kesayanganku Kembali ke tempatnya.

Langkah Kegiatan Mengajak Ananda Bermain :

- ❑ Ajak ananda menyimak cerita "Cita - Citaku", pilih waktu sesuai minat ananda
- ❑ Libatkan ananda untuk memilih kegiatan main sesuai minatnya
- ❑ Rencanakan kegiatan main yang akan dilakukan bersama
- ❑ Ayah/Bunda bisa memilih 1 kegiatan main untuk 1 hari.
- ❑ Apabila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dahulu, namun bila ia menginginkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar dari rumah menjadi menyenangkan.
- ❑ Bimbelinglah jika Ananda mengalami kesulitan
- ❑ Berikan contoh/teladan dari orang tua
- ❑ Lakukan kegiatan secara berulang pada hari berikutnya

Dokumen yang disampaikan kepada guru:

1. Foto: Aku sayang Bunda/Ayah/Adik/Kakak (sedang berpelukan/ mencium)
2. Foto/Video: Aktivitas bermain peran sesuai Cita-cita /profesi yang di inginkan

3. Media

- Video animasi Cita-Citaku
- Alat bahan main anak (*loose parts*) yang ada di rumah terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah/peralatan rumah tangga.
- Panduan Orang Tua Judul " Cita-Citaku"

REFERENSI :

Nugraha, A. 2020. Penilaian dan Pelaporan (Materi Webinar : Adaptasi Pembelajaran Masa Pandemi , 08 Juli 2020). <https://gtkpaud.kemdikbud.go.id/main>. [diakses 8 Juli 2020]

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud


Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan.

Surat Edaran Menteri Pendidikan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Jl. Jayagiri No. 63 Lembang
Kabupaten Bandung Barat
Jawa Barat 40391

Phone: 022 2786017
Fax.: 022 2787474

e-mail: pauddikmasjabar@kemdikbud.go.id

 @pauddikmasjabar

 @pppauddikmasjabar

 PP Paud dan Dikmas Jawa Barat