



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA  
TAHUN 2019

# PANDUAN PEMBELAJARAN

## PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI PEMBELAJARAN SENTRA

### BAGI ANAK 4-5 TAHUN





# **PANDUAN PEMBELAJARAN**

## **Pendidikan Sosial dan Finansial**

### **Melalui Pembelajaran Sentra**

#### **Bagi Anak Usia 4-5 Tahun**

Pengarah:

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

Penanggung Jawab:

**Drs. Hidayat, M.Pd.**

Narasumber:

**Dr. Rudiyanto, M.Pd.**

**Dedi Wahyudi Mustofa, M.Pd.**

TIM Pengembang

**Ketua**

**Sri Lilis Herlianthy, SP. M.Si**

Anggota

**Asep Subagja S.Pd.**

Penyusun Model

**Sri Lilis Herlianthy, SP. M.Si.**

**Asep Subagja, S.Pd.**

Kontributor

**PAUD Alam Pelopor Kabupaten Bandung**

**PAUD Rancage Kabupaten Sumedang**

**KOber Rumah Bintang Kota Bandung**

**PAUD Bintang Puri Widya Kota Bandung**



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

**Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS**

**PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat**

Tahun 2019

# LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan Disahkan oleh Narasumber



**DR. Rudyanto, M.Pd.**



**Dedi Wahyudi Mustofa, M.Pd.**

Mengetahui,  
Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat,



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

NIP. 196101261988031002

# ABSTRAK

## **Model Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra Bagi Anak Usia 4-5 Tahun**

Perkembangan teknologi dan sistem komunikasi yang sangat pesat pada abad 21, telah memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi manusia dalam mendukung berbagai aktivitasnya. Kondisi tersebut akan sangat mudah mendorong seseorang terjebak pada pola hidup yang semakin konsumtif apabila tidak memiliki kemampuan mengelola keuangan atau finansial dengan baik dan bijak. Literasi finansial merupakan salah satu literasi dasar yang penting dimiliki untuk menghadapi tantangan abad 21. Pendidikan literasi finansial sangat penting untuk membekali seseorang agar sadar, paham dan terbiasa dalam mengelola keuangan secara bijak. Oleh karena itu sangat penting memberikan pendidikan literasi finansial sejak dini.

Di Indonesia pendidikan literasi finansial masih sangat jarang dilakukan. Saat ini beberapa permasalahan yang ditemukan terkait pendidikan literasi finansial untuk anak usia dini yaitu. (1) baru tersedia acuan modul pendidikan sosial dan finansial, hasil adaptasi dari program Aflatot, yang mengembangkan tiga kemampuan penting yaitu hemat, berbagi dan menabung bagi anak usia 5-6 tahun; (2) Modul hasil adaptasi menggunakan pola pembelajaran klasikal partisipatif dengan lebih banyak menggunakan media kertas yang kurang mengembangkan kesempatan eksplorasi dan minat anak; (3) Pembentukan kemampuan agar menjadi kebiasaan harus dilakukan secara kontinyu dan berkesinambungan pada setiap tingkatan usia dini, namun acuan yang tersedia baru fokus pada anak usia 5-6 tahun; (3) fakta lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran terkait literasi finansial di PAUD belum menjadi perhatian penting, tidak ada perencanaan dan tujuan yang jelas yang akan dicapai anak; (4) Kurikulum 2013 PAUD telah memuat kompetensi dasar yang dapat mengenalkan literasi finansial pada anak usia dini yaitu kompetensi dasar 3.14 dan 4.14 mengenali kebutuhan, keinginan dan minat diri, namun kenyataan dilapangan pendidik kurang memahami arah, substansi dan proses pencapaian kompetensi dasar tersebut, dianggap kompetensi dasar yang abstrak dan tidak bermakna.

Berdasarkan kondisi diatas perlu dikembangkan acuan pembelajaran literasi finansial di PAUD untuk menstimulasi penumbuhan kemampuan hemat berbagi dan menabung secara berkelanjutan sejak dini dan mengacu pada kurikulum 2013 PAUD. Untuk itulah "Model Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra" hadir sebagai upaya untuk menyiapkan arah dan proses pembentukan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam pembelajaran PAUD bagi anak usia 4-5 tahun.

Perangkat model yang dihasilkan yaitu naskah model pendidikan sosial dan finansial melalui pembelajaran sentra bagi anak usia 4-5 tahun, yang dilengkapi dengan panduan pembelajaran serta media lembar cerita. Pengembangan ujicoba ini dilakukan di empat lokasi yaitu PAUD alam Pelopor Kabupaten Bandung, Kober Rancage Kabupaten Sumedang, Kober Rumah Bintang dan PAUD Bintang Puri Widya Kota Bandung dengan metode R & D yang mengacu pada Sukmadinata (2005).

Berdasarkan hasil ujicoba penerapan model pendidikan sosial dan finansial melalui pembelajaran sentra pada anak usia 4-5 tahun dapat meningkatkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung. Selain itu model yang dikembangkan menarik dan mudah untuk diterapkan oleh pendidik. Keterbatasan model ini yaitu baru diujicobakan pada jumlah peserta yang terbatas dengan karakteristik lokasi yang terbatas.

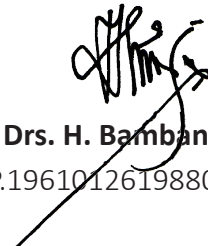
## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya kami dapat menyelesaikan penyusunan Panduan Pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra Bagi Anak Usia 4-5 Tahun.

Panduan ini disusun untuk digunakan sebagai acuan bagi pendidik dalam menerapkan model pendidikan sosial dan finansial melalui pembelajaran sentra bagi anak usia 4-5 tahun, dan acuan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik PAUD khususnya untuk pembelajaran pendidikan sosial dan finansial bagi anak usia 4-5 tahun.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya model ini.

Bandung Barat, Nopember 2019  
Kepala PPPAUD dan Dikmas,



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

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	ii
Daftar Gambar .....	iii
Daftar Tabel .....	iv
<b>A. TUJUAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL .....</b>	<b>1</b>
<b>B. RAMBU-RAMBU PENERAPAN .....</b>	<b>1</b>
1. Prinsip Pembelajaran .....	1
2. Integrasi .....	2
3. Invitasi dan Provokasi .....	5
4. Kata-Kata Penting .....	6
5. Pelibatan Orang Tua .....	7
<b>C. PEMETAAN TEMA .....</b>	<b>9</b>
<b>D. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) .....</b>	<b>18</b>
<b>E. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) .....</b>	<b>24</b>
<b>F. PENUTUP .....</b>	<b>24</b>
<b>G. REFERENSI .....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh provokasi dalam penataan lingkungan main (invitasi) pada sentra persiapan subtema rumah kebutuhanku .....	5
--	---



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh Kata-Kata Penting Dalam Kalimat Yang Digunakan Guru Untuk Memotivasi Anak .....	6
Tabel 2. Pemetaan Tema Ke Dalam Kegiatan Main Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra .....	9
Tabel 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra Semester/Bulan/Minggu: I/... /Minggu 1- 4 .....	18



# PANDUAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI PEMBELAJARAN SENTRA BAGI ANAK USIA 4-5 TAHUN

## A. Tujuan Pendidikan Sosial dan Finansial

Tujuan Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra meliputi tiga kemampuan penting yaitu kemampuan hemat, berbagi dan menabung pada anak usia 4-5 tahun. Ketiga kemampuan tersebut dibangun melalui kompetensi dasar-kompetensi dasar yang mengacu pada Permendikbud No 146 Tahun 2014.

Pengembangan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam model ini mengacu pada hasil pengkajian modul pendidikan sosial dan finansial yang telah dilakukan PP-PAUD dan Dikmas Jabar tahun 2018. Kemampuan hemat dibangun dari nilai-nilai bersyukur, menghargai sumberdaya, tanggungjawab, dan peduli. Kemampuan berbagi dibangun melalui nilai-nilai percaya diri, peduli, tanggungjawab dan mandiri. Kemampuan menabung dibangun melalui nilai-nilai bersyukur, menghargai, percaya diri, memahami emosi diri dan orang lain, memilih, membuat rencana dan sabar (Herlianthi, dkk. 2018).

## B. Rambu-Rambu Penggunaan Panduan

### 1. Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra Bagi Anak Usia 4-5 Tahun sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dilakukan secara tematik melalui tema kebutuhanku, kesukaanku, dan cita-citaku untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang dimulai dari pemahaman pengetahuan, mengalami, dan melakukan
- b. Pembelajaran mengembangkan semua aspek perkembangan anak (nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan seni) melalui kegiatan main yang dirancang dalam pembelajaran sentra
- c. Pembelajaran dilakukan dengan memberi ruang kepada anak untuk bereksplorasi, melalui keterlibatan pada kegiatan main dengan invitasi dan provokasi yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran sentra
- d. Berorientasi pada lingkungan sekitar serta kontekstual dengan benda-benda nyata atau aktifitas yang ada di lingkungan sekitar.
- e. Berpusat pada peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, motivator, provokator dan pembimbing, dan peserta didik berperan sebagai subyek dalam proses pembelajaran

- f. Proses pembelajaran mengutamakan pelibatan semua anak secara aktif dan interaktif antar peserta didik, antar peserta didik dengan pendidik atau dengan lingkungannya.
- g. Pelibatan orang tua untuk mendukung pencapaian kemampuan anak melalui aktivitas sehari-hari di rumah.

## 2. Integrasi

Penerapan pendidikan sosial dan finansial dengan sentra dalam pembelajaran dilakukan melalui integrasi. Integrasi dilakukan dari tahap perencanaan sampai penilaian. Pada setiap pijakan main dalam pembelajaran sentra menjadi media rangkaian proses pencapaian kemampuan hemat, berbagi dan menabung. Integrasi pendidikan sosial dan finansial meliputi:

### a. Tujuan pembelajaran

Kemampuan hemat, berbagi dan menabung yang merupakan tiga kemampuan penting pada pendidikan sosial dan finansial dalam model ini dicapai melalui pencapaian kompetensi dasar kompetensi dasar sesuai dengan Permendikbud 146 tahun 2014. Oleh karena itu pemetaan kemampuan pendidikan sosial dan finansial dalam kompetensi dasar kompetensi dasar yang akan dicapai harus dilakukan terlebih dahulu.

### b. Perencanaan

#### 1) Tema/subtema/sub-subtema

Integrasi dilakukan dengan mengembangkan tema yang mengacu pada kompetensi dasar 3.14 dan 4.14 Permendikbud nomor 146 tahun 2014 yaitu mengenali kebutuhan, keinginan dan minat diri. Berdasarkan kompetensi dasar 3.14 dan 4.14, untuk mencapai kemampuan penting pendidikan sosial dan finansial yaitu hemat, berbagi dan menabung, maka dikembangkan tema kebutuhanku, keinginanku dan ciat-citaku.

#### 2) Muatan cerita yang digunakan

Berdasarkan subtema yang digunakan, selanjutnya dikembangkan cerita dengan mengacu pada tema/subtema dan muatan pendidikan sosial dan finansial.

### c. Pelaksanaan

Penerapan pendidikan sosial dan finansial dalam pembelajaran sentra dilakukan berdasarkan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun yaitu Rencana Pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penerapan dilakukan melalui empat pijakan yaitu:

#### 1) Pijakan lingkungan main

Pada penataan lingkungan main diupayakan dapat menarik minat atau

mengundang anak untuk tertarik bereksplorasi terkait kegiatan main yang akan dilakukan. Untuk itu guru melengkapi penataan lingkungan main dengan menyiapkan provokasi dalam invitasi. Provokasi dapat diarahkan pada aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan yang mendukung pencapaian kemampuan hemat, berbagi dan menabung pada setiap tema dan cerita yang digunakan. Contoh pada tema kebutuhanku, cerita makanan kebutuhanku provokasi yang dapat dibuat "Seperti apa makanan sehat yang dapat kamu sajikan?". Contoh lain pada tema kebutuhanku cerita air kebutuhanku provokasi yang dapat dibuat contohnya "Bagaimana cara teman merawat tanaman?"

2) Pijakan sebelum main

- Membaca cerita (Lembar Cerita) sesuai tema yang digunakan untuk mengenalkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung.
- Mengabungkan kosa kata baru yang menunjukkan konsep yang mendukung perolehan ketrampilan kerja (standart kinerja)
- Memberi gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan
- Mendiskusikan aturan-aturan dan harapan untuk pengalaman main
- Menjelaskan rangkaian waktu main, mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial
- Merancang dan menerapkan urutan transisi main

3) Pijakan saat main

- Mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung melalui aktivitas main yang dilakukan sesuai tema dan cerita yang disajikan
- Memahami pikiran anak dan berupaya memperluas gagasan atau ide anak melalui provokasi
- Memperkuat pemahaman anak terhadap konsep yang ditemukannya dan mengembangkan kemampuan anak yang lebih tinggi
- Mengembangkan berbagai aspek kemampuan
- Menguatkan pemilikan kemampuan hemat, berbagi dan menabung melalui motivasi dengan kata-kata penting
- Menerapkan aturan untuk mengenalkan disiplin
- Mencontohkan nilai-nilai yang diharapkan (mengucapkan terima kasih, sikap lainnya)

4) Pijakan setelah main

- Membangun kemampuan anak untuk mengingat kembali apa yang telah dilakukannya
- Memperkuat konsep yang telah ditemukan anak ketika bermain
- Mengembangkan kemampuan sosial
- Mengembangkan kemampuan pengendalian diri

- Mengembangkan sikap tanggung jawab dan disiplin
- Membiasakan bekerja tuntas

Sentra main adalah area main anak yang dilengkapi dengan bahan dan alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main. Ketiga jenis main tersebut adalah main sensorimotor, main pembangunan, dan main peran (Piaget dan Smilansky, (1968), Vigotsky (1967); Erikson (1963) dalam Depdiknas 2004). Pemenuhan kebutuhan ketiga jenis main dijalankan secara terpadu dan terukur sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak dan disediakan di sentra-sentra.

Beberapa sentra yang dapat digunakan sebagai berikut:

1. Sentra persiapan, mengenalkan konsep dasar calistung (membaca, menulis dan berhitung) secara sederhana dengan menggunakan simbol yang mudah dapat dipahami, guna mempersiapkan anak menjajaki pembelajaran di persekolahan.
2. Sentra balok, bertujuan untuk merangsang dan menumbuhkan kreativitas (daya cipta) anak sesuai imajinasinya.
3. Sentra main peran, bertujuan untuk mengembangkan dan merangsang kemampuan berfikir anak yang lebih tinggi dan memperkaya bahasa anak dari pengalaman yang didapatnya melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku pura-pura main drama (main peran makro) atau permainan fantasi (main peran mikro) Sentra bahan alam, bertujuan untuk mengenalkan dan menumbuhkan kepekaan anak bahwa bahan-bahan yang ada di alam sekitar dan lingkungan terdekat anak, dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan, yang mendukung kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang menyenangkan anak.
4. sentra seni, mengembangkan kemampuan motorik halus, keselarasan gerak, nada, aspek sosial-emosional dan lainnya.
5. sentra iman dan taqwa (Imtaq), bertujuan untuk meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan yang Maha Esa dan menanamkan nilai nilai moral secara dini.

#### d. Penilaian

Integrasi dalam penilaian dilakukan terhadap kompetensi dasar yang digunakan dalam mencapai kemampuan hemat, berbagi dan menabung. Selanjutnya kompetensi dasar-kompetensi dasar tersebut dijabarkan kedalam indikator pembelajaran.

### 3. Invitasi dan Provokasi

Invitasi digunakan dengan tujuan untuk menarik perhatian anak agar mau terlibat atau berpartisipasi dalam kegiatan main. Invitasi merupakan penataan benda-benda yang dipilih dan ditata dikelas untuk mengundang anak menggunakannya dalam pembelajaran. Benda-benda yang dipajang akan menawarkan pilihan pada anak untuk memasuki dunia pengetahuan. Benda-benda yang dipajang menjadi alat untuk mengeluarkan dan mengekspresikan pemahaman anak terhadap dunia dan memperoleh makna dari interaksi dengan benda-benda tersebut (Cuffaro, *Experimenting with world*, dalam Siantayani Y. Tanpa tahun).

Provokasi adalah sesuatu yang mengajak orang untuk semakin maju kedepan dengan menstimulasi respon dan aksi. Provokasi dilakukan untuk memperluas dan mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori anak, dibangun dari observasi yang bermakna terhadap hal-hal yang dilakukan anak berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak (Siantayani Y. Tanpa tahun).

Pada invitasi, provokasi dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yang diletakkan di area penataan kegiatan main. Provokasi diarahkan pada aktivitas yang berhubungan dengan tema, sub tema dan cerita yang digunakan, ditulis dan diletakkan di area penataan kegiatan main.

Contoh provokasi pada area penataan kegiatan main di sentra persiapan, tema kebutuhanku, sub tema rumah kebutuhanku yaitu "Rumah seperti apa yang ingin kau buat?" (gambar 1).



Gambar 1. Contoh Provokasi dalam penataan lingkungan main (invitasi) pada sentra persiapan, subtema rumah kebutuhanku

Provokasi juga dilakukan guru dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada saat anak main dengan tujuan untuk memperluas, memperdalam, memperkaya serta mengembangkan ide dan pemikiran unik anak. Provokasi dibangun dari observasi yang bermakna terhadap hal-hal yang dilakukan anak, berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak, sehingga menantang pemikiran anak untuk berfikir lebih tinggi (Siantayani, Y. Tanpa Tahun) . Beberapa contoh provokasi yang dapat dilakukan guru saat anak main

- a. Apalagi yang ingin kamu lakukan dengan benda-benda yang tersedia ? (pada subtema merawat )
- b. Apa yang terjadi jika tanah keras ini kamu tambahkan air? (pada subtema air kebutuhanku)
- c. Apa yang terjadi jika kandang binatang ini pintunya tidak ditutup? (pada subtema wisata ke kebun binatang)
- d. Apa yang dapat kamu tambahkan agar kandang ini nyaman untuk binatang yang tinggal didalamnya? (pada subtema wisata ke kebun binatang)

#### 4. Penggunaan kata-kata penting/motivasi

Kata-kata penting yang dimaksud adalah kata-kata yang digunakan oleh pendidik untuk memotivasi dan mengingatkan anak pada setiap aktivitasnya selama di sekolah. Tujuan penggunaan kata-kata penting adalah agar terjadi proses pembiasaan terkait perilaku hemat, berbagi dan menabung. Contoh kata-kata penting yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.

Contoh kata-kata penting dalam kalimat yang digunakan guru untuk memotivasi anak

No.	Kemampuan yang dibangun	Contoh kata-kata penting (tulisan tebal)
1.	Hemat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambillah mainan <b>secukupnya</b></li> <li>• <b>Rapikan</b> kembali mainan yang telah digunakan</li> <li>• <b>Simpan</b> kembali pada tempatnya</li> <li>• Ambil makanan <b>secukupnya</b></li> <li>• Gunakan air <b>secukupnya</b></li> <li>• Ambil yang benar-benar kamu <b>butuhkan</b></li> <li>• <b>Pilihlah</b> yang sangat kamu <b>butuhkan</b></li> </ul>
2.	Berbagi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingatlah bahwa temanmu juga <b>mebutuhkannya</b></li> <li>• <b>Bantulah</b> jika teman membutuhkan bantuan</li> <li>• <b>Berikan</b> pada teman yang membutuhkan</li> <li>• <b>Berbagilah</b> dengan temanmu</li> </ul>



No.	Kemampuan yang dibangun	Contoh kata-kata penting (tulisan tebal)
3.	Menabung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pilih</b> yang sangat <b>dibutuhkan</b></li> <li>• Buatlah <b>rencana</b> terlebih dahulu</li> <li>• <b>Bersabarlah</b> menunggu giliran</li> </ul>

Catatan: Penggunaan kata-kata penting ini dapat divariasikan dengan bernyanyi.

## 5. Pelibatan orang tua

Pelibatan orang tua dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial bagi Anak Usia 4-5 sangat penting dilakukan untuk mendukung pencapaian kemampuan hemat, berbagi dan menabung melalui kegiatan sehari-hari di rumah. Peran orang tua sebagai teladan, motivator, fasilitator, dan pembimbing bagi anak dalam mencapai kemampuan yang diharapkan. Dengan demikian proses pembentukan kemampuan oleh orang tua di lingkungan rumah sejalan dengan yang dilakukan oleh guru di lingkungan sekolah.

Langkah-langkah pelibatan orang tua:

- Kegiatan sosialisasi untuk menyamakan persepsi terkait tujuan pelibatan, cara pelibatan, serta tujuan yang ingin dicapai dari proses tersebut.
- Menyiapkan dan menginformasikan peran serta tugas yang harus dilakukan orang tua di rumahnya masing-masing. Untuk memandu aktivitas yang harus dilakukan orang tua di rumah digunakan lembar kerja sebagai acuan.
- Memantau dan memotivasi penerapan lembar kerja orang tua pada masing-masing anak di rumah. Pemantauan dapat dilakukan melalui grup whatsapp atau melalui pertemuan orang tua.

## LEMBAR KERJA ORANG TUA

**Berikut Tugas orang tua dalam mendukung pencapaian kemampuan literasi keuangan bagi anak usia 4-5 tahun.**

1. Memperkuat pengenalan kebutuhan dan keinginan melalui aktivitas sehari-hari di rumah, misalnya mengingatkan anak ketika jajan
2. Mendorong anak untuk terlibat membantu kegiatan di rumah, prioritas pada kegiatan:
  - a. Membereskan tempat tidur dan kolong tempat tidur
  - b. Menyapu lantai
  - c. Memberi makan hewan peliharaan
  - d. Menyiram tanaman
  - e. Menyimpan piring di rak
  - f. Membersihkan (lap) tempat makan dan membereskan peralatan makan setelah makan
3. Membiasakan anak untuk membereskan kembali peralatan mainnya setelah selesai main
4. Memotivasi anak untuk berbagi
5. Memotivasi anak merencanakan untuk membeli sesuatu yang diinginkan melalui menabung.

### C. Pemetaan Tema Ke Dalam Kegiatan Main

Tabel 2

PEMETAAN TEMA KEDALAM KEGIATAN MAIN PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI PEMBELAJARAN SENTRA

Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
Kebutuhanhanku	1. Makanan Kebutu-hanku	Ke-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal kebutuhan</li> <li>• Mengenal fungsi makanan dan air sbg kebutuhan</li> </ul>	Bahan Alam	Hari ke-1 1. Membuat bahan dasar makanan dari ketela, atau	1. Bagaimana cara menanam tanaman yang ada ? 2. Apa yang dapat kamu lakukan agar tanaman dapat tumbuh dengan segar?
	2. Air Kebutu-hanku	Ke-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui akibat tidak makan dan tidak ada air</li> <li>• Menghargai sumberdaya (makanan dan air)</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Bersyukur (bisa makan dan minum)</li> <li>• Peduli pada orang lain</li> <li>• Peduli pada tanaman</li> </ul>		2. Membuat aneka minuman 3. Menyajikan makan sehat bergizi 4. Memasangkan dan menempel bahan alam dengan tulisan yang sesuai	3. Bagaimana cara teman dapat membuat bahan dasar makanan dari bahan yang tersedia/ketela? 4. Bagaimana cara teman membuat minuman dari bahan yang tersedia?

Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersabar</li> <li>Mandiri</li> </ul>		Hari ke-2 1. Menanam tanaman dari biji atau batang 2. Mencangkul tanah 3. Menyiram tanaman 4. Membuat makanan dari tepung tapioka	Hari ke-2 1. Bagaimana cara menanam tanaman singkong? 2. Apa yang dapat teman lakukan agar tanaman dapat tumbuh dengan segar? 3. Makanan seperti apa yang dapat teman buat dari bahan yang tersedia?
	3. Mengenal Pakaian	Ke-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal kebutuhan</li> <li>Mengenal fungsi pakaian sbg kebutuhan</li> <li>Mengetahui akibat tidak memakai pakaian</li> </ul>	Main peran	1. Kegiatan mencuci 2. Kegiatan menjemur 3. Kegiatan menyetrika 4. Kegiatan melipat 5. Menjadi penjual pakaian	1. Bagaimana cara teman merawat baju dengan bahan-bahan yang tersedia? 2. Apa yang akan teman lakukan terhadap bahan dan alat yang tersedia? 3. Ayo kita belanja kebutuhan ?
	4. Cara merawat pakaian	Ke-4				

Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peduli/berbagi pada orang lain</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Menghargai sumberdaya (pakaian)</li> <li>• Tanggungjawab</li> <li>• Bersyukur memiliki dan memakai pakaian</li> <li>• Bersabar</li> <li>• Mandiri</li> </ul>		6. Menjahit baju 7. Mengambil uang di ATM	
	5. Rumah kebutuhanku	Ke-5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal kebutuhan rumah</li> <li>• Mengenal fungsi rumah</li> <li>• Mengetahui akibat tidak punya rumah</li> <li>• Tanggungjawab</li> </ul>	Persiapan	1. Menulis nama ruangan di dalam rumah 2. Membuat rumah dari kertas origami (menempel/menggunting)	1. Dapatkah teman menulis nama ruangan yang paling kamu sukai di rumah? 2. Bentuk rumah seperti apa yang ingin teman buat? 3. Ayo tirulah tulisan "RUMAH" dengan bahan yang tersedia
	6. Berbagi peran di rumah	Ke-6				

Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
KESUKAANKU	7. Mainan yang diinginkan	Ke-7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri</li> <li>Menghargai sumberdaya</li> <li>Bersyukur memiliki rumah dan keluarga</li> <li>Pedulih/berbagi pada anggota keluarga</li> <li>Pedulih pada orang lain yang tidak punya rumah</li> <li>Bersabar</li> <li>Mandiri</li> </ul>	Seni Kreatif-itas	3. Meniru tulisan rumah dengan bahan yang tersedia 4. Membuat alat kebersihan dari bahan yang tersedia 5. Membereskan tempat tidur/ Menyapu lantai/ Mengepel lantai	4. Apa yang dapat teman-teman lakukan di rumah untuk membantu ibu? 5. Dapatkah teman membuat alat kebersihan yang dibutuhkan dari bahan yang tersedia?
	8. Membuat mainan bersama ayah	Ke-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal keinginan</li> <li>Membuat rencana</li> <li>Memilih</li> </ul>	1. Mainan seperti apa yang ingin kamu buat dari bahan yang tersedia dihadapanmu?	1. Membuat mainan yang diinginkan dari bahan yang tersedia	

Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersyukur memiliki tangan bisa membuat sesuatu</li> <li>Percaya diri</li> <li>Menghargai sumberdaya</li> <li>Tanggungjawab</li> <li>Peduli/berbagi</li> <li>Sabar (dalam membuat mainan)</li> <li>Mandiri</li> </ul>		<ol style="list-style-type: none"> <li>Menghias celengan dengan bahan yang tersedia</li> <li>Menggambar benda yang ingin dibeli</li> <li>Meronce benda membentuk yang diinginkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Hiasilah celenganmu dengan bahan yang kamu sukai agar tampak indah</li> <li>Gambarlah benda yang ingin kamu beli</li> <li>Bentuk benda seperti apa yang kamu inginkan?</li> </ol>
	9. Membuat kue kesukaanku  10. Menghias donut	Ke-9  Ke-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal keinginan</li> <li>Membuat rencana</li> <li>Memilih</li> <li>Bersyukur memiliki indra pengecap</li> </ul>	Sentra Mema-sak	Hari ke-9 <ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat donut</li> </ol> Hari ke- 10 <ol style="list-style-type: none"> <li>Menghias donut</li> </ol>	Hari ke-9 <ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana cara membuat donut yang enak?</li> </ol> Hari ke-10 <ol style="list-style-type: none"> <li>Hiasan donut seperti apa yang ingin dibuat agar donutmu menarik dan enak?</li> </ol>

Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabar dalam membuat kue</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Menghargai sumberdaya (menggunakan bahan secukupnya)</li> <li>• Tanggungjawab</li> </ul>			
	11. Beno ingin ke kebun binatang	ke-11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal keinginan</li> <li>• Membuat rencana</li> <li>• Memilih</li> </ul>	Sentra Balok	1. Membuat tempat wisata yang ingin dikunjungi	1. Tempat wisata seperti apa yang ingin kamu buat ?
	12. Wisata ke kebun binatang	ke-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabar membuat karya</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Menghargai sumber daya</li> <li>• Tanggungjawab</li> <li>• Peduli/berbagi</li> </ul>			



Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
Cita-Citaku	13. Mengapa Dokter Diperlukan	Ke-13	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersyukur memiliki keluarga</li> <li>Mandiri</li> </ul>	Main Peran	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menentukan Pendaftaran pasien</li> <li>Menimbang pasien</li> <li>Memeriksa pasien</li> <li>Mengambil obat di apotik</li> <li>Mengambil uang di bank</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apa yang teman lakukan ketika berada di rumah sakit?</li> <li>Apa yang dilakukan dokter ketika memeriksa pasien?</li> <li>Apa yang teman lakukan dengan resep yang ditulis dokter?</li> <li>Apa yang teman lakukan di bank?</li> </ol>
	14. Dokter dan Perawatannya	Ke-14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal profesi</li> <li>Merencanakan</li> <li>Memilih</li> <li>Percaya diri</li> <li>Berbagi ilmu</li> <li>Sabar (antri)</li> <li>Peduli</li> <li>Syukur dapat bersekolah</li> </ul>			
Cita-Citaku	15. Pedagang Pakaian	Ke-15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal profesi</li> <li>Merencanakan</li> <li>Memilih</li> <li>Percaya diri</li> <li>Sabar (bekerja)</li> <li>Berbagi</li> </ul>	Main Peran	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jual beli sembako</li> <li>Jual beli pakaian</li> <li>Jual beli makanan</li> <li>Mengambil dan menabung uang di Bank/ATM</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apa yang teman lakukan ketika berada di pasar?</li> <li>Apa yang teman lakukan ketika berada di Bank?</li> </ol>
	16. Pedagang Sayuran	Ke-16				

Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peduli pada orang lain/pembeli/penjual</li> <li>• Menghargai orang lain</li> <li>• Tanggungjawab</li> <li>• Syukur dapat bersekolah</li> </ul>			
	17. Arsitek	Ke-17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal profesi</li> <li>• Merencanakan</li> <li>• Memilih</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Bersabar</li> <li>• Peduli/Berbagi</li> <li>• Menghargai orang lain</li> <li>• Tanggungjawab</li> <li>• Bersyukur</li> </ul>	Sentra Balok	1. Merancang bangunan pada kertas  2. Membuat bangunan dari bahan yang tersedia	1. Bangunan seperti apa yang ingin kamu gambar?  2. Bangunan seperti apa yang ingin kamu buat dengan bahan yang tersedia?
	Karya karya Arsitek	Ke-18				
	Persiapan Pameran	Ke-19	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merencanakan</li> <li>• Memilih</li> </ul>	Sentra Seni		

Tema	Judul Cerita	Per-temuan	Muatan Pendidikan Sosial dan Finansial	Sentra	Contoh Kegiatan Main Yang Dilakukan	Provokasi Dalam Invitasi
	Pameran	Ke-20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanggungjawab</li> <li>• Menghargai sumberdaya/orang lain</li> <li>• Bersyukur pada Tuhan</li> <li>• Bersabar</li> </ul>	Kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan kegiatan pameran Bersama anak</li> <li>2. Presentasi hasil karya yang sudah dibuat</li> <li>3. Membuat mainan Bersama ayah/ibu</li> </ol>	Mainan seperti apa yang ingin kamu buat bersama ayah/ibumu?

## D. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan

**Tabel 3**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**  
**PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL MELALUI PEMBELAJARAN SENTRA**  
**Semester/Bulan/Minggu: I/.. /Minggu 1- 4**

Kelompok: A (4-5 tahun)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema		Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
<b>Minggu 1</b>			
<b>KEBUTUHANKU</b>			
1.	Makanan dan air kebutuhanku a.Makanan kebutuhanku b.Air kebutuhanku	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur 2.1 Memiliki prilaku hidup sehat 2.5 Memiliki prilaku percaya diri 2.7 Memiliki prilaku sabar 2.8 Memiliki prilaku mandiri 2.9 Memiliki prilaku Peduli 2.10 Memiliki prilaku Kerjasama 2.12 Memiliki prilaku tanggung jawab 3.3-4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk motorik kasar dan halus 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat 3.6-4.6 Benda Sekitar	<b>Sentra Sains</b> Hari ke-1 1. Menyajikan makanan sehat bergizi 2. Membuat bahan dasar makanan/tepung tapioca (memarut, memeras) 3. Membuat aneka minuman  Hari ke-2 4. Menanam singkong 5. Menyiram tanaman singkong 6. Membuat makanan tradisional dari bahan singkong

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema		Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
2.	Pakaian Kebutuhanku a. Pakaian kebutuhanku b. Cara Merawat Pakaian	3.7-4.7 Mengenal Lingkungan Sosial 3.8-4.8 Mengenal Lingkungan Alam 3.9-4.9 Mengenal Tekhnologi sederhana 3.11-4.11 Memahami dan menunjukkan Bahasa ekspresif	<b>Sentra Main Peran</b> 1. Mencuci pakaian 2. Menjemur pakaian 3. Melipat pakaian 4. Menyetrika pakaian 5. Menjahit pakaian 6. Mengambil uang di ATM
3.	Rumah Kebutuhanku a. Rumah kebutuhanku b. Berbagi peran di rumah	3.12-4.12 Mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal 3.13-4.13 Mengenal emosi diri dan Orang lain 3.14-4.14 Kebutuhan, Keinginan, dan Minat diri 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	<b>Sentra Persiapan</b> 1. Meniru tulisan nama ruangan di dalam rumah yang paling di sukai 2. Membuat rumah dari kertas origami (menggunting/ menempel) 3. Menggambar rumah 4. Melakukan pekerjaan rumah (menyapu lantai/mengepel/ membersihkan tempat tidur)

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema		Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
<b>Minggu 2</b>			
<b>KESUKAANKU</b>			
4.	Mainan Kesukaanku a. Mainan yang diinginkan b. Membuat mainan Bersama ayah	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur 2.1 Memiliki prilaku hidup sehat 2.5 Memiliki prilaku percaya diri 2.7 Memiliki prilaku sabar 2.8 Memiliki prilaku mandiri 2.9 Memiliki prilaku Peduli 2.10 Memiliki prilaku Kerjasama	<b>Sentra Seni Kreatifitas</b> 1. Membuat mainan yang diinginkan dari bahan yang tersedia 2. Menghias celengan dengan bahan yang tersedia 3. Menggambar benda yang ingin dibeli 4. Meronce
5.	Membuat kue kesukaanku a. Membuat kue donut kesukaanku b. Menghias donut	2.12 Memiliki prilaku tanggung jawab 3.3-4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk motorik kasar dan halus	<b>Sentra Memasak</b> 1. Membuat donut 2. Menghias donut
6.	Tempat wisata kesukaanku a. Beno ingin ke Kebun Binatang b. Wisata ke Kebun Binatang	3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat 3.6-4.6 Benda Sekitar 3.7-4.7 Mengenal Lingkungan Sosial 3.8-4.8 Mengenal Lingkungan Alam 3.9-4.9 Mengenal Tekhnologi sederhana	<b>Sentra Balok</b> 1. Membuat tempat wisata kesukaanku/ yang ingin dibangun

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema		Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
		3.11-4.11 Memahami dan menunjukkan Bahasa ekspresif 3.12-4.12 Mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal 3.13-4.13 Emosi Diri dan Orang lain 3.14-4.14 Kebutuhan, Keinginan, dan Minat diri 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	
<b>Minggu 3</b>			
<b>CITA-CITAKU</b>			
7.	Mengenal profesi dokter a. Mengapa dokter diperlukan? b. Peralatan dokter	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur 2.1 Memiliki prilaku hidup sehat 2.5 Memiliki prilaku percaya diri 2.7 Memiliki prilaku sabar 2.8 Memiliki prilaku mandiri 2.9 Memiliki prilaku Peduli 2.10 Memiliki prilaku Kerjasama	<b>Sentra Main Peran</b> 1. Menentukan Pendaftaran pasien 2. Menimbang pasien sebelum diperiksa 3. Memeriksa pasien 4. Mengambil obat berdasarkan resep yang ditulis dokter apotik 5. Mengambil uang di bank

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema		Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
8.	Mengenal pedagang a. Menjadi pedagang pakaian b. Menjadi pedagang sayuran	2.12 Memiliki perilaku tanggung jawab 3.3-4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk motorik kasar dan halus 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat	<b>Sentra Main Peran</b> 1. Jual beli sembako 2. Jual beli pakaian 3. Jual beli makanan 4. Mengambil dan menabung uang di Bank/ATM
9.	Mengenal arsitek a. Mengenal Arsitek b. Karya karya arsitek	3.6-4.6 Benda Sekitar 3.7-4.7 Mengenal Lingkungan Sosial 3.8-4.8 Mengenal Lingkungan Alam 3.9-4.9 Mengenal Teknologi sederhana 3.11-4.11 Memahami dan menunjukkan Bahasa ekspresif 3.12-4.12 Mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal 3.13-4.13 Emosi Diri dan Orang lain 3.14-4.14 Kebutuhan, Keinginan, dan Minat diri 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	<b>Sentra Balok</b> 1. Merancang bangunan pada kertas 2. Membuat bangunan dari bahan yang tersedia



Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema		Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
<b>Minggu 4</b>			
<b>PUNCAK TEMA</b>			
10.	Persiapan pameran/ <i>market day</i>	3.2. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur	Melibatkan anak dalam merencanakan kegiatan pameran/ <i>market day</i>
11.	Pameran/ <i>market day</i>	2.1 Memiliki prilaku hidup sehat 2.5 Memiliki prilaku percaya diri 2.7 Memiliki prilaku sabar 2.8 Memiliki prilaku mandiri 2.9 Memiliki prilaku Peduli 2.10 Memiliki prilaku Kerjasama 2.12 Memiliki prilaku tanggung jawab 3.3-4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk motorik kasar dan halus 3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat 3.6-4.6 Benda Sekitar 3.7-4.7 Mengenal Lingkungan Sosial 3.8-4.8 Mengenal Lingkungan Alam 3.9-4.9 Mengenal Teknologi sederhana	Pameran hasil karya Membuat mainan Bersama ayah/ibu

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema	Kompetensi Dasar	Rencana Kegiatan
	3.11-4.11 Memahami dan menunjukkan bahasa ekspresif 3.12-4.12 Mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal 3.13-4.13 Emosi Diri dan Orang lain 3.14-4.14 Kebutuhan, Keinginan, dan Minat diri 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	

### E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Berikut contoh-contoh RPPH yang dibuat untuk 18 pertemuan. Untuk RPPH kegiatan puncak tema dapat disesuaikan dengan kebutuhan lapangan

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 1)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 1  
 Hari/tanggal :  
 Kelompok usia : 4-5 Tahun  
 Tema/Sub tema : Kebutuhanku/ Makanan Kebutuhanku

Program Pengembangan Kompetensi dasar  
 NAM : 1.2  
 Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
 Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
 Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
 Bahasa : 3.11-4.11  
 Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Makanan 4 sehat 5 sempurna
4. Makanan sehat dan bergizi kebutuhanku
5. Kandungan gizi makanan
6. Fungsi makanan bagi tubuh
7. Terbiasa bersyukur dengan makanan
8. Fungsi perasan, parud, baskom, pisau
9. Bahan dan cara membuat tepung tapioka
10. Memarut
11. Memeras
12. Perbedaan tekstur benda
13. Mencari benda yang sesuai dengan kata
14. Kreasi Menyajikan makanan sehat bergizi
15. Macam-macam minuman dan cara membuatnya
16. Prilaku sabar menunggu giliran
17. Cerita tentang "Makanan kebutuhanku", dan "Air Kebutuhanku"

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin
5. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
6. Membiasakan peduli/empati/Berbagi
7. Membiasakan membuat rencana
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan Percaya diri
10. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Bahan Alam</b>		
a. Membuat tepung tapioca (Memarut, memeras)	Bagaimana cara teman dapat membuat bahan dasar makanan dari bahan yang tersedia?	Singkong, parutan, kain saringan, baskom, air, gayung, ember, ketela yang sudah dikupas

Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
b. Menyajikan makanan sehat dan bergizi	Seperti apa makanan sehat yang dapat kamu sajikan ?	Nasi, sayur, telur, tahu, tempe, piring kertas, sendok, garpu plastik.
c. Membuat aneka minuman	Bagaimana cara teman membuat minuman dari bahan yang tersedia?	Gula, teh, kopi, air, susu, sirup, gelas p lastik, termos, sendok
d. Menempel benda sesuai kata dalam tulisan	Dapatkah kamu mencocokkan tulisan dengan benda yang tersedia?	Daun singkong, kulit singkong, singkong, beras, kacang hijau

### A. Pembukaan

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

### B. Kegiatan inti

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Makanan sehat dan bergizi" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)

- Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
- Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
- Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
- Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (makanan,mainan,air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 2)**  
**KELOMPOK BERMAIN : .....**

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kebutuhanku/Air Kebutuhanku

<b>Program Pengembangan</b>	<b>Kompetensi dasar</b>
NAM	: 1.2
Fisik Motorik	: 2.1, 3.3-4.3
Kognitif	: 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
Sosial emosional	: 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
Bahasa	: 3.11-4.11
Seni	: 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Air kebutuhanku
4. Fungsi air bagi tubuh
5. Bersyukur dapat minum
6. Manfaat air bagi tanaman
7. Alat-alat bercocok tanam dan fungsinya
8. Cara menanam pohon dari biji atau batang
9. Perbedaan tekstur benda
10. Cara membuat makanan dari tepung tapioka
11. Mencetak makanan
12. Alat penyiram tanaman
13. Prilaku Sabar menunggu giliran
14. Membedakan rasa manis dan asin
15. Cerita tentang "Makanan kebutuhanku", dan "Air Kebutuhanku"

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan berbagi
4. Membiasakan bersyukur
5. Membiasakan disiplin

6. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
7. Membiasakan peduli/empati dan menolong orang lain
8. Membiasakan membuat rencana
9. Membiasakan kerjasama
10. Membiasakan Percaya diri
11. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

	Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Bahan Alam</b>			
a.	Menanam singkong/ ketela	Bagaimana cara teman menanam tanaman sing-kong?	Batang singkong, tanah, pupuk, sekop , polibag
b.	Menyiram tanaman	Apa yang dapat teman lakukan agar tanaman dapat tumbuh ?	Ember, alat penyiram, air, botol
c.	Membuat makanan tradisional berbahan tepung tapioka	Makanan seperti apa yang dapat teman buat dari ba-han yang tersedia ?	Singkong parud, adonan te-pung tapioka, sambal oncom, sayuran, gula merah, cetakan, adonan kue aci, nampan, lo-yang, cetakan kue

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo’a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do’a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita “Air Kebutuhanku” dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan



- Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
- Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.

## 2. Pijakan saat bermain

- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
- Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
- Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memung-kinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
- Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
- Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
- Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
- Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

## C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab ( makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 3)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 1  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kebutuhanku/Pakaian Kebutuhanku

### Program Pengembangan Kompetensi dasar

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Bersyukur atas pemberian Allah
3. Pakaian kebutuhanku
4. Macam-macam pakaian
5. Fungsi pakaian
6. Akibat tidak berpakaian
7. Bersyukur masih dapat memakai baju
8. Cara merawat pakaian
9. Mencuci pakaian
10. Menjemur pakaian
11. Menyetrikan dan melipat pakaian
12. Bahan dan alat mencuci
13. Fungsi alat mencuci
14. Menjahit/puzzle
15. Fungsi ATM
16. Prilaku sabar menunggu giliran
17. Prilaku menghemat air
18. Penjual baju
19. Cerita tentang "Pakaian kebutuhanku", dan "Cara Merawat Pakaian"

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab (merawat pakaian)
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin
5. Membiasakan percaya diri
6. Membiasakan menghemat sumberdaya ( air, pakaian, mainan)
7. Membiasakan peduli/berbagi
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan membuat rencana
10. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main		Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Bermain Peran</b>			
a.	Mencuci	Bagaimana cara teman merawat baju dengan bahan dan alat yang tersedia?	Baskom, papan cucian, deterjen, sabun batangan, sikat cuci, ember kecil, air, Tempat jemuran, , jepitan, aneka baju dan perlengkapannya, setrika, alas setrika, puzzle menjahit
b.	Menjemur pakaian		
c.	Merapihkan baju (melipat, menyeterika)		
d.	Menjahit		
e.	Mengambil uang di ATM	Apa yang akan teman lakukan dengan peralatan yang tersedia ?	meja, kursi, uang-uangan, kardus bekas yang dibuat seperti ATM
f.	Menjadi penjual pakaian	Ayo belanja kebutuhan	meja, kursi, aneka pakaian , tempat uang, kertas bertuliskan harga barang

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak

6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

## **B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita “Pakaian Kebutuhanku” dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

## **C. Penutup**

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya

3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup dan SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (pakaian,mainan,air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekpresi seni bermain peran</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 4)**  
**KELOMPOK BERMAIN : .....**

Semester/Bulan/Minggu ke : 1  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kebutuhanku/Pakaian/Merawat Pakaian

<b>Program Pengembangan</b>	<b>Kompetensi dasar</b>
NAM	: 1.2
Fisik Motorik	: 2.1, 3.3-4.3
Kognitif	: 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
Sosial emosional	: 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
Bahasa	: 3.11-4.11
Seni	: 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Bersyukur atas pemberian Allah
3. Pakaian kebutuhanku
4. Macam-macam pakaian
5. Fungsi pakaian
6. Akibat tidak berpakaian
7. Bersyukur masih dapat memakai baju
8. Cara merawat pakaian
9. Mencuci pakaian
10. Menjemur pakaian
11. Menyetrikan dan melipat pakaian
12. Bahan dan alat mencuci
13. Fungsi alat mencuci
14. Menjahit/puzzle
15. Fungsi ATM
16. Prilaku sabar menunggu giliran
17. Prilaku menghemat air
18. Penjual baju
19. Cerita tentang "Pakaian kebutuhanku", dan "Cara Merawat Pakaian"

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan berbagi
4. Membiasakan bersyukur
5. Membiasakan disiplin
6. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
7. Membiasakan peduli/empati dan menolong orang lain
8. Membiasakan membuat rencana
9. Membiasakan kerjasama
10. Membiasakan Percaya diri
11. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Bermain Peran</b>		
a. Mencuci	Bagaimana cara teman merawat baju dengan bahan dan alat yang tersedia?	Baskom, papan cucian, deterjen, sabun batangan, sikat cuci, ember kecil, air, Tempat jemuran, , jepitan, aneka baju dan perlengkapannya, setrika, alas setrika, puzzle menjahit
b. Menjemur pakaian		
c. Merapihkan baju (melipat, menyeterika)		
d. Menjahit		
e. Mengambil uang di ATM	Apa yang akan teman lakukan dengan peralatan yang tersedia ?	meja, kursi, uang-uangan, kardus bekas yang dibuat seperti ATM

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema



## B. Kegiatan inti

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita “Air Kebutuhanku” dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memung-kinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

## C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (pakaian,mainan,air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekpresi seni bermain peran</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 5)**  
**KELOMPOK BERMAIN : .....**

Semester/Bulan/Minggu ke : 1  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kebutuhanku/Rumah Kebutuhanku/  
Berbagi peran di rumah

<b>Program Pengembangan</b>	<b>Kompetensi dasar</b>
NAM	: 1.2
Fisik Motorik	: 2.1, 3.3-4.3
Kognitif	: 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
Sosial emosional	: 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
Bahasa	: 3.11-4.11
Seni	: 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Adab masuk rumah
4. Rumah kebutuhanku
5. Fungsi rumah dan bagian-bagian didalam rumah
6. Akibat tidak memiliki rumah
7. Bersyukur masih punya rumah
8. Peralatan yang ada di rumah
9. Pekerjaan di rumah
10. Merawat rumah (mengepel, mencuci, membereskan tempat tidur)
11. Prilaku sabar menunggu giliran
12. Rumah yang indah dan nyaman
13. Tulisan "Rumah"
14. Cerita tentang "Rumah Kebutuhanku" dan "Berbagi Peran di Rumah"

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab (merawat pakaian)
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin
5. Membiasakan percaya diri

6. Membiasakan menghemat sumberdaya ( air, pakaian, mainan)
7. Membiasakan peduli/berbagi
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan percaya diri
10. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

	Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Persiapan</b>			
a.	Meniru tulisan nama ruangan di dalam rumah yang paling di sukai	Dapatkah teman menulis nama ruangan yang pal-ing kamu sukai di rumah?	Gambar denah rumah, kertas, pensil
b.	Membuat rumah dari kertas origami (menggunting/ menempel)	Bentuk rumah seperti apa yang ingin teman buat?	Kertas origami warna warni, gunting, lem, kertas HVS
c.	Meniru tulisan "RUMAH" dari bahan yang tersedia	Tirulah tulisan rumah dengan bahan yang tersedia?	Kertas HVS
d.	Melakukan pekerjaan rumah (menyapu lan-tai/ mengepel/membereskan tempat tidur)	Apa yang dapat teman-teman lakukan di rumah untuk membantu ibu?	Sapu, kain pel, ember, air, tempat tidur, sepre

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan

- Menyajikan cerita “Mengenal bagian-bagian rumah” dan pengembangan kosakata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (rumah,mainan,air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> <li>• Membaca symbol huruf</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 6)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 1  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kebutuhanku/Rumah Kebutuhanku/  
Berbagi peran di rumah

### Program Pengembangan Kompetensi dasar

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Adab masuk rumah
4. Rumah kebutuhanku
5. Fungsi rumah dan bagian-bagian didalam rumah
6. Akibat tidak memiliki rumah
7. Bersyukur masih punya rumah
8. Peralatan yang ada di rumah
9. Pekerjaan di rumah
10. Merawat rumah (mengepel, mencuci, membereskan tempat tidur)
11. Prilaku sabar menunggu giliran
12. Rumah yang indah dan nyaman
13. Tulisan "Rumah"
14. Cerita tentang "Rumah Kebutuhanku" dan "Berbagi Peran di Rumah"

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab (merawat pakaian)
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin
5. Membiasakan percaya diri

6. Membiasakan menghemat sumberdaya ( air, pakaian, mainan)
7. Membiasakan peduli/berbagi
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan percaya diri
10. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

	Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Persiapan</b>			
a.	Meniru tulisan nama ruangan di dalam rumah yang paling di sukai	Dapatkah teman menulis nama ruangan yang pal-ing kamu sukai di rumah?	Gambar denah rumah, kertas, pensil
b.	Membuat rumah dari kertas origami (menggunting/ menempel)	Bentuk rumah seperti apa yang ingin teman buat?	Kertas origami warna warni, gunting, lem, kertas HVS
c.	Meniru tulisan "RUMAH" dari bahan yang tersedia	Tirulah tulisan rumah dengan bahan yang tersedia?	Kertas HVS
d.	Melakukan pekerjaan rumah (menyapu lan-tai/ mengepel/membereskan tempat tidur)	Apa yang dapat teman-teman lakukan di rumah untuk membantu ibu?	Sapu, kain pel, ember, air, tempat tidur, sepre

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan



- Menyajikan cerita “Berbagi peran di rumah” dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (rumah,mainan,air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> <li>• Membaca symbol huruf</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 7)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 1  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kesukaanku/Mainan Kesukaanku/  
Mainan yang kuinginkan

### Program Pengembangan Kompetensi dasar

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Mainan kesukaanku/keinginanku
4. Teknologi sederhana
5. Fungsi alat teknologi sederhana (mis:gunting )
6. Macam-macam mainan
7. Prilaku bersyukur atas rejeki dari Tuhan
8. Cerita tentang "Macam Kesukaanku" dan "Membuat Mainan Bersama Ayah"
9. Kreasi karya seni mainan
10. Cara merawat mainan
11. Prilaku sabar menunggu giliran
12. Menjaga kebersihan (cuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan )

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan berbagi
4. Membiasakan bersyukur
5. Membiasakan disiplin
6. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
7. Membiasakan peduli/empati dan menolong orang lain

8. Membiasakan membuat rencana
9. Membiasakan kerjasama
10. Membiasakan Percaya diri
11. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Seni Kreatifitas</b>		
a. Membuat mainan yang diinginkan dari barang yang tersedia	Mainan seperti apa yang ingin teman buat dari ba-han yang tersedia?	Lidi, kardus bekas, biji-bijian, ka-pas, stick es krim, kancing, lem kayu, bekas kemasan makanan, kertas lipat, tutup botol, bekas botol air minum, cat air, ranting pohon, pelepah pisang, spidol HVS, tali, gunting
b. Menghias celengan	Hiasilah celenganmu dengan bahan yang kamu sukai agar tampak indah ?	Kertas warna, kertas krep, lem, kancing, kaleng bekas wadah kue, spidol, HVS, gunting, lem, botol bekas air minum
c. Menggambar benda yang ingin dibeli	Gambarlah benda yang ingin kamu beli dengan uang tabunganmu!	Kertas HVS, spidol, krayon, pensil
d. Meronce	Apa yang ingin kamu buat dengan bahan yang terse-dia?	Tali/benang karet, kancing, manik-manik

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak

6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

## **B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita “Mainan yang kuinginkan” dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

## **C. Penutup**

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya

3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (mainan)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membuat karya seni mainan</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 8)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kesukaanku/Mainan Kesukaanku/  
Membuat mainan kesukaanku

### Program Pengembangan Kompetensi dasar

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Mainan kesukaanku/keinginanku
4. Teknologi sederhana
5. Fungsi alat teknologi sederhana (mis:gunting )
6. Macam-macam mainan
7. Prilaku bersyukur atas rejeki dari Tuhan
8. Cerita tentang macam-macam mainan dan membuat mainan
9. Kreasi karya seni mainan
10. Cara merawat mainan
11. Prilaku sabar menunggu giliran
12. Menjaga kebersihan (cuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan )
13. Cerita tentang "Macam Kesukaanku" dan "Membuat Mainan Bersama Ayah"

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan berbagi
4. Membiasakan bersyukur
5. Membiasakan disiplin
6. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya

7. Membiasakan peduli/empati dan menolong orang lain
8. Membiasakan membuat rencana
9. Membiasakan kerjasama
10. Membiasakan Percaya diri
11. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

	Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Seni Kreatifitas</b>			
a.	Membuat mainan yang diinginkan dari barang yang tersedia	Mainan seperti apa yang ingin teman buat dari ba-han yang tersedia?	Lidi, kardus bekas, biji-bijian, ka-pas, stick es krim, kancing, lem kayu, bekas kemasan makanan, kertas lipat, tutup botol, bekas botol air minum, cat air, ranting pohon, pelepah pisang, spidol HVS, tali, gunting
b.	Menghias celengan	Hiasilah celenganmu dengan bahan yang kamu suka agar tampak indah ?	Kertas warna, kertas krep, lem, kancing, kaleng bekas wadah kue, spidol, HVS, gunting, lem, botol bekas air minum
c.	Menggambar benda yang ingin dibeli	Gambarlah benda yang ingin kamu beli dengan uang tabunganmu!	Kertas HVS, spidol, krayon, pensil
d.	Meronce	Apa yang ingin kamu buat dengan bahan yang terse-dia?	Tali/benang karet, kancing, manik-manik

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna



5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

## **B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita “Air Kebutuhanku” dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

## **C. Penutup**

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak

- melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
  4. SOP Penutup
  5. SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (mainan)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membuat karya seni mainan</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 9)**  
**KELOMPOK BERMAIN : .....**

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kesukaanku/Membuat Kue Kesukaanku/  
Donat

**Program Pengembangan Kompetensi dasar**

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Kue kesukaanku/keinginanku
4. Teknologi sederhana (alat-alat membuat donat)
5. Fungsi alat-alat membuat donat
6. Bahan-bahan kue donat
7. Cara membuat dan menghias kue donat
8. Prilaku bersyukur atas rejeki dari Tuhan
9. Cerita tentang "Membuat Kue Kesukaanku" dan "Membuat Kue Donat"
10. Kreasi karya seni membuat dan menghias donat
11. Prilaku sabar menunggu giliran
12. Menjaga kebersihan (cuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan )

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan berbagi
4. Membiasakan bersyukur
5. Membiasakan disiplin
6. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
7. Membiasakan peduli/empati dan menolong orang lain

8. Membiasakan membuat rencana
9. Membiasakan kerjasama
10. Membiasakan Percaya diri
11. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra MEMASAK</b>		
a. Membuat Donat	Bagaimana cara membuat donat yang enak ?	Terigu, mentega, telur, ragi, gula pasir, gula halus, gula palm, air susu, air hangat, garam. Baskom, adonan donut Kompor gas, wajan, susuk, sarin-gan minyak, piring, nampan

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Kue Kesukaanku" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan

main

- Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
- Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
- Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
- Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
- Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
- Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li></ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li><li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li></ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membuat karya seni</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 10)**  
**KELOMPOK BERMAIN : .....**

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kesukaanku/Membuat Kue Kesukaanku/  
Menghias Donat

**Program Pengembangan Kompetensi dasar**

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Kue kesukaanku/keinginanku
4. Teknologi sederhana (alat-alat membuat donat)
5. Fungsi alat-alat membuat donat
6. Bahan-bahan kue donat
7. Cara membuat dan menghias kue donat
8. Prilaku bersyukur atas rejeki dari Tuhan
9. Cerita tentang "Membuat Kue Kesukaanku" dan "Membuat Kue Donat"
10. Kreasi karya seni membuat dan menghias donat
11. Prilaku sabar menunggu giliran
12. Menjaga kebersihan (cuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan )

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan berbagi
4. Membiasakan bersyukur
5. Membiasakan disiplin
6. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya

7. Membiasakan peduli/empati dan menolong orang lain
8. Membiasakan membuat rencana
9. Membiasakan kerjasama
10. Membiasakan Percaya diri
11. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

	Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra MEMASAK</b>			
a.	Membuat Donat	Hiasan donut seperti apa yang ingin dibuat agar donutmu menarik dan enak?	Ceres, selai strobery, blueberry, coklat, rice crispy, gula warna warni, piring kertas, sendok prastik

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Membuat/Menghias Kue Donat" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main



- Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
- Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
- Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
- Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
- Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membuat karya seni</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 11)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kesukaanku/Tempat Wisata Kesukaanku/  
Beni Ingin Ke Kebun Binatang

### Program Pengembangan Kompetensi dasar

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Karya seni dengan berbagai media
4. Pentingnya mengenal waktu
5. Konsep banyak dan sedikit
6. Membangun
7. Mencocokkan benda dengan pasangannya
8. Tempat wisata
9. Cerita tentang "Beni Ingin ke Kebun Binatang" dan "Wisata ke Kebun Binatang"
10. Klasifikasi benda
11. Minat diri dalam menentukan pilihan
12. Peran fantasi atau kenyataan
13. Prilaku sabar menunggu giliran

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan berbagi
4. Membiasakan bersyukur
5. Membiasakan disiplin
6. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya

7. Membiasakan peduli/empati dan menolong orang lain
8. Membiasakan membuat rencana
9. Membiasakan kerjasama
10. Membiasakan Percaya diri
11. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main		Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Balok</b>			
a.	Membuat tempat wisata yang ingin dikunjungi	Tempat wisata seperti apa yang ingin kamu buat dengan bahan-bahan yang tersedia	Balok berbagai bentuk dan ukuran Binatang mainan, asesoris, tali, potongan kain yang tidak terpakai, bekas botol minuman, ranting

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Beno Ingin Ke Kebun Binatang" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan

main

- Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
- Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
- Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
- Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
- Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
- Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li></ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li><li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li></ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>Mengikuti aturan</li> <li>Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terbiasa percaya diri</li> <li>Terbiasa sabar</li> <li>Terbiasa mandiri</li> <li>Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>Terbiasa tanggungjawab (makanan, mainan, air)</li> <li>Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat membuat karya seni</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 12)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Kesukaanku/Tempat Wisata Kesukaanku/  
Wisata Ke Kebun Binatang

### Program Pengembangan Kompetensi dasar

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Karya seni dengan berbagai media
4. Pentingnya mengenal waktu
5. Konsep banyak dan sedikit
6. Membangun
7. Mencocokkan benda dengan pasangannya
8. Tempat wisata
9. Cerita tentang "Beni Ingin ke Kebun Binatang" dan "Wisata ke Kebun Binatang"
10. Klasifikasi benda
11. Minat diri dalam menentukan pilihan
12. Peran fantasi atau kenyataan
13. Prilaku sabar menunggu giliran

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan berbagi
4. Membiasakan bersyukur
5. Membiasakan disiplin
6. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya

7. Membiasakan peduli/empati dan menolong orang lain
8. Membiasakan membuat rencana
9. Membiasakan kerjasama
10. Membiasakan Percaya diri
11. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

	Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Balok</b>			
a.	Membuat tempat wisata yang ingin dikunjungi	Tempat wisata seperti apa yang ingin kamu buat dengan bahan-bahan yang tersedia	Balok berbagai bentuk dan ukuran Binatang mainan, asesoris, tali, potongan kain yang tidak terpakai, bekas botol minuman, ranting

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Wisata Ke Kebun Binatang" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan



main

- Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
- Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
- Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
- Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
- Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
- Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li></ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li><li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li></ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membuat karya seni</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 13)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Cita-Citaku/Mengenal Profesi Dokter/  
Mengapa Dokter Diperlukan ?

### Program Pengembangan Kompetensi dasar

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Bersyukur atas kesehatan yang diberikan Tuhan
4. Profesi dokter
5. Pekerjaan dokter
6. Peralatan dokter
7. Fungsi peralatan yang digunakan dokter
8. Bersyukur atas rizki kesehatan yang diperoleh
9. Cerita tentang "Mengapa dokter diperlukan?" dan " Dokter dan peralatannya"
10. Tulisan dokter
11. Kegiatan di rumah sakit
12. Apotek dan fungsinya
13. Cara menjaga kesehatan
14. Fungsi bank
15. Prilaku sabar menunggu giliran

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin

5. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
6. Membiasakan peduli/empati /berbagi
7. Membiasakan membuat rencana
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan Percaya diri
10. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main		Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Main Peran</b>			
a.	Menentukan pendaftaran pasien	Apa yang teman lakukan ketika berada di rumah sakit?	Balok berbagai bentuk dan ukuran Binatang mainan, asesoris, tali, potongan kain yang tidak terpakai, bekas botol minuman, ranting
b.	Menimbang pasien sebelum diperiksa	Apa yang dilakukan dokter untuk memeriksa pasien?	
c.	Memeriksa pasien	Apa yang teman lakukan dengan resep dokter?	
d.	Mengambil obat berdasarkan resep yang ditulis dokter apotik	Apa yang teman lakukan di bank?	
e.	Mengambil uang di bank		

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Mengapa Dokter Diperlukan ?" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan

- Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekpresi bermain peran</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 14)**  
**KELOMPOK BERMAIN : .....**

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Cita-Citaku/Mengenal Profesi Dokter/  
Dokter dan Peralatannya

**Program Pengembangan      Kompetensi dasar**

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Bersyukur atas kesehatan yang diberikan Tuhan
4. Profesi dokter
5. Pekerjaan dokter
6. Peralatan dokter
7. Fungsi peralatan yang digunakan dokter
8. Bersyukur atas rizki kesehatan yang diperoleh
9. Cerita tentang "Mengapa dokter diperlukan?" dan " Dokter dan peralatannya"
10. Tulisan dokter
11. Kegiatan di rumah sakit
12. Apotek dan fungsinya
13. Cara menjaga kesehatan
14. Fungsi bank
15. Prilaku sabar menunggu giliran

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin

5. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
6. Membiasakan peduli/empati /berbagi
7. Membiasakan membuat rencana
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan Percaya diri
10. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main		Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Main Peran</b>			
a.	Menentukan pendaftaran pasien	Apa yang teman lakukan ketika berada di rumah sakit?	Balok berbagai bentuk dan ukuran Binatang mainan, asesoris, tali, potongan kain yang tidak terpakai, bekas botol minuman, ranting
b.	Menimbang pasien sebelum diperiksa	Apa yang dilakukan dokter untuk memeriksa pasien?	
c.	Memeriksa pasien	Apa yang teman lakukan dengan resep dokter?	
d.	Mengambil obat berdasarkan resep yang ditulis dokter apotik	Apa yang teman lakukan di bank?	
e.	Mengambil uang di bank		

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Dokter dan Peralatannya dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan



- Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekpresi bermain peran</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 15)**  
**KELOMPOK BERMAIN : .....**

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Cita-Citaku/Mengenal Profesi Pedagang/  
Menjadi Pedagang Pakaian

**Program Pengembangan      Kompetensi dasar**

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Profesi pedagang
4. Pekerjaan pedagang
5. Peralatan pedagang
6. Fungsi peralatan yang digunakan pedagang
7. Toko pakaian dan kegiatan di Toko Pakaian
8. Pasar dan aktivitas di pasar
9. Macam-macam jenis pakaian
10. Macam-macam sayuran
11. Jual beli pakaian
12. Jual beli sayuran
13. Cerita tentang "Pedagang Pakaian" dan "Pedagang Sayuran"
14. Prilaku sabar menunggu giliran

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin
5. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya

6. Membiasakan peduli/empati /berbagi
7. Membiasakan membuat rencana
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan Percaya diri
10. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main		Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Main Peran</b>			
a.	Jual beli sembako	Apa yang teman lakukan ketika berada di toko pakaian?	Macam-macam pakaian diberi tulisan harga Macam-macam sayuran (kangkung, wortel, waluh, bayam)
b.	Jual beli pakaian	Apa yang teman lakukan ketika berada di pasar?	Macam-macam sembako, meja, uang- uangan, Pedagang pakaian Pedagang sayuran Pedagang sembako Laptop Nomor antrian, teller
c.	Jual beli makanan		
d.	Mengambil dan menabung uang di Bank/ ATM	Apa yang teman lakukan ketika berada di bank?	

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Pedagang Pakaian" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan

- Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memung-kinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekpresi bermain peran</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 16)**  
**KELOMPOK BERMAIN : .....**

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Cita-Citaku/Mengenal Profesi Pedagang/  
Menjadi Pedagang Sayuran

**Program Pengembangan      Kompetensi dasar**

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Profesi pedagang
4. Pekerjaan pedagang
5. Peralatan pedagang
6. Fungsi peralatan yang digunakan pedagang
7. Toko pakaian dan kegiatan di Toko Pakaian
8. Pasar dan aktivitas di pasar
9. Macam-macam jenis pakaian
10. Macam-macam sayuran
11. Jual beli pakaian
12. Jual beli sayuran
13. Cerita tentang "Pedagang Pakaian" dan "Pedagang Sayuran"
14. Prilaku sabar menunggu giliran

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin
5. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya

6. Membiasakan peduli/empati /berbagi
7. Membiasakan membuat rencana
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan Percaya diri
10. Membiasakan sabar

**Alat dan Bahan :**

Kegiatan Main		Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Main Peran</b>			
a.	Jual beli sembako	Apa yang teman lakukan ketika berada di toko pakaian?	Macam-macam pakaian diberi tulisan harga Macam-macam sayuran (kangkung, wortel, waluh, bayam)
b.	Jual beli pakaian		
c.	Jual beli makanan	Apa yang teman lakukan ketika berada di pasar?	Macam-macam sembako, meja, uang-uangan,
d.	Mengambil dan menabung uang di Bank/ ATM	Apa yang teman lakukan ketika berada di bank?	Pedagang pakaian Pedagang sayuran Pedagang sembako Laptop Nomor antrian, teller

**A. Pembukaan**

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

**B. Kegiatan inti**

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Pedagang Sayuran" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan



- Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memung-kinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main
  - Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
  - Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
  - Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
  - Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
  - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

#### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekpresi bermain peran</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 17)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Cita-Citaku/Mengenal Profesi/  
Mengenal Arsitek

### Program Pengembangan Kompetensi dasar

NAM : 1.2  
Fisik Motorik : 2.1, 3.3-4.3  
Kognitif : 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9  
Sosial emosional : 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14  
Bahasa : 3.11-4.11  
Seni : 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Profesi arsitek
4. Pekerjaan arsitek
5. Peralatan arsitek
6. Fungsi peralatan yang digunakan arsitek
7. Macam-macam karya arsitek
8. Cerita tentang "Arsitek" dan "Karya-karya arsitek"
9. Prilaku sabar menunggu giliran

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin
5. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
6. Membiasakan peduli/empati /berbagi
7. Membiasakan membuat rencana
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan Percaya diri
10. Membiasakan sabar

## Alat dan Bahan :

Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Main Peran</b>		
a. Merancang bangunan pada kertas	Bangunan seperti apa yang ingin kamu gambar?	Balok berbagai bentuk Karton, crayon, pensil, penggaris, spidol, assesoris, tanaman dari plastik
b. Membuat bangunan dari bahan yang tersedia	Bangunan seperti apa yang ingin teman buat dengan bahan yang tersedia?	

### A. Pembukaan

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

### B. Kegiatan inti

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Mengenal Arsitek" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan

mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main

- Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
- Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
- Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (tugas, makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membuat karya seni</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga** **Pendidik**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 18)

KELOMPOK BERMAIN : .....

Semester/Bulan/Minggu ke : 2  
Hari/tanggal :  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema/Sub tema : Cita-Citaku/Mengenal Profesi/  
Karya-Karya Arsitek

<b>Program Pengembangan</b>	<b>Kompetensi dasar</b>
NAM	: 1.2
Fisik Motorik	: 2.1, 3.3-4.3
Kognitif	: 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
Sosial emosional	: 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
Bahasa	: 3.11-4.11
Seni	: 3.15-4.15

Materi dalam Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Do'a sebelum dan sesudah makan
3. Profesi arsitek
4. Pekerjaan arsitek
5. Peralatan arsitek
6. Fungsi peralatan yang digunakan arsitek
7. Macam-macam karya arsitek
8. Cerita tentang "Arsitek" dan "Karya-karya arsitek"
9. Prilaku sabar menunggu giliran

Materi yang masuk pembiasaan :

1. Membiasakan Mandiri
2. Membiasakan tanggung jawab
3. Membiasakan bersyukur
4. Membiasakan disiplin
5. Membiasakan menghargai sumberdaya dan hasil karya
6. Membiasakan peduli/empati /berbagi
7. Membiasakan membuat rencana
8. Membiasakan kerjasama
9. Membiasakan Percaya diri
10. Membiasakan sabar

## Alat dan Bahan :

Kegiatan Main	Provokasi dalam Invitasi	Alat dan Bahan
<b>Sentra Main Peran</b>		
a. Merancang bangunan pada kertas	Bangunan seperti apa yang ingin kamu gambar?	Balok berbagai bentuk Karton, crayon, pensil, penggaris, spidol, assesoris, tanaman dari plastik
b. Membuat bangunan dari bahan yang tersedia	Bangunan seperti apa yang ingin teman buat dengan bahan yang tersedia?	

### A. Pembukaan

1. SOP Penyambutan
2. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan permainan terkait tema
3. Berdo'a sebelum kegiatan
4. Hapalan surat-surat pendek, do'a pendek dan asmaul husna
5. Mengabsen anak
6. Menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun
7. Apersepsi sesuai tema

### B. Kegiatan inti

1. Pijakan awal sebelum main
  - Menginformasikan tema yang akan disajikan
  - Menyajikan cerita "Karya-Karya Arsitek" dan pengembangan kosa kata terkait dengan tema dan kegiatan saintifik yang dilakukan
  - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat dan bahan
  - Mengamati berbagai jenis alat dan bahan makanan yang disediakan
  - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati.
2. Pijakan saat bermain
  - Guru memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
  - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main
  - Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan mencoba lagi sampai berhasil (*Trial and Error*)
  - Guru bertanya dan memprovokasi anak agar bereksplorasi dan



mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main

- Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami.
- Guru mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung dalam kegiatan main yang dilakukan
- Guru memotivasi dengan kata-kata penting untuk mengambil bahan sesuai kebutuhan, mengembalikan pada tempatnya jika selesai main, mengingatkan untuk berbagi dengan teman, mengingatkan untuk membuat rencana sebelum membuat sesuatu
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

### C. Penutup

Pijakan setelah main

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai, dan pengetahuan apa saja yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan main yang telah dilakukannya
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
4. SOP Penutup
5. SOP Penjemputan

### D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa makan makanan bergizi seimbang</li> <li>• Melakukan Gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi</li> </ul>
Kognitif	3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenal benda berdasarkan bentuk</li> <li>• Mengikuti aturan</li> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda</li> <li>• Menyebutkan nama benda-benda teknologi sederhana</li> </ul>

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Sosial emosional	2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa percaya diri</li> <li>• Terbiasa sabar</li> <li>• Terbiasa mandiri</li> <li>• Terbiasa berbagi makanan atau mainan</li> <li>• Terbiasa tanggungjawab (tugas, makanan, mainan, air)</li> <li>• Mengungkapkan emosi secara wajar</li> <li>• Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan</li> </ul>
Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa</li> </ul>
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membuat karya seni</li> </ul>

....., ..... 2019

Mengetahui

**Pimpinan Lembaga**

**Pendidik**

## F. Penutup

Model Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra pada Anak Usia 4-5 Tahun merupakan model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan hemat, berbagi dan menabung melalui pembelajaran sentra pada anak usia 4-5 tahun.

Panduan pembelajaran ini merupakan pelengkap untuk memandu pendidik menerapkan Model Pendidikan Sosial dan Finansial Melalui Pembelajaran Sentra pada Anak Usia 4-5 Tahun dimaksud.

## G. Referensi


- Aflatot Manual, *Sosial and Financial Education for Early Childhood*. Stichting Aflatoun International, Amsterdam, The Netherlands
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. Lebih jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran. Direktorat Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. Lebih jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran Bahan Ajar penguatan pembelajaran PAUD Baru "Pijakan Anak Bermain". Direktorat Jenderal PAUDNI. Jakarta
- Herlianthy, S. L., Wahyuningsih, S., Suhandi, E., Subagja, A., Suswantoro, E. 2018. Laporan Pengkajian Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD PP-PAUD dan Dikmas Jabar. Jawa Barat
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia 4-5 tahun.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia 4-5 tahun.
- Siantayani, Y. Tanpa tahun. *One day Training, Playing With Loose Parts*. Sinau Teacher Development Center.
- Wulandari, T. dan Zulkaida, A. 2007. *Self Regulated Behaviour* Pada Remaja Putri Yang Mengalami Obesitas. Tersedia <https://www.semanticscholar.org/paper/SELF-REGULATED-BEHA-VIOR-PADA-REMAJA-PUTRI-YANG-Wulandari-Zulkaida/pdf>. Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitek & Sipil). 21-22 Agustus 2007. [Online]. Diunduh 4 Desember 2019.


Jl. Jayagiri No. 63 Kec. 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

 [pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/](http://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/)