



MODEL PENGENALAN MATEMATIKA PERMAINAN KREATIF MELALUI

5-6 tahun



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat

Kode Dok : F-FUG-021
Revisi : I

LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan Disahkan oleh Pakar:



Ali Nugraha, M.Pd.

Mengetahui,
Kepala
PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat,




Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.
NIP. 197306231993031001

©2016

PP PAUD dan DIKMAS JAWA BARAT

Model
Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif
Bagi Anak Usia 5-6 tahun

Penanggungjawab

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.

Tim Pengembang

Sri Wahyuningsih, M.Pd.

Edi Suswanto, S.Pd., M.Ds.

Asep Subagia, S.Pd.

Nara Sumber Teknis

Ali Nugraha, M.Pd.

Editing dan Layout

Edithole

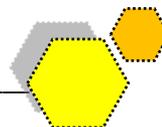
Kontributor

TK Assyifa Kabupaten Subang

PAUD Bunga Winaya Kabupaten Bandung

Peserta Review

My Fun Math



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, berkat tuntunan dan bimbingan-Nya, Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun dapat diselesaikan sesuai dengan rencana. Model ini disusun sebagai referensi/panduan bagi pendidik dalam mengenalkan matematika melalui kegiatan permainan pada anak usia 5-6 tahun.

Pengembangan model ini merupakan salah satu bentuk kepedulian dan bentuk peningkatan kinerja lembaga untuk mampu memberikan pembelajaran matematika yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 tahun ini dirancang untuk lebih menarik minat anak yang diawali dengan kegiatan bermain sebagai langkah penting untuk memunculkan perhatian dan daya tarik (*take attention*) anak sehingga anak memiliki kesiapan untuk mengikuti kegiatan bermatematika. Permainan kreatif ini untuk lebih menguatkan pemahaman anak terhadap matematika yang akan dikenalkan.

Hadirnya model ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi pendidik dalam mengenalkan matematika di PAUD.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya naskah ini. Semoga karya bersama ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidik PAUD.

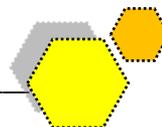
Jayagiri, November 2016

Kepala,



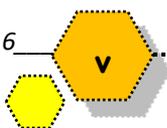
Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.

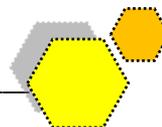
NIP. 197306231993031001



DAFTAR ISI

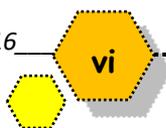
| | |
|---|----|
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Tujuan | 3 |
| C. Manfaat | 4 |
| D. Pengguna /Sasaran | 4 |
| E. Penjelasan Istilah | 5 |
| F. Ruang Lingkup | 7 |
| BAB II. KONSEP DAN TAHAPAN PENGENALAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN KREATIF BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN | 8 |
| A. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun | 8 |
| B. Dasar Pengenalan Matematika Anak Usia 5 – 6 Tahun | 9 |
| C. Matematika Permulaan Untuk Anak Usia 5-6 tahun | 12 |
| 2. Tahapan-tahapan Pengenalan Matematika Anak 5-6 tahun. | 22 |
| 3. Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini | 24 |
| BAB III. STRATEGI PENERAPAN MODEL PENGENALAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN KREATIF | 31 |
| A. Pendekatan Pembelajaran | 31 |
| B. Kerangka Model Pengenalan Matematika bagi AUD Melalui Permainan Kreatif | 36 |
| C. Langkah-Langkah Menyusun Permainan Kreatif | 37 |
| D. Jenis Permainan Matematika | 54 |
| E. Strategi Pengenalan Matematika | 54 |
| BAB IV. PRASYARAT PENERAPAN, KEUNGULAN, DAN KETERBATASAN MODEL | 56 |
| A. Prasyarat Kompetensi Pendidik PAUD | 56 |
| B. Prasyarat Penyelenggara | 57 |
| C. Inovasi Model | 57 |

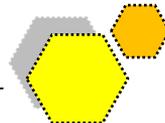




| | |
|-----------------------|----|
| D. Keunggulan Model | 57 |
| E. Keterbatasan Model | 58 |
| BAB V. PENUTUP | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA | 60 |

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



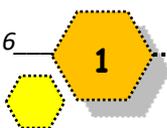


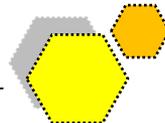
BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana hampir 80% otak anak berkembang, 50% berkembang pada usia 0-5 tahun, 30% berkembang di usia 5-8 tahun (Dryden & Vos, 2003). Masa ini sangat efektif untuk mengembangkan potensi kognitif anak. Sebagaimana tertuang pada Permendikbud No. 137, 2014, Bab IV: Standar Isi, Pasal 10, Ayat 4, menyatakan bahwa kemampuan **kognitif** yang harus dikuasai anak usia dini meliputi (a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (b) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, **klasifikasi, pola**, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan (c) **berpikir simbolik**, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan **menggunakan konsep bilangan**, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Pemecahan masalah, klasifikasi, pola, menggunakan konsep bilangan merupakan bagian dari berhitung permulaan. Berhitung permulaan menurut Suyanto (2008) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan harus disajikan secara ringan, menarik, akrab dengan dunia anak usia dini, dilakukan melalui bermain, bernyanyi, menari, ataupun aktivitas sehari-hari mereka. Menurut Amelia (2012) bahwa kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui konsep berhitung dengan metode dan media yang bervariasi dan menarik, salah satunya dengan kegiatan belajar melalui bermain.





Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja maka kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan dibeli dan harga yang harus dibayar. Saat akan pergi, kita perlu mengingat arah jalan tempat yang akan didatangi, berapa lama jauhnya, serta memilih jalan yang lebih bisa cepat sampai di tujuan (Kanter, Patsy, 2002).

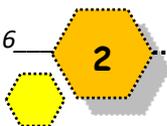
Permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka. Atau kemampuan melihat, membedakan meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka. Selain itu permainan matematika juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, serta kemampuan mengukur, memperkirakan, mengetahui serta membedakan konsep ruang.

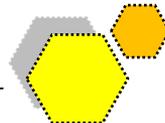
Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di PAUD bermanfaat antara lain : membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal, membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Pendidik merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam implementasi model pengenalan matematika melalui permainan kreatif. Kondisi saat ini banyak pendidik PAUD yang belum memiliki kemampuan dalam mengenalkan matematika.

Selaras dengan kondisi diatas, berdasarkan hasil identifikasi lapangan khususnya dalam pembelajaran matematika, menunjukkan bahwa:

- Pendidik kesulitan menyampaikan pembelajaran matematika dengan cara menyenangkan dan dapat mudah diterima anak;
- Sulit mengkondisikan anak yang kurang fokus harus ada alat peraga yang cukup untuk pengenalan matematika sehingga dapat mempermudah dan diadakan pelatihan untuk guru tentang pengenalan matematika;
- Kesulitannya yaitu ketika orang tua di rumah tidak berperan aktif





berkegiatan dengan anak sehingga anak kurang merespon ketika belajar di kelas (pendiam);

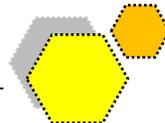
- Minat anak yang kurang, kurangnya konsentrasi;
- Masih ada anak yang masih tertukar menyebutkan angka 1-2-3-4-5.
- Masih ada yang belum tahu tentang warna. Permainan kreatif bisa mendukung pembelajaran matematika dan pembiasaan mengenalkan 1-2-3-4-5;
- Rentang konsentrasi anak, minat anak berbeda-beda;
- Kesulitan atau hambatan yang saya temui diantaranya anak cenderung diam tidak aktif;
- Ketika APE kurang menarik dan motivasi anak kurang baik sehingga menghambat pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang kita inginkan menjadi kurang maksimal;
- Kurang media edukatif yang menyenangkan anak, serta pendidik kurang pelatihan tentang pengenalan matematika;
- Dalam pembelajaran matematika yang umum terjadi adalah anak tidak mendapat kesempatan belajar secara konkrit dengan menggunakan benda-benda konkrit, yang bisa dimanipulasi dengan tangan, dipegang, dilihat, dirasakan, untuk memahami konsep banyak atau sedikit. Anak, biasanya, langsung dikenalkan dengan angka, mulai angka 1,2,3, satuan, puluhan, ratusan, bahkan ribuan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat pada tahun 2016 memandang perlu untuk mengembangkan **Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 tahun.**

B. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan umum pengembangan model adalah untuk memformulasikan model "Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 tahun."



2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pengembangan model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif adalah:

- a. Memberi panduan bagi pendidik dalam melakukan pembelajaran matematika bagi anak usia 5-6 tahun melalui permainan kreatif
- b. Manjadi panduan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik dalam melakukan pembelajaran matematika bagi anak usia 5-6 tahun

C. Manfaat

1. Bagi Pendidik

Tersedia panduan dalam mengenalkan matematika bagi anak usia 5-6 tahun melalui permainan kreatif. Permainan ini dirancang untuk lebih menarik minat anak dimana diawali dengan kegiatan bermain terlebih dahulu sebagai langkah penting untuk memunculkan perhatian dan daya tarik (*take attention*) anak sehingga anak memiliki kesiapan untuk mengikuti kegiatan bermatematika. Permainan kreatif ini untuk lebih menguatkan pemahaman anak terhadap matematika yang akan dikenalkan.

2. Bagi Pembina PAUD

Adanya panduan untuk melakukan pembinaan bagi pendidik PAUD terkait pengenalan matematika bagi AUD melalui permainan kreatif

3. PP-PAUD dan DIKMAS

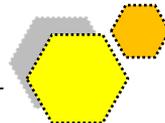
Tersedia naskah model yang dapat digunakan sebagai bahan input penerapan model ke satuan pendidikan

4. Direktorat PPAUD

Sebagai input penyusunan kebijakan terkait pembelajaran matematika bagi anak usia dini melalui permainan kreatif

D. Pengguna /Sasaran

Secara khusus Model Pengenalan matematika ini dapat digunakan oleh pendidik PAUD, namun secara umum model ini dapat digunakan oleh



penyelenggara, pengelola, Kepala Sekolah, Pengawas dan Penilik PAUD, orang tua dan Pemangku kepentingan di instansi pemerintah yang terkait.

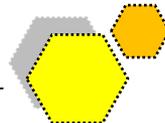
E. Penjelasan Istilah

1. Matematika

- a. Secara umum matematika adalah :
 - Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis.
 - Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasinya.
 - Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan.
 - Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
 - Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logis.
- b. Matematika yang akan dipelajari
 - matematika permulaan adalah kegiatan pengenalan matematika yang berkaitan dengan eksplorasi benda-benda konkrit tanpa melibatkan bilangan diantaranya: membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengukur, melihat pola, mengenal bentuk geometri.
 - Matematika dasar yang terdiri dari :
 - 1) Pengenalan kuantitas bilangan dan tampilan bilangan 1-10.
 - 2) Pengenalan operasi penggabungan dan pemisahan sampai 10

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut pasal 1 ayat 14 UU No 20 Tahun 2003 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Adapun sasaran usia yang dimaksud dalam model ini adalah anak usia 5-6 tahun.



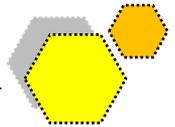
3. Permainan

Permainan dalam matematika harus memiliki tujuan yang tepat agar tahapan dapat dilalui dengan baik. Permainan matematika di PAUD bukan untuk menyenangkan saja namun agar anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Berikut pengertian permainan menurut para ahli :

- a. Joan Freeman dan Utami munandar (2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.
- b. Permainan (*games*), populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (*ice-breaker*) atau penyegaran (*energizer*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah 'pemecah es'. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik peserta. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan).
- c. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.

Dari beberapa pengertian dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan matematika di PAUD adalah suatu kegiatan belajar/media yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak untuk mempelajari konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah untuk membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

4. **Kreatif** adalah memiliki daya cipta, mempunyai kemampuan untuk menciptakan, atau mampu menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa

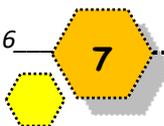


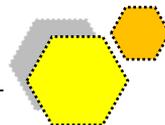
gagasan maupun kenyataan yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

5. **Permainan kreatif** adalah suatu media yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak untuk mempelajari sesuatu dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional yang memiliki daya cipta, kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

F. Ruang Lingkup

Model Pengenalan Matematika untuk AUD melalui Permainan Kreatif, tersusun melalui tahapan pengembangan model. Kegiatan pengembangan model diawali dengan studi pendahuluan untuk menggali kebutuhan model dan selanjutnya dikembangkan menjadi Desain Model. Tahap Penyusunan draft dan pengkajian model menguji formulasi konseptual model sebelum dilakukan ujicoba di lokasi yang sesuai dengan spesifikasi model. Hasil dari ujicoba memberi masukan hingga dilakukan uji publik terkait dengan uji keterbacaan dan finalisasi model hingga menjadi master model.





BAB II. KONSEP DAN TAHAPAN PENGENALAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN KREATIF BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN

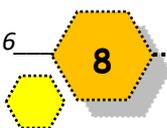
A. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

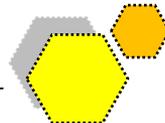
Anak berusia antara 5-6 tahun sedang berada pada akhir dari bagian awal masa kanak-kanaknya. Pada usia ini anak menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif. Koordinasi motorik yang berkembang baik sehingga anak dapat mencontoh segitiga dan belah ketupat dll. Mereka mulai dapat menulis beberapa huruf dan angka serta menuliskan namanya dengan benar. Anak usia 5-6 tahun berada pada akhir tahap pra-operasional, tahap saat pemikiran simbolis sangat mendominasi hidupnya. Pemikiran simbolis membuat dia mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak.

Penting untuk diperhatikan bahwa setiap anak itu unik, mereka tumbuh menurut lajunya masing-masing, dan tidak semua aspek perkembangan tumbuh bersamaan atau berurutan sehingga hal yang wajar jika terjadi variasi dalam perkembangan anak. Agar menjadi perhatian para orangtua atau pendidik bahwa kegiatan dalam mendidik anak usia dini harus direncanakan dengan mempertimbangkan karakteristik anak. Untuk menyusun kegiatan dan mengetahui pencapaian pembelajaran matematika, guru harus berpedoman kepada Permendikbud No 137 Tahun 2014, Tentang Tingkat Pencapaian perkembangan kognitif untuk usia 5 – 6 Tahun adalah :

1. Belajar dan Pemecahan Masalah:

- a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
- b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
- c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)





2. Berpikir Logis

- a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”; dan paling/ter”
- b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti “ayo kita bermain pura-pura seperti burung)
- c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
- d. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak;air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
- e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).
- f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
- g. Mengenal pola ABCD – ABCD
- h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

3. Berpikir Simbolik

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

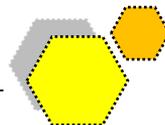
B. Dasar Pengenalan Matematika Anak Usia 5 – 6 Tahun

Matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide –ide atau konsep – konsep abstrak yang tersusun secara hirakis melalui penalaran yang bersifat deduktif, sedangkan matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah.

Beberapa teori yang mendasari perlunya pengenalan matematika untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat Perkembangan Mental Anak

Jean Piaget, menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis.selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap



perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahapan pra-operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri).

2. Masa Peka Berhitung Pada Anak

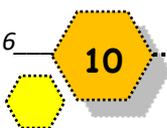
Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru yang menangani usia 5-6 tahun harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

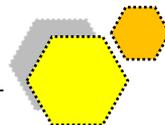
Anak usia 5-6 tahun adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia 5-6 tahun sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orborn (1981) perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan pra-sekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu, usia pra-sekolah sering kali disebut sebagai "masa peka belajar". Pernyataan didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

3. Perkembangan Awal Menentukan Perkembangan Selanjutnya

Hurlock (1993) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan



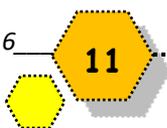


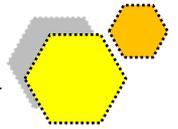
selanjutnya. Piaget juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya. Pendidikan di PAUD sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Bloom bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan di PAUD akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif.

4. Matematika di Dalam Al Quran

Banyak ayat di dalam Al Quran yang menjelaskan betapa pentingnya matematika di dalam kehidupan manusia. Al Quran telah memberi petunjuk hal-hal penting terkait matematika yang perlu dipelajari oleh manusia contohnya dalam penamaan bilangan (bulat, pecahan) maupun proses-proses yang kemudian kita kenal sebagai operasi bilangan (penambahan, pengurangan, perkalian, pembagian). Berikut beberapa ayat yang menjelaskannya.

- Q. S Al Baqarah ayat 196 (tentang operasi hitung)
... maka barang siapa mengerjakan umrah sebelum haji, dia wajib (menyembelih) hadyu yang mudah didapat. Tetapi jika dia tidak mendapatkannya, maka dia (wajib) berpuasa tiga hari dalam musim haji dan tujuh hari setelah kamu kembali. Itu seluruhnya 10 hari...
- Q. S Al An'am 160 (tentang kelipatan)
Barang siapa berbuat kebaikan mendapat balasan sepuluh kali lipat amalnya. Dan barang siapa berbuat kejahatan dibalas seimbang dengan kejahatannya. Mereka sedikitpun tidak dirugikan(dizalimi)
- Q.S Saba 45 (tentang pecahan)
Dan orang-orang yang sebelum mereka telah mendustakan (para Rasul) sedanag orang-orang (kafir mekah) itu belum sampai menerima sepersepuluh dari apa yang telah Kami berikan kepada orang-orang terdahulu itu namun mereka mendustakan para





Rasulku. Maka (lihatlah) bagaimana dahsyatnya akibat kemurkaanKu.

- Q.S Al Mu'minun (tentang ukuran)

Dan kami turunkan air dari langit dengan suatu ukuran; lalu kami jadikan air itu menetap di Bumi, dan pasti kami berkuasa melenyapkannya.

5. Matematika Menurut Para Ahli

- Johnson dan Rising (1972)

Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.

- Kline (1973)

Matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi masalah sosial, ekonomi dan alam. Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbentuknya matematika.

- James dan James (1976)

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu: aljabar, analisis dan geometri

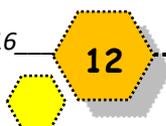
- Susilo

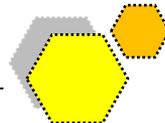
Matematika bukanlah sekedar sekumpulan angka, simbol dan rumus yang tidak ada kaitannya dengan dunia nyata. Justru sebaliknya matematika tumbuh dan berakar dari dunia nyata

C. Matematika Permulaan Untuk Anak Usia 5-6 tahun

1. Matematika Permulaan

Matematika permulaan merupakan kemampuan yang dapat dikuasai oleh seorang anak dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkenaan dengan pola-pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, konsep bilangan,





korespondensi satu-satu, konsep bentuk geometri, melakukan estimasi serta pengolahan data sederhana dengan memanipulasi dan menggunakan media-media kongkrit sebelum mengoperasikan simbol-simbol abstrak, serta melakukan interaksi melalui bermain. Pada tahap ini anak-anak diajarkan standar matematika yang tidak baku (kualitatif). Saat melakukan berbagai kegiatan anak-anak belum dikenalkan kuantitas benda dalam bentuk bilangan dan lambang bilangannya.

c. Mengelompokkan.

Tujuan : memahami adanya persamaan diantara beberapa benda.

Tahapan kegiatan : melakukan pengamatan terhadap sekelompok benda, diantara beberapa benda baru memisahkannya menjadi satu kelompok tersendiri.

Contoh :

- Jenis yang sama (kelompok kendaraan, kelompok buah, kelompok perempuan dll)
- Ukuran yang sama (kelompok orangtua, kelompok anak, kelompok wadah besar dll)
- Bentuk yang sama (kelompok segitiga, kelompok lingkaran, kelompok persegi)
- Warna yang sama (kelompok merah, kelompok kuning, kelompok biru)

d. Membandingkan.

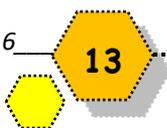
Tujuan: memahami adanya perbedaan diantara dua atau lebih benda

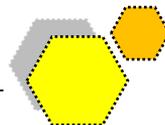
Contoh : membandingkan dua benda

- Tebal-tipis (buku, papan)
- Panjang-pendek (penggaris, pensil)
- Besar-kecil (binatang, kendaraan)
- Tinggi-rendah (pohon, gedung)
- Membandingkan tiga benda
- Pajang – lebih panjang – paling panjang.
- Besar – lebih besar – paling banjang

e. Mencocokkan

Dengan konsep membilang yang telah dimiliki, anak akan mampu mengembangkan konsep mencocokkan, dalam hal ini mencocokkan bentuk, warna, ukuran, bilangan, maupun pola. Mencocokkan adalah memasang atau menjodohkan yang dalam konsep matematika berkaitan dengan korenspondensi satu-





satu atau dapat pula dengan pemetaan atau sekedar korespondensi biasa. Pembelajaran mencocokkan dapat dilakukan melalui: (1) mencocokkan dengan bentuk/pola, (2) mencocokkan dengan warna, (3) mencocokkan dengan angka, (4) mencocokkan peralatan sehari-hari, dan (5) menyelesaikan *puzzle* (Aisyah, 2014).

Contoh :

- Profesi dengan alat kerja (Petani dengan cangkul, Dokter dengan stetoskop)
- Profesi dengan tempat kerja (Petani di sawah, dokter di rumah sakit)
- Benda dengan fungsinya (sepatu di kaki, topi di kepala)

f. Mengurutkan

Mengurutkan (ordering) merupakan kemampuan yang dikuasai anak dalam menyusun dan menghitung setiap obyek hanya satu kali secara berurutan , sehingga terdapat proses keteraturan. Seriasi (seriation) merupakan kemampuan mengurutkan susunan obyek-obyek berdasarkan karakteristik ukurannya.

Tujuan : Menempatkan benda dalam deretan tertentu menurut aturan yang diinginkan

Contoh :

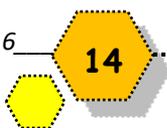
- Mengurutkan ukuran dari yang paling kecil ke yang paling besar
Contoh: bola pingpong, bola tenes, bola basket
- Mengurutkan dari yang paling pendek ke yang paling tinggi
Contoh : botol obat, botol saos, botol kecap.
- Mengurutkan dari volume yang paling sedikit ke yang paling banyak.
Contoh: Gelas yang berisi air sepertiga, setengah, penuh.

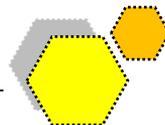
g. Menghubungkan

Tujuan: Mampu menerapkan matematika di dunia nyata atau dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh: korespondens satu-satu

- Jumlah anggota keluarga dengan peralatan makan yang perlu disediakan.
- Membeli barang sesuai jumlah anggota keluarga (jika da 4 orang maka perlu membeli 4 ice cream)
- Mengelompokkan/memasukkan sesuatu sesuai jenisnya. (piring dengan piring, kaos dengan kaos)





h. Identifikasi Pola

Mengidentifikasi dan menciptakan pola dihubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda. Anak-anak senang membuat pola di lingkungan mereka.

Mengurutkan pola adalah kemampuan anak mengenal dan mengikuti pola-pola yang ada di dekatnya secara berurutan. Ketika ada sebuah urutan pola pensil, crayon, dan kertas, maka setelah kertas anak dapat mengurutkan kembali dengan meletakkan pensil, crayon dan kertas setelahnya.

Pola merupakan bagian dari kemampuan penalaran matematik. Pola merupakan urutan dari warna, bentuk, benda, suara atau gerakan-gerakan yang dilakukan berulang kali. Adapun beberapa macam pola, di antaranya:

- Pola visual merupakan pola yang tampak atau jelas dilihat oleh mata. seperti : pola gambar, pola meronce dll
- Pola auditori (pendengaran) biasanya ditemukan dalam melodi musik, tepuk tangan dan pengulangan bahasa atau suara-suara dari cerita atau permainan jari dan suara binatang seperti kucing, kambing dan yang lainnya.
- Pola *physic* (gerak) terdapat dalam tarian, dan gerakan-gerakan yang berurutan.

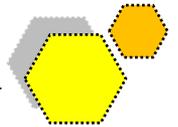
Hal-hal yang perlu diingat dalam belajar tentang pola adalah dimulai dengan 2 pola yang sederhana seperti AB. Setelah pola sederhana tersebut dikuasai anak bisa dilanjutkan ke pola yang lebih sulit seperti ABC, AAB, AABB. Selain itu suatu pola juga dapat diperoleh melalui identifikasi (tanda kenal atau penentu identitas benda atau sesuatu), mencocokkan, menyalin dan menciptakan pola.

2. Matematika Dasar

Pada tahap ini anak-anak akan belajar standar baku dalam dunia matematika.. Anak akan mulai mengenal lambang bilangan yang menjadi simbol dari kuantitas di dunia nyata dan simbol + dan – untuk menggambarkan proses penggabungan danpemisahan

a. Bilangan

Kegiatan membilang berkaitan dengan konsep bilangan, di mana di dalamnya terdapat bilangan, simbol bilangan (angka), dan nama bilangan. Simbol-simbol yang menyatakan nama-nama bilangan disebut



angka. Menurut Libeck & Reys, angka-angka lebih bersifat abstrak jika dibandingkan dengan kuantitas atau jumlah objek (Runtukahu & Kandou, 2014). Membilang adalah menyatakan banyaknya sesuatu yang dihubungkan dengan bilangan. Cara terbaik membilang benda adalah dengan menunjuk, memegang atau memindahkan benda. Membilang merupakan dasar bagi semua yang berkaitan dengan bilangan, di mana:

- Anak-anak mengetahui nama bilangan satu, dua, tiga, empat dan seterusnya.
- Anak belajar menghitung benda secara benar.
- Anak dapat menjawab pertanyaan “Ada berapa?” atau “Berapa banyaknya?”
- Anak dapat membilang dari berbagai arah dengan jumlah bilangan yang tetap sama.

Konsep bilangan yang dimaksud adalah kuantitas (jumlah) suatu benda (Depdiknas, 2007).

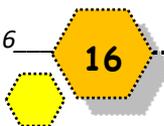
Pembelajaran konsep bilangan berkaitan dengan pemikiran tentang “berapa banyak” suatu benda. Konsep bilangan juga meliputi kegiatan berhitung korespondensi satu-satu. Dengan berhitung anak belajar memahami bilangan yang merupakan keterampilan mendasar bagi anak untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan lambang bilangan.

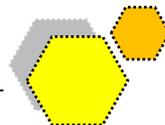
Bicara konsep bilangan harus sesuai dengan realitas (fakta yang merepresentasikan bilangan), contohnya satu untuk matahari, dua untuk mata, lima untuk jari, ataupun menggunakan benda-benda konkrit di luar anggota tubuh manusia.

Bilangan (*number*) untuk menyatakan banyaknya sesuatu, inilah yang disebut dengan konsep bilangan, sedangkan angka (*digit*) merupakan simbol dari bilangan, dan untuk menyebut suatu bilangan memerlukan nama bilangan.

| | | |
|---|------------|--------------|
|  | <h1>2</h1> | <h1>Dua</h1> |
| Konsep | Simbol | Nama |

Gambar 2.1 Konsep Bilangan Dua





Dalam pembelajaran konsep bilangan pada anak usia dini, guru lebih dahulu mengenalkan konsep bilangan yang sesuai fakta, kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan konsep bilangan.

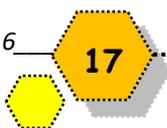
Anak belajar bilangan dari pengalamannya dengan melihat angka-angka di sekitar kehidupannya, misalnya nomor rumah, nomor motor, angka pada jam dinding, atau angka pada uang kertas (Runtukahu & Kandou, 2014).

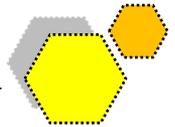
Reys dkk (2002) mengemukakan prinsip membilang sebagai berikut:

- Setiap objek yang akan dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan
- Nama bilangan harus disesuaikan dengan urutan objek tertentu
- Membilang tidak perlu dimulai dari objek yang pertama atau terdepan
- Nama bilangan yang terakhir menunjukkan banyak objek

Jenis atau tahapan membilang menurut Runtukahu & Kandou (2014) sebagai berikut:

- Membilang hafalan; hanya mengatakan satu, dua, tiga, dan seterusnya tanpa koordinasi bilangan dengan objek yang dihitung.
- Membilang sinkron; memasang nama bilangan yang diucapkan dengan menunjuk atau mengangguk pada objek (benda).
- Membilang dengan menunjuk; adanya korespondensi 1-1 antara objek dengan bilangan.
- Membilang dengan unit; anak membilang objek-objek kayalan atau simbol (misanya jari tangan), akan tetapi anak belum membilang objek yang tersembunyi.
- Membilang kardinal; menyatakan banyaknya suatu objek konkrit, baik secara fisik maupun mental.
- Membilang ordinal; sudah melibatkan penjumlahan dan pengurangan

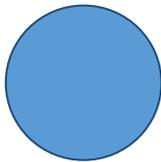




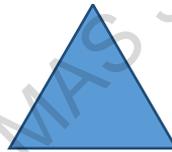
b. Mengetahui Geometri

Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang (Negoro, 2003). Mengetahui bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengidentifikasi, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri (Aisyah, 2014).

Terdapat 3 bentuk geometri yang harus dikenalkan pada anak usia 5-6 tahun yaitu bentuk lingkaran, segitiga, dan persegi. Adapun bentuk yang lain seperti oval, persegi panjang, layang-layang, dan yang lainnya sifatnya pengayaan.



Lingkaran



Segitiga

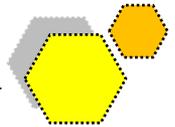


Persegi

Beberapa alat peraga untuk permainan pengenalan bentuk geometri bagi anak usia dini, sebagai berikut.



Membangun konsep geometri pada anak di mulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak seperti dibawah, di atas, kiri, kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.



c. Pengukuran

Pada tahap pengukuran awal, anak tidak menggunakan alat ukur, tetapi mengenalkan konsep panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, berat-ringan, banyak-sedikit.

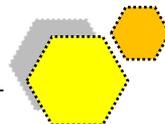
Tahap berikutnya, anak diajak menggunakan alat ukur tidak baku, seperti jengkal, jari, langkah, tali, tongkat, lidi, pita, sepatu, dan lain-lain. Pada tahap lebih tinggi anak menggunakan alat ukur baku seperti menggunakan penggaris, timbangan, dan meteran.

Kemampuan anak usia 4-6 tahun dalam menggunakan alat ukur baku, tergantung pengalaman yang didapat (banyak/sedikit) dalam penggunaan alat ukur tidak baku. Anak akan mahir dalam pengukuran baku, jika disediakan kegiatan kegiatan pengukuran tidak baku sesering mungkin.

Beberapa contoh kegiatan yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengembangkan pengukuran pada anak antara lain:

- Mengajak anak mengukur panjang meja dengan jengkal tangan, pensil, stik ice cream, atau benda lainnya.
- Mengajak anak menghitung jumlah cangkir berisi pasir yang diperlukan untuk mengisi penuh sebuah ember kecil.
- Mengajak anak mengukur lantai menggunakan pita.





Adapun hal-hal yang dapat digunakan untuk kegiatan mengukur adalah meteran mengukur panjang, timbangan mengukur massa, gelas ukur mengukur kuantitas. Adapun kegiatan yang dapat difasilitasi guru untuk pengukuran baku antara lain :

- ❑ Mengukur panjang meja menggunakan penggaris /meteran
- ❑ Menimbang berat badan anak dengan timbangan
- ❑ Mengukur banyak air dengan gelas ukur

d. Estimasi

Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan estimasi (memperkirakan) sesuatu misalnya perkiraan terhadap jumlah, waktu, luas, ataupun ruang. Selain itu anak terlatih untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan dihadapi (Milafaila, 2011).

- Perkiraan luas, misalnya: berapa buku yang dibutuhkan untuk menutupi meja?
- Perkiraan jumlah, misalnya: berapa gelas air yang dibutuhkan untuk mengisi sebuah botol
- Perkiraan ruang, misalnya: berapa bola yang dibutuhkan untuk mengisi sebuah kotak.

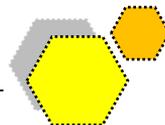
Memperkirakan ruang yang diisi oleh jagung yang berbentuk biji jagung dengan *popcorn*.

e. Waktu

Konsep waktu yang dapat dilatih untuk dipahami anak mencakup pagi, siang, sore, malam, serta waktu yang menyatakan sekarang, kemarin, lusa, dan besok. Adapun waktu yang dapat dibaca melalui jam atau kalender dapat dipahami anak setelah mereka memakai konsep kemarin dan besok. Cara yang dapat digunakan dalam mengenal konsep waktu adalah dengan menggunakan jadwal kegiatan anak sehingga mereka mengetahui urutan kegiatan hari ini dan selanjutnya.



Pada gambar adalah jam analog mainan yang jarum jamnya dapat digerakkan oleh anak secara manual. Anak juga dapat memasang-copot balok angka 1, 2 sampai 12, sehingga kesan *puzzle* terdapat pada jam



ini. Selain untuk memahami waktu, dampak pengiring dari permainan jam ini adalah anak mengenal konsep bilangan berurutan, anak dapat mencocokkan balok angka dengan lobang papan jam, dan motorik halus anak terasah.

f. Data dan Grafik

Data dan grafik berhubungan dengan mengembangkan konsep pengumpulan, pengaturan, dan tampilan data pada anak usia 5-6 tahun.

Membuat grafik merupakan cara anak untuk menampilkan bermacam-macam informasi/data dalam bentuk yang berlainan. Misalnya anak membuat grafik sederhana tentang makanan kesukaan, mainan kesukaan, warna yang disukai.

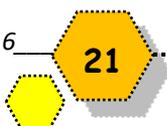


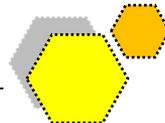
Beberapa contoh kegiatan yang bisa dilakukan guru untuk mengembangkan pengumpulan, pengaturan dan tampilan data pada anak:

- Mengajak anak mengumpulkan bermacam-macam buah-buahan. Kemudian ajak anak mengelompokkan jenis buah-buahan tersebut. Setelah itu, buatlah daftar tentang jumlah buah untuk setiap bentuknya dengan cara menyusun buah-buahan yang sama menjadi barisan tegak lurus ke atas. Ajak anak mencatat jumlah setiap kelompok buah.
- Mengajak anak membuat grafik tentang keadaan cuaca setiap hari dalam 1 bulan
- Mengajak anak untuk menyebutkan warna kesukaan dan menempelkan di papan tulis

g. Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan dan pengurangan dapat dilakukan dengan melibatkan benda konkrit, model tiruan, atau gambar, di mana anak dapat memanipulasi benda tersebut. Kegiatan penjumlahan dan pengurangan ini harus dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata anak,





yakni memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, bercerita, menyanyi, maupun kegiatan menghitung langsung menggunakan alat manipulatif

2. Tahapan-tahapan Pengenalan Matematika Anak 5-6 tahun.

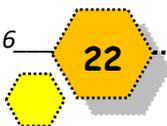
Sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, permainan matematika untuk anak usia dini dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan di jalur matematika untuk memberikan pengalaman sekaligus menanamkan konsep berpikir dan pengetahuan kepada anak, yaitu :

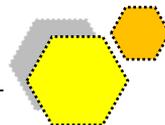
a. Tahap Penguasaan Konsep

Pada awalnya, demikian Jean Piaget, anak berada pada tahap konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret. Pemahaman atau pengertian pada tahap ini diperoleh anak dengan bereksplorasi menghitung segala macam benda yang dapat dihitung. Setiap anak diperbolehkan memilih alat dan biji untuk hitungannya, guru menyarankan anak untuk menghitung dan memasangnya ditatakan atau tempat pasangannya sebanyak bilangan yang ingin dikuasai anak. Guru pula yang menentukan konsep bilangan yang akan dihitung oleh anak. Bila selesai, anak melaporkan pekerjaannya ke guru, setelah dicek anak dapat mengambil tugas lain. Saat anak meletakkan benda konkret pada tempat pemasangan adalah saat yang penuh dengan imajinasi. Perkembangan bahasa anak juga sangat meningkat pada saat menghitung.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pengenalan konsep antara lain adalah:

1. Pemahaman arah kanan kiri, atas bawah, depan belakang, hal ini sebagai dasar untuk mengenalkan simbol-simbol yang akan ditemukan pada tahap berikutnya (transisi dan lambang) bisa dilakukan dengan bermain gerak dan lagu atau dengan permainan;
2. Pemahaman garis (tegak, datar, lurus, lengkung) bisa dilakukan dengan kegiatan motorik; dan
3. Pemahaman bentuk sederhana (lingkaran, segi empat, segi tiga) bisa dilakukan dengan kegiatan motorik. Semakin banyak kesempatan



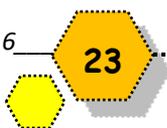


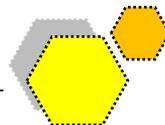
yang diberikan pada anak untuk bereksplorasi maka akan semakin kuat pemahaman anak terhadap konsep dan guru dituntut untuk bisa mengevaluasi kemampuan anak memasuki tahap transisi.

b. Tahap Transisi

Seiring dengan penambahan usia, minat dan pemahaman konsep, anak akan sampai pada tahap berikutnya, yakni tahap transisi atau peralihan. Tahap transisi merupakan masa peralihan dari pengertian konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, di mana benda konkret masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Karena itulah, pembelajaran yang sesuai dengan tahap transisi ini mesti diberikan jika tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menguasai keterampilan berhitung. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan dan mengambil benda lain sebanyak satu, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Dengan kata lain, seorang anak dikatakan telah paham suatu konsep ketika mampu menghitung dan terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dengan bilangan yang disebutkan.

Tahap transisi itu pun harus berlangsung dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak. Kegiatan seiring yang dapat dilakukan adalah memberikan variasi dalam peralihan keterampilan, misalnya : permainan menghubungkan atau meletakkan benda benda konkret pada lambang bilangan yang sesuai. Untuk menguatkan tahap transisi ini, guru dapat memberikan latihan berulang-ulang dengan berbagai variasi kegiatan bermain yang menyenangkan. Hal ini disampaikan oleh Vygotsky pada tahun 1993 yang menyatakan bahwa seorang anak dapat saja diberikan sesuatu yang lebih dari kemampuannya, namun pastikan bahwa sebelum ia menguasai satu hal secara benar, janganlah ia diberikan hal lain. Karena hal itu akan berakibat pada tingkat selanjutnya. Cegahlah jangan sampai anak mengalami kegagalan di sekolah dasar hanya karena penyampaian suatu materi ditingkat





sebelumnya yang terlalu terburu-buru. Hal ini dapat menyebabkan anak belum memahami dan menguasai secara benar materi tersebut.

c. Tahap Lambang

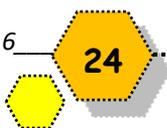
Tahap ketiga disebut tahap lambang, merupakan visualisasi dari pemahaman konsep dan kematangan tahap transisi. Anak sudah muncul minatnya memasuki kegiatan tulis menulis (*paper pencil*). Anak sudah ingin menulis sendiri tanpa paksaan saat diberi kesempatan, berupa lambang bilangan, bentuk – bentuk, dan lain – lainnya. Misalnya lambang 5 untuk menggambarkan konsep bilangan lima, hijau untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan segitiga untuk menggambarkan konsep bentuk. Pada tahap ini diharapkan anak sudah benar-benar memahami, mengetahui, mampu menyebutkan bilangan sejumlah benda atau gambar atau tanpa gambar dan benda. Perhatikan bila anak masih menggunakan jari berarti anak tersebut belum sepenuhnya berada dalam tahap lambang bilangan (Piaget, 1978, tahap operasional). Peralihan dari tahap ke tahap ini akan berhasil bila ada kesinambungan stimulasi yang dilakukan baik disekolah maupun di rumah.

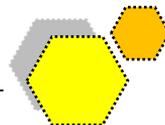
3. Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian

Permainan kreatif yang dimaksud dalam model ini adalah suatu kegiatan pembelajaran atau pengenalan matematika yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, dimana proses penyampaian dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip bermain, antara lain: sesuai dengan tahapan perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, dilakukan melalui bermain, bersifat aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

Suatu permainan dikatakan memiliki atau mengandung nilai kreatif apabila kegiatan bermain yang dilakukannya mampu menyatukan seluruh perhatian dan fisik anak, menyenangkan bagi anak, memberi pengalaman langsung kepada anak artinya obyeknya jelas dan





bisa diobservasi secara langsung oleh anak, serta berprinsip pada bermain aktif artinya anak terlibat secara aktif dalam proses permainan.

b. Jenis Permainan

Freeman dan Munandar (2000: 265-266) menyatakan ada beberapa jenis permainan yaitu eksploratif, konstruktif, destruktif dan kreatif. Berikut adalah penjelasan dari jenis-jenis permainan

1. Bermain eksploratif

Bermain eksploratif meliputi eksplorasi diri dan juga eksplorasi lingkungan atau dunia seseorang. Proses mengeksplorasi badan, pikiran, dan perasaan, melalui gerakan, penglihatan, pendengaran, dan perabaan, anak mengenal dunianya. Dunia anak mencakup diri sendiri, ruangan, serta benda-benda di sekelilingnya.

2. Bermain konstruktif

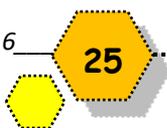
Bermain konstruktif dapat mengikuti proses eksplorasi material. Anak terlibat membentuk dan menggabungkan objek-objek. Ia bereksperimen dengan balok-balok kayu dari berbagai bentuk dan ukuran, dan dengan bahan-bahan lain, seperti tongkat, batu, biji-biji, tanah liat, dan pasir. Dengan menumpuk, memasang, mencocokkan, mencari keseimbangan antara bagian-bagian, anak membuat rumah, menara, benteng, dan sebagainya.

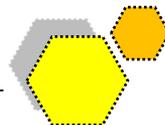
3. Bermain destruktif

Anak bereksperimen dengan benda-benda yang diperlakukan secara destruktif, yaitu melempar, memecahkan, menendang, merobek, atau membanting sesuatu. Suara dari sesuatu yang runtuh, roboh, jatuh, pecah, dan sebagainya memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Ia akan menyusun suatu menara dan merobohkannya kembali. Ia dapat merusak sesuatu karena ia ingin tahu bagaimana sesuatu bekerja.

4. Bermain kreatif

Bermain kreatif dapat mengikuti tahap eksperimen dengan material untuk membuat benda-benda. Dalam bermain kreatif, anak menggunakan imajinasinya, pikirannya, dan pertimbangannya untuk menciptakan sesuatu, atau membuat kombinasi-kombinasi baru



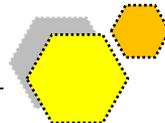


daru komponen-komponen alat permainan atau menggunakan bahan-bahan tidak terpakai lagi (daur ulang). Dengan material yang tersedia, ia menggambar, melukis, membuat pola-pola sebagai ungkapan perasaanya. Apa yang diciptakan seorang anak mungkin tidak jelas bagi orang dewasa, hanya anak dapat menyelesaikan sendiri. Selain jenis permainan diatas terdapat jenis permainan anak yang diteliti secara lebih luas. Bergin dalam Santrok (2002: 274-275) menyebutkan diantara jenis-jenis permainan anak yang diteliti secara lebih luas adalah permainan sensorimotor/praktis, permainan pura-pura/symbolis, permainan sosial, permainan konstruktif, dan games. Berikut penjelasannya :

a) Permainan Sensorimotor/Praktis

Permainan praktis melibatkan pengulangan perilaku ketika ketrampilan-ketrampilan baru sedang dipelajari atau ketika penguasaan dan koordinasi ketrampilan-ketrampilan fisik atau mental diperlukan dalam games atau olahraga. Permainan sensorimotor, yang sering kali melibatkan permainan praktis. Permainan praktis dapat terjadi sepanjang hayat. Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983 dalam Santrok (2002:274) menunjukkan bahwa permainan praktis merupakan sepertiga kegiatan permainan anak prasekolah, tetapi kurang dari seperenam kegiatan permainan anak sekolah dasar. Kegiatan permainan praktis tersebut seperti berlari, melompat, meluncur, berputar-putar, dan melempar bola atau benda-benda lain.





b) Permainan Pura-pura/symbolis

Permainan pura-pura/symbolis adalah permainan dimana anak belajar mentransformasikan benda-benda dengan menggantikan benda itu dengan benda lain dan memperlakukan benda tersebut seperti benda yang digantikannya.

c) Permainan Sosial

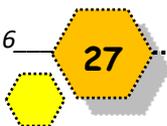
Permainan sosial ialah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman - teman sebayanya. Selain permainan sosial dengan teman teman sebaya dan permainan kelompokan pura-pura atau sosiodrama, bentuk lain permainan sosial ialah permainan kelompok yang kasar dan kacau atau permainan yang bersifat bermusuhan dengan berlari mengejar, melompat, terjatuh dan memukul.

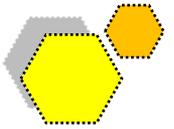
d) Permainan Konstruktif

Permainan Konstruktif mengkombinasikan kegiatan sensorimotor/ praktis yang berulang dengan representasi gagasa-gagasan symbolis. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatau pemecahan masalah ciptaan sendiri.

c. Prinsip-Prinsip Permainan Matematika (Kennedy dkk.2003)

1. Permainan matematika diberikan secara bertahap diawali dengan eksplorasi menghitung benda-benda atau pengamatan terhadap alam sekitar terhadap pengalaman peristiwa konkret yang dialami.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesulitannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sulit, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu



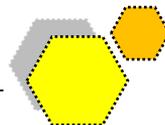


- diperlukan alat peraga/ media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
 6. Dalam permainan matematika anak dapat di kelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
 7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.



d. Kaitan Permainan Kreatif terhadap Peningkatan Kemampuan Matematika AUD

Pengenalan matematika dapat diberikan sejak dini melalui bermain sehingga anak akan mendapat kesempatan bereksplorasi, bereksperimen dan dengan bebas mengekspresikan dirinya. Dengan bermain, tanpa sengaja anak akan memahami konsep-konsep



matematika tertentu dan melihat adanya hubungan antara satu benda dan yang lainnya.

Ketika bermain, anak lebih terstimulasi untuk kreatif dan gigih dalam mencari solusi jika dihadapkan atau menemukan masalah.

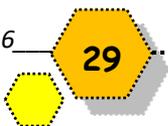
Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan khususnya berhitung adalah:

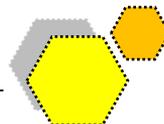
1. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
2. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
3. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan
4. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
5. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya. Contohnya; ini kue aku ada lima, ini buat kamu satu, kamu satu dan kamu satu, nih sekarang kue punya aku tinggal 2 lagi ya, (mengenal pengurangan)

Hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik adalah:

1. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
2. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk

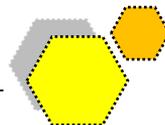




berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar pengaruhnya pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas, sehingga dapat membuat permainan menjadi menyenangkan.

Supriadi (2001) memaparkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, Munandar (1999) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.





BAB III. STRATEGI PENERAPAN MODEL PENGENALAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN KREATIF

A. Pendekatan Pembelajaran

Permainan kreatif dalam mengenalkan matematika pada anak usia 5-6 tahun dapat disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang umum digunakan lembaga PAUD di Indonesia. Hal yang perlu diperhatikan dalam permainan pengenalan matematika pada anak usia dini adalah permainan itu harus sederhana, menarik, tidak membosankan, tetapi yang mengembirakan dan dilakukan bersama-sama.

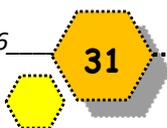
Berikut penyesuaian yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran selaras dengan pendekatan yang digunakan.

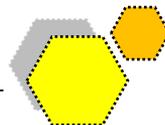
1. Model Pembelajaran Kelompok Berdasarkan Kegiatan Pengaman

Model pembelajaran berdasarkan kelompok dengan kegiatan pengaman merupakan pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda secara bergantian. Dalam satu kali pertemuan, guru menyediakan kegiatan sejumlah kelompok anak dan kegiatan pengaman. Misalnya, anak dibagi kedalam 3 (tiga) kelompok, maka guru menyediakan kegiatan untuk 3 (tiga) kelompok dan juga kegiatan pengaman. Anak harus menyelesaikan 2-3 kegiatan yang sudah disediakan secara bergantian. Jika terdapat anak yang menyelesaikan tugas lebih cepat dari teman di kelompoknya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan di kelompok lainnya selama masih tersedia tempat main. Namun apabila tidak tersedia tempat main, maka anak tersebut dapat bermain dengan kegiatan pengaman.

Oleh karena itu, penataan seluruh kegiatan, baik kegiatan kelompok maupun kegiatan pengaman, sebaiknya tetap memperhatikan kecukupan tempat dan jenis main yang disediakan dengan menggunakan bahan dan alat-alat yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan tema atau subtema yang dibahas. Pendekatan ini akan berhasil apabila memenuhi kondisi sebagai berikut:

- a. Pendidik menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan disetiap kelompok





- b. Kegiatan dimulai dengan Pendidik membahas topik pembelajaran dan membangkitkan motivasi belajar.
- c. Tahap selanjutnya adalah pendidik mendemonstrasikan dan menginformasikan alat dan bahan yang akan digunakan pada setiap kelompok.
- d. Peserta didik diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok belajar.
- e. Peserta didik dibantu pendidik bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas di dalam kelompok.
- f. Anak menyelesaikan tugas kelompok, namun anak dapat berpindah kegiatan ke kelompok lain apabila ada tempat kosong di kelompok tersebut.

2. Model Pembelajaran Berdasarkan Area (Minat)

Model pembelajaran area dikembangkan oleh Highscope di Amerika Serikat dan dikembangkan di Indonesia oleh *Children Resources International Inc.* Filosofi model pembelajaran berdasarkan area adalah: (a) melibatkan anak secara alamiah dalam proses belajar, dan (b) lingkungan dirancang secara cermat dengan menggunakan konsep “Tahap Demi Tahap” mendorong anak untuk bereksplorasi, mempelopori, dan menciptakan.

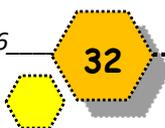
Area ditata secara menarik dan mengundang minat anak. Setiap area memiliki beberapa kegiatan yang menggunakan alat dan bahan yang berbeda sesuai dengan karakteristik dan tujuan area tersebut. Area yang dapat digunakan antara lain:

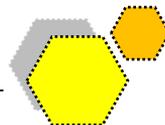
a. Area Balok

Area balok memfasilitasi anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir matematik, pola, bentuk geometri, ilmu tentang peta (*topologi*), hubungan satu dengan yang lain, penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, kreativitas, dan memperkuat daya konsentrasi melalui kegiatan membangun dengan balok. Contoh kegiatan yang bisa dilakukan adalah Menyesuaikan bentuk dan warna, mengkombinasikan bentuk dan warna.

b. Area Drama

Area Drama memfasilitasi anak untuk mengembangkan pengetahuan dan pengalaman anak dalam menuangkan ide, gagasan dan perasaan melalui kegiatan meniru, simbolik atau





berpura-pura tentang peran-peran dalam kehidupan sosial di lingkungan sekitar.

c. Area Seni

Area seni mendukung pengembangan kreativitas dan pengalaman taktil (perabaan) anak dalam menggunakan berbagai bahan dan alat. Inti dari kegiatan seni adalah anak-anak mengeksplorasi dan mengekspresikan apa yang mereka amati, pikirkan, bayangkan, dan rasakan melalui alat dan bahan yang digunakannya.

d. Area Pasir dan Air

Area pasir dan air lebih kepada pengembangan sensori-motorik. Namun demikian sentra ini sangat kaya dengan konsep-konsep matematika dan sains. Anak belajar penuh-kosong, berat-ringan, volume, dan sebagainya. Anak juga dapat belajar tentang perubahan bentuk, perubahan warna dan sebagainya.

e. Area Matematika

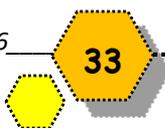
Area matematika sangat kental dengan kegiatan manipulative. Di area ini anak dapat belajar tentang bentuk, hitungan, angka, jumlah, pengelompokan, ukuran, pola, memasang dan lain-lain. Di area ini juga anak belajar pengembangan bahasa, sosial, emosional, dan aspek perkembangan lainnya.

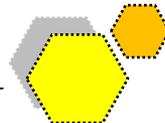
f. Area Keaksaraan

Area keaksaraan mengembangkan kemampuan mengenal konsep huruf, kata, kalimat, dan makna tulisan/bacaan yang ada di sekitar anak. Area keaksaraan meliputi buku-buku dan bahan bacaan untuk kegiatan membaca, dibacakan/menyimak/mendengar bahasa dan menulis. Anak-anak diminta untuk membuat buku sendiri, mendramatisasi dan menyimak cerita.

3. Model Pembelajaran Sentra

Model yang dikembangkan *Creative Curriculum* mengelola kegiatan pembelajaran yang seimbang antara bimbingan guru dengan inisiatif anak. Bermain dipandang sebagai kerja otak sehingga anak diberi kesempatan untuk memulai dari pengembangan ide hingga tuntas menyelesaikan hasil karyanya "*start and finish*". Dukungan guru memfasilitasi anak mengembangkan kecakapan berpikir aktif dan anak diberi keleluasaan untuk melakukan berbagai kegiatan untuk mendapatkan pengalaman tentang dunia sekelilingnya. Sentra yang





dikembangkan tidak berbeda dengan sistem area. Perbedaan nampak dalam pengelolaan kelas.

Dalam model sentra anak bebas memilih bermain yang disiapkan dalam satu sentra. Di dalam sentra dilengkapi dengan 3 jenis kegiatan bermain yaitu bermain sensorimotorik, main peran, dan main pembangunan. Keragaman main atau disebut juga densitas main memfasilitasi untuk dapat memilih mainan sesuai dengan minatnya. Kelompok anak berpindah bermain dari satu sentra ke sentra lainnya setiap hari. Tiap sentra dikelola oleh seorang guru. Proses pembelajarannya dengan menggunakan 4 pijakan yaitu pijakan penataan alat (pijakan lingkungan), pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah bermain. Sentra yang dibuka diantaranya:

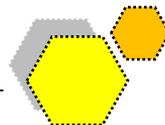
a. Sentra Balok

Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapihan, ketelitian, bahasa, dan kreativitas. Bermain balok selalu dikaitkan dengan main peran mikro, dimana bangunan yang dibangun anak digunakan untuk bermain peran. Contoh anak diminta membuat bangunan dari aneka bentuk geometri yang ditentukan (misalnya bentuk segitiga 5, lingkaran 2, persegi 8, dan empat persegi panjang 4 buah).

Semua ragam main di Sentra Balok kental dengan matematika. Standar balok tanpa warna menguatkan pemahaman anak tentang bentuk atau bangun, pengelompokan, pemilahan, urutan, memasang, dan membantu pemecahan masalah ketika proses membangun dilakukan anak didik. Untuk anak usia 5-6 tahun yang pada umumnya sudah mencapai kematangan sosial emosi pandai bekerjasama, bermain balok yang jumlahnya cukup banyak, yang dilakukan dengan bekerjasama antar semua anak akan menghasilkan produk bangunan yang luar biasa, masjid besar, kapal laut, dll. sesuai tema dan pemahaman anak yang semakin tinggi, dan kematangan ke 6 lingkup perkembangannya.

b. Sentra Main Peran Kecil (mikro)

Main peran kecil mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, kemampuan berbahasa, sosial-emosional, menyambungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru dengan menggunakan alat main peran berukuran kecil. Pengembangan konsep matematika anak mengetahui dan bisa memilah barang atau perlengkapan yang harus digunakan saat memerankan tokoh.



c. Sentra Main Peran Besar (Makro)

Sentra main peran mengembangkan kemampuan mengenal lingkungan sosial, mengembangkan kemampuan matematika, bahasa, kematangan emosi dengan menggunakan alat main yang berukuran besar sesuai dengan ukuran sebenarnya.

d. Sentra Seni

Sentra seni dapat dibagi dalam seni musik, seni tari, seni kriya, atau seni pahat. Penentuan sentra seni yang dikembangkan tergantung pada kemampuan satuan PAUD. Disarankan minimal ada dua kegiatan yang dikembangkan di sentra seni yakni seni musik dan seni kriya. Sentra seni mengembangkan kemampuan motorik halus, keselarasan gerak, nada, aspek sosial-emosional dan lainnya. Contoh, membuat perbedaan nada dari alat perkusi botol bekas yang diisi beras atau air dengan berbagai takaran.

e. Sentra Persiapan

Sentra persiapan lebih menekankan pengenalan keaksaraan awal pada anak. Penggunaan buku, alat tulis dapat dilakukan di semua sentra, tetapi di sentra persiapan lebih diperkaya jenis kegiatan bermainnya. Pada kelompok anak paling besar yang segera masuk sekolah dasar, frekuensi main di sentra persiapan lebih banyak. Kegiatan persiapan dapat juga diperkuat dalam jurnal siang. Contoh menguatkan konsep matematika seperti mengurutkan, membuat pola, menghubungkan konsep bilangan dll.

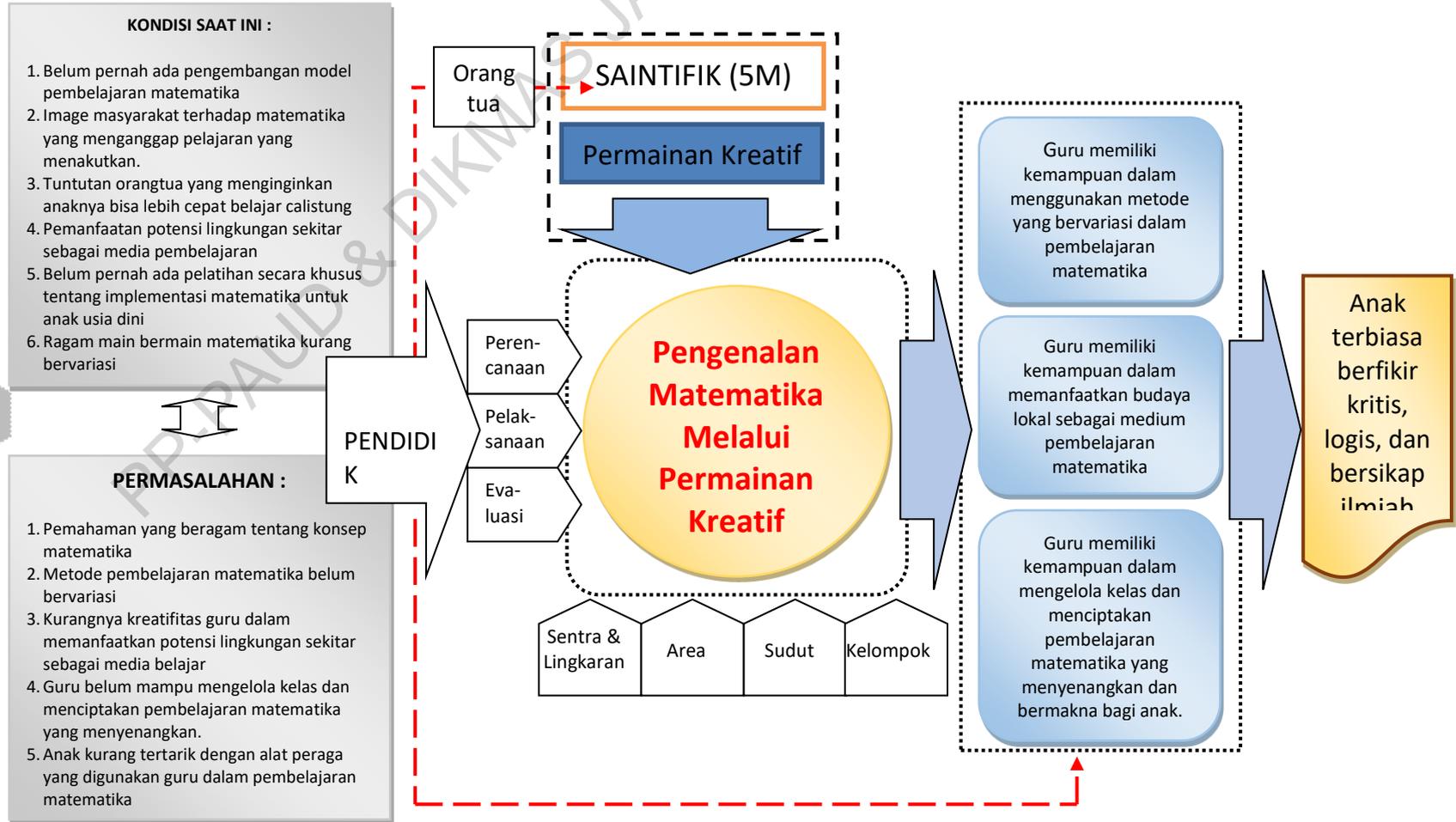
f. Sentra Bahan Alam

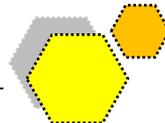
Sentra bahan alam kental dengan pengetahuan sains, matematika, dan seni. Sentra diisi dengan berbagai bahan main yang berasal dari alam, seperti air, pasir, bebatuan, daun. Di sentra bahan alam anak memiliki kesempatan menggunakan bahan main dengan berbagai cara sesuai pikiran dan gagasan masing-masing dengan hasil yang berbeda. Contoh kegiatan memperkirakan benda-benda apa saja yang bisa terapung dan tenggelam di dalam air, mencampur 2 warna dasar, pengenalan konsep larut dan tidak larut, membuat gunung merapi tiruan.

g. Sentra Memasak

Sentra memasak kaya dengan pengalaman unik bagi anak mengenal berbagai bahan makanan dan sumber pengetahuan lain yang menyenangkan. Di sentra memasak anak belajar konsep matematika, sains, alam, sosial, sehingga menunjang perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, dan juga seni, serta nilai agama.

B. Kerangka Model Pengenalan Matematika bagi AUD Melalui Permainan Kreatif





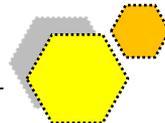
C. Langkah-Langkah Menyusun Permainan Kreatif

Pendidik PAUD kreatif yaitu pendidik yang mampu memberikan nilai tambah pada proses pembelajaran, berupa kesenangan dan kebermaknaan bagi anak didik sehingga selalu terbangun antusiasme belajar melalui bermain dan eksplorasi yang mengantarkan anak untuk menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya. Bertambahnya pengetahuan ini diiringi oleh sikap sabar dan tekunnya anak-anak mengikuti proses yang diperlukan dalam penemuan ilmu. Pendidikpun antusias, sabar dan tekun untuk senantiasa memfasilitasi anak, berulang-ulang sehingga tercapai pula keterampilan anak sesuai tahap perkembangannya.

Pendidik kreatif perlu menyusun strategi yang tepat sehingga pengenalan matematika ini menjadi pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam proses pembelajarannya melengkapi semua program pengembangan lainnya untuk meningkatkan tahap perkembangan anak. Penyusunan strategi ini merupakan proses pramengajar yang dilakukan pendidik PAUD untuk menghasilkan kegiatan bermain dan eksplorasi yang dapat membangun sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak.

Pelaku utama pembelajaran dalam pengenalan matematika ini adalah anak didik, bukan pendidik PAUD. Anak didiklah yang berupaya untuk memahami dan menguasai setiap materi yang disampaikan. Tugas pendidik PAUD lebih banyak sebagai fasilitator, stimulator, dan evaluator, memberikan kemudahan-kemudahan kepada anak didik dalam menjalankan proses belajarnya secara optimal. Skenario kegiatan bermain berisi rangkaian proses kegiatan eksplorasi yang akan membawa anak menemukan ilmu pengetahuannya sendiri, nama kegiatan yang akan dilaksanakan, langkah-langkah kegiatan bermain dari awal sampai akhir, alat main yang digunakan (jika menggunakan alat), tempat serta aturan sederhana yang mungkin dilakukan oleh anak didik. Sebelum menyusun strategi, perlu diingat bahwa:

- Cara terbaik anak belajar melalui hal-hal yang langsung dialaminya sehari-hari yang dikemas dalam bermain dan eksplorasi.

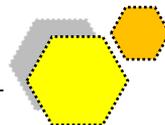


- Pemaknaan dan pemahaman anak lebih mudah dengan bermain menggunakan bahan/alat konkrit.
- Khususnya anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik sikap, pengetahuan, dan keterampilan seperti telah diuraikan di bab sebelumnya.

Mengingat permainan matematika sebagai sebuah metode mengajar maka perlu dirancang seefektif mungkin. Dalam perancangan metode mengajar perlu diperhatikan ciri-ciri metode mengajar efektif yaitu:

1. Mudah difasilitasi dan dievaluasi oleh guru;
2. Mengembangkan pemahaman anak didik terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan muncul;
3. Merangsang rasa ingin tahu anak didik; dan
4. Membuat anak didik aktif secara fisik dan mental.





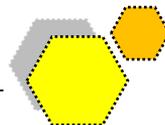
Langkah-langkah menyusun permainan mengenalkan matematika sebagai berikut.

1. Pengembangan ide sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak

Penentuan ide kreatif menjadi penting karena menjadi titik awal dalam pengembangan permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak usia 5-6 tahun. Isi materi merupakan ide pokok dari permainan kreatif dalam mengenalkan matematika yang akan dikembangkan. Untuk mewujudkan ide menjadi permainan, pendidik dapat memperkaya dirinya dengan langkah berikut.



- a. Menelaah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Menelaah STPPA kelompok usia 5-6 tahun yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dan Kompetensi Dasar yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014.
- b. Merumuskan Tahapan Pengenalan Matematika



Tahapan pengenalan matematika perlu dipelajari agar permainan yang akan dikembangkan tidak keluar dari konsepnya. Apakah konsep ini bisa diterapkan kepada anak usia dini? Bentuk permainan apa saja yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun? Apakah manfaat konsep matematika ini bagi kehidupan sehari-hari anak? Bagaimana menyampaikannya? Sejauh mana konsep ini dapat diterapkan pada anak usia 5-6 tahun? Metode apa saja yang dapat digunakan untuk mengenalkan matematika?

Dengan menguasai teori tersebut banyak kemungkinan pendidik dapat memperoleh inspirasi untuk mengembangkan idenya menjadi permainan matematika bagi anak usia 5-6 tahun.

c. Menyederhanakan Konsep

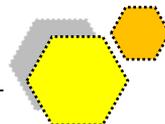
Setelah ditetapkan tujuan dari permainan maka pendidik harus menyederhanakan konsep disesuaikan dengan usia anak. Penyederhanaan konsep meliputi:

- 1) Mengenalkan konsep sesuai usia anak
- 2) Menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari anak
- 3) Menggunakan alat dan bahan yang aman bagi anak

2. Merancang Kegiatan Permainan

Kegiatan permainan dibuat sedemikian rupa agar dalam pelaksanaannya terarah dan terkendali. Pada dasarnya skenario kegiatan bermain disusun untuk mengendalikan kegiatan pembelajaran. Kegiatan dibuat sesuai dengan tujuan (indikator), usia anak, batasan teori, jumlah peserta didik dalam rombongan belajar dan sarana prasarana yang menunjang termasuk di dalamnya menentukan tempat penyelenggaraan, lagu/musik yang digunakan, gerakan yang diinginkan.

Setelah semua terangkum berikan nama untuk permainan tersebut. Nama permainan dibuat semenarik mungkin karena akan membuat anak penasaran akan permainannya dan menggugah motivasi anak untuk memainkannya. Pilihlah nama yang mudah diingat dan menggambarkan konsep yang akan dimainkan.



3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Langkah selanjutnya adalah menyusun rencana kegiatan harian yang akan dilakukan anak. Kegiatan main ini terkait dengan penyediaan alat untuk mendukung pengenalaman matematika melalui permainan.

Permainan matematika merupakan bagian dari seluruh rangkaian proses pembelajaran. Permainan ini dapat dilakukan di awal pembelajaran sebagai kegiatan pembuka (apersepsi) atau sebagai kegiatan akhir (penguatan). Kegiatan inti dirancang agar anak dapat bermain mengurutkan, membedakan, membandingkan, mengelompokkan, menghubungkan, atau kegiatan bermain matematika lainnya. Apapun bentuk kegiatan yang dipilih diharapkan melibatkan anak secara langsung sehingga anak dapat membangun pengetahuannya sendiri.



CONTOH 1 RPPH dengan kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Diri Sendiri/ mainan kesukaan
 SEMESTER / MINGGU : I / IV
 KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Jumat, 12 Agustus 2016

| MUATAN/ MATERI | KEGATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET |
|--|--|--|--|----|----|-----|-----|
| | | | KOMPETENSI DASAR | BB | MB | BSH | |
| Mainan di buat manusia, manusia ciptaan Allah Menyebutkan macam- macam mainan anak laki- laki Permainan mencari jejak angka Menyanyikan lagu angka Menunjukkan jalan maze Menebalkan angka arab Mencocok angka | I. Pembukaan(40 menit) - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP Menyebutkan mainan anak laki- laki Permainan mencari jejak angka Menyanyikan lagu angka | Buku berhitung hal 5, pensil | 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia | | | | |
| | II. Inti (80 Menit) Menunjukkan jalan menuju tempat kerja ayah, ibu Menebalkan angka arab tiga (salasatun) Mencocok angka 9 | Pensil, LKA, pensil warna Angka 9, alat cocok | 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Mengguna-kan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampai-kan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya | | | | |
| | III. Istirahat Makan main (30 menit) Cuci tangan Makan Bermain | Air, lap tangan Bekal anak masing2 Alat permainan luar | | | | | |
| | IV. Kegiatan Penutup Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang | | | | | | |



Contoh 2 RPPH dengan Sentra & Lingkaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TKIT AS SYIFA TP 2016/2017**

Smt / Mg ke : Ganjil / 4
 Hari/Tanggal : Jumat / 19 Agustus 2016
 Tema : Negaraku
 Sub Tema : Indonesia
 Kelompok : B /5-6 tahun
 Jumlah anak : 20 anak
 Materi Matematika : Bentuk Geometri, Klasifikasi bentuk Geometri
 Sentra : Olah Tubuh & Musik

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|--|-------------|
| NAM: | |
| Kemerdekaan adalah hadiah (anugrah) dari Allah | (1.1) |
| Mensyukuri nikmat kemerdekaan yang telah Allah berikan dengan berperilaku baik | (1.2) |
| KOG : | |
| Konsep Angka : 1 – 10 | (3.6-4.6) |
| Menjumlahkan Angka 1 – 10 | (3.6-4.6) |
| Memasangkan benda menurut jenis/fungsi/bentuk | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| Menggunakan Alat Peraga (Bendera, Burung Garuda, Teks Pancasila) | (3.10-4.10) |
| Arti Warna Bendera, Huruf penyusun kata Indonesia | (3.7-4.7) |
| Mengenal Keaksaraan Awal | (3.12-4.12) |
| FM: | |
| Dapat menjaga kebersihan (saat bekerja dan beres-beres) | (2.1) |
| Membangun untuk mengembangkan motorik kasar dan halus | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | |
| Dapat memiliki sikap percaya diri | (2.5) |
| Dapat memiliki sikap ingin tahu | (2.2) |
| Dapat memiliki sikap kreatif | (2.3) |
| Dapat menolong diri sendiri(mandiri) | (2.8) |
| SENI | |
| Mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni(lagu) | (3.15-4.15) |
| A. MEDIA GURU | |
| - Buku "Ensiklopedia Indonesia - | Papan Absen |



| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Papan tulis - Spidol - Alat Peraga berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat, gelas, bentuk ketupat, dll - Bentuk-bentuk geometri dari duplex - Kotak kardus, kotak obat, dus susu, bermacam ukuran bola - Kartu bergambar jenis-jenis bola yang dipotong dua | |
| B. LAGU DAN KOSA KATA | |
| Lagu | Kosa Kata |
| <p style="text-align: center;"> Satu ditambah satu Satu ditambah satu sama dengan dua Dua ditambah dua sama dengan empat Empat ditambah empat sama dengan delapan Delapan ditambah delapan sama dengan enam belas </p> <p> Satu jari kananku satu jari kiriku, kusun jadi 2, jadinya begini... Dua jari kananku dua jari kiriku, kusun jadi 4, jadinya begini... Tiga jari kananku tiga jari kiriku, kusun jadi 6, jadinya begini... Empat jari kananku empat jari kiriku, kusun jadi 8, jadinya begini... Lima jari kananku lima jari kiriku, kusun jadi 10, jadinya begini... </p> <p>Lagu Nasional :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hari Merdeka 2. Bendera Merah Putih 3. Garuda Pancasila | <ul style="list-style-type: none"> - Indonesia - hari kemerdekaan - 17 Agustus 1945 - Bendera Merah Putih - Burung Garuda - Pancasila - klasifikasi - Geometri |
| C. STRATEGI: | |
| 1. Pijakan Lingkungan (sebelum anak masuk ke sentra/area main) : | |
| Ragam Kegiatan | Alat dan Bahan |
| a. 4 kesempatan bermain bulu tangkis | 2 Set alat bermain bulutangkis |
| b. 4 Kesempatan bermain bakiak | 4 Set bakiak (masing-masing diberi angka) |
| c. 4 Kesempatan bermain geometri | selotip, bentuk-bentuk geometri, benang kasur |
| d. 4 Kesempatan bermain musik | 2 piano, 2 tamborin, 1 drum, 2 xilofon, 2 gendang |
| e. 3 Kesempatan bermain Basket | Ring Basket, Papan skor (angka 1-10) |
| f. 3 Kesempatan bermain klasifikasi geometri | Selotip, kertas berbentuk geometri, kotak sortir |
| 2. Kegiatan Pagi 2.1. Penyambutan anak 2.2. Salam, sapa, Baca Doa & Murojaah /Sholat 2.3. Pengkondisian/ Main pembukaan : Klasifikasi Geometri Alat & bahan : Karpet berbentuk segitiga, segiempat, lingkaran | |



| |
|---|
| <p>Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperkenalkan dengan bentuk geometri (segitiga, segiempat & lingkaran) 2. Anak berkelompok masuk ke dalam karpet geometri sesuai perintah <p>2.4. Snack Time</p> <p>2.5. Istirahat / Bermain di luar</p> <p>2.6 Transisi Sentra</p> |
| <p>3. Pijakan Awal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Inti (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membaca buku tentang "Ensiklopedi Indonesia/ HUT RI" - Tanya jawab tentang cerita yang telah dibaca, dan menuliskan kosa kata baru di papan tulis - Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan alat pada setiap kegiatan main. - Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main (selama kerja) - Menjelaskan rangkaian waktu main - Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial - Merancang dan menerapkan urutan transisi main - Membaca Basmallah bersama sebelum bermain (kerja) - Guru mengucapkan "selamat bermain" |
| <p>4. Pijakan Saat Main/Main Inti (45 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka - Mencontohkan komunikasi yang tepat saat bermain - Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan kosa kata - Memperkuat dan memperluas konsep tentang bentuk geometri dan klasifikasi - Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya - Memberikan dukungan (pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak - Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak yang dikonversikan ke KD-KD, khususnya perkembangan kognitif - Mengingat waktu bermain |
| <p>5. Pijakan Setelah Main/Penutup (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beres –beres : klasifikasi, mengembalikan dan menyusun ke tempat semula/ rak-rak - Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya - Menyampaikan harapan kepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya - Menutup kegiatan dengan mengulang hafalan, membaca do'a dan salam |
| <p>D. RENCANA EVALUASI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH - Hasil karya anak/Portofolio - Anekdote (tahapan main) |

Guru PAUD

Mengetahui
Kepala Sekolah,

(.....)

(.....)



4. Pelaksanaan Pembelajaran

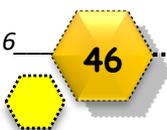
Pelaksanaan permainan dapat disesuaikan dengan pola yang akan digunakan. Pada pola pembelajaran Kelompok, Area, maupun Sentra, sebelum anak masuk kelas selalu dapat diberikan pilihan bermain outdoor yang bervariasi. Misalnya bermain gerak dan lagu di halaman, main stimulasi gerak berjalan, berlari, melompat, dan atau melempar seraya membilang, mengukur, mengelompokkan diri berdasarkan jumlah, jender, warna baju, bulan lahir dan lain-lain. Bergandengan tangan membentuk segi tiga, lingkaran, segi empat, garis lurus, garis lengkung. Berjalan maju, mundur, bergelombang, berpola jalan tegak, membungkuk, berjinjit, tegak, membungkuk, berjinjit dan lain-lain. Menjelang masuk ruangan, anak dibariskan, diajak antri cuci tangan, berwudhu, mengambil tas, masuk kelas dan mendapat kesempatan minum dan makan bekalnya. Tentu saja variasi kegiatan di luar ruang sebelum masuk dikembangkan pula untuk menyeimbangkan 6 program pengembangan anak. Sangat baik jika dalam sepekan ada berjalan-jalan di lingkungan sekitar, mengunjungi orang tua/kakek nenek atau kegiatan lainnya.

Setelah masuk ruangan, bisa ada kesamaan pada tahap pembukaan, yang meliputi: doa, kosa kata, bercerita, dan demonstrasi. Variasi mungkin terjadi sesuai kebijakan masing-masing satuan pendidikan. Dalam tahap pembukaan, biasanya ada riset kehadiran. Bisa terjadi pertanyaan matematika: berapa anak yang hadir/tidak hadir hari ini? Hari/tanggal berapa sekarang? Dan lain-lain. Pada masing-masing pola, anak didik difasilitasi sesuai standar prosedur operasinya, sebagai berikut.

a. Pembelajaran Kelompok

Tahap atau langkah dalam pembelajaran kelompok dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan di luar kelas. Contoh tema diri sendiri
 - a) Membuat lingkaran besar
 - b) Permainan motorik kasar pegang anggota tubuh
 - c) Berbaris dan masuk kelas





- 2) Kegiatan Pembukaan
 - a) Pelaksanaan SOP pembukaaan
 - b) Berdo'a
 - c) Mengamati diri sendiri (ciri-ciri tubuh, anggota tubuh)
 - d) Berdiskusi tentang bersyukur kepada Allah atas ciptaanNya
 - e) Menyapa dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan



- 3) Kegiatan Inti
 - a) Anak dibagi kelompok dan bermain kegiatan
 - b) Menyusun angka sesuai gambar; membuat bingkai foto; memasang atau menghubungkan benda dengan pasangannya
 - c) Anak berkeliling ke tiap kelompok
 - d) Menyimpan hasil karya di meja pengaman (dalam kelompok 3, paling tidak salah satu perlu dirancang untuk kegiatan matematika) Misal : Pada kelompok satu ini anak bermain penelitian. Berapa anak suka buah apel, jeruk, dan mangga ? Guru dapat memfasilitasi dengan aneka

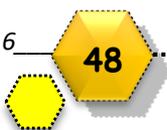


gambar (a.l. buah-buahan) dan format grafik yang dapat ditemplei anak dengan hasil riset mereka. Untuk memperkaya daya pikir, riset dapat dikembangkan dengan kesukaan terhadap warna, mobil, binatang, tanaman, sayur dsb. Tentu saja terdapat banyak ragam kegiatan matematika yang sesuai dengan konsep yang dapat difasilitasi guru kreatif setiap harinya)

- 4) Kegiatan Penutup
 - a) Dialog tentang kegiatan yang telah dilakukan satu hari
 - b) Membacakan Cerita
 - c) Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - d) Berdo'a sebelum pulang
dianjurkan anak dilibatkan pada saat beres-beres, mengembalikan alat main/media pada tempat sesuai kelompok atau seriasi /urutan nya). Hal ini selain mengandung penguatan matematika, juga pembiasaan/ membangun karakter disiplin dan tanggung jawab
- 5) Rencana Penilaian
Mengacu pada KD yang akan dicapai
Tehnik pencatatan (anekdot, observasi dan hasil karya)
Guru menilai hasil karya anak dan menempel di papan display

b. Pembelajaran area contoh tema keluarga

- 1) Kegiatan di luar kelas
Permainan Jam Serigala (anak melangkah sesuai jam yang disebutkan, dan saat waktu makan berlari)
- 2) Kegiatan Pembukaan
 - a) Berdo'a
 - b) Cerita tentang keluarga
 - c) Gerak dan lagu bunda piara
 - d) Informasi kegiatan area
- 3) Kegiatan Inti
Untuk setiap area yang dibuka dalam Satuan PAUD, yang kental dengan stimulus matematika, tentu saja Area Matematika dan Area Balok dengan konten bermain yang dijadwalkan setiap hari berbeda, meliputi semua konsep matematika (membilang, mengukur, geometri, pola, statistik, grafik, perbandingan, pengelompokan, dst.) Area Drama pada saat-saat tertentu dapat menampilkan permainan matematika, a.l. petikan jual





beli aneka barang di waserba (media aneka bungkus, botol, kotak sebagai mesin kasir); membuat makanan/minuman dengan bahan yang diukur, ditimbang dll.)

- 4) Kegiatan Penutup
 - a) Merangkum kegiatan yang telah dilaksanakan
 - b) Evaluasi kegiatan yang telah dilakukan
 - c) Berdo'a

Disarankan anak dilibatkan pada saat beres-beres, mengembalikan alat main/media pada tempat sesuai kelompok atau seriasi /urutan nya). Hal ini selain mengandung penguatan matematika, juga pembiasaan/ membangun karakter disiplin dan tanggung jawab

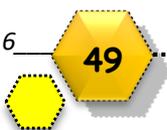
- 5) Rencana penilaian.

Guru melakukan pengamatan, pencatatan, dan pertanyaan terhadap hasil karya atau kerja anak. Sebaiknya proses penilaian sudah terencana dan guru mencatatkan pengamatan atas tahap perkembangan anak secara otentik saat anak beraktivitas, dan merekap dalam buku penilaian pada hari yang sama.

c. Pembelajaran Sentra

Pada pembelajaran ini, sentra yang dapat dipilih untuk kegiatan matematika adalah sentra persiapan, balok, bahan alam memasak, dan atau main peran, dimana dalam satu sentra terdapat ragam main (jenis main) yang ditawarkan kepada anak sesuai dengan tujuan dan tema yang sudah disiapkan hari itu.

Kegiatan permainan matematika dilakukan sebelum anak masuk kedalam pijakan sebelum main, dan pada saat anak dan saat sesudah bermain, dengan proporsi dan jenis permainan yang seimbang. Untuk mendukung terlaksananya bermain bermakna, diperlukan kesiapan guru/pendidik pembelajar yang selalu siap berinovasi. Tahapan pelaksanaan pembelajaran sentra dapat dilakukan sebagai berikut.





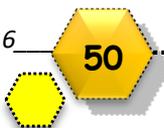
1) Pijakan Lingkungan Main, contoh: tema Buah-buahan

- Pendidik menyusun dan menata alat dan bahan yang akan digunakan dalam sentra yang dipilih misalnya.
- Peluang main anak dalam Pembelajaran Sentra sesuai SOPnya cukup banyak, dengan peluang main yang disediakan 3x jumlah anak, dan ragam mainnya minimal seperdua banyak anak ditambah satu. Dengan ragam main yang banyak, maka bermain dan eksplorasi matematika semakin banyak yang dapat disediakan dalam penataan lingkungan main.



2) Main Pembukaan (Pengalaman Gerakan Kasar)

- a) Pendidik menyiapkan anak dalam lingkaran besar
- b) Pendidik melakukan kegiatan Permainan matematika sebagai kegiatan pemanasan sesuai yang sudah direncanakan, misalnya permainan grafik
- c) Antri cuci tangan, ke toilet
- d) Menuju sentra dengan tertib





3) Pijakan Sebelum Main

- a) Mempersilahkan anak duduk melingkar
- b) Salam,sapa dan mengabsen anak melalui nyanyian/lagu
- c) Membaca doa sebelum belajar
- d) Menulis nama hari, tanggal, tahun dan tema di papan tulis
- e) Memberikan wawasan kepada anak tentang identitas
- f) Memberikan gagasan tentang alat main dan jenis peran
- g) Menjelaskan waktu main
- h) Guru mengucapkan : “Ayo bermain “
Menjelang memasuki pijakan saat main, guru mengingatkan SOP main anak dalam bahasa anak : 1. Pilih mainan, 2. Mainkan, 3. Ceritakan, 4. Bereskan.

4) Pijakan Saat main

- a) Anak memilih peran (sebagai ayah,ibu,anak, pedagang sayur,pedagang buah, dan pembeli) dan alat yang akan di mainkan
- b) Memperkuat dan memperluas gagasan kepada anak entang konsep angka : bilangan, penjumlahan dan pengurangan
- c) Memberikan dukungan (pijakan) dengan kebutuhan anak



- d) Mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
- e) Mengingat waktu bermain kepada anak

5) Pijakan Setelah Main

Setelah anak selesai bermain pendidik mengajak anak-anak:

- a) Merapikan kembali alat main (beres-beres) dan meletakkannya pada tempatnya
- b) Mempersilahkan anak duduk melingkar
- c) Mendukung anak untuk mengingat pengalaman mainnya dan menceritakannya serta menuangkannya dalam bentuk Grafik
- d) Menanyakan perasaan anak
- e) Mempertegas perilaku anak dan mendiskusikan kembali apabila ada perilaku yang kurang tepat
- f) Mengajak anak untuk berdoa bersama setelah selesai melakukan kegiatan main

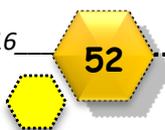


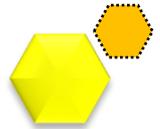
6) Rencana Penilaian

Guru melakukan pengamatan, pencatatan, dan pertanyaan terhadap hasil karya atau kerja anak.

5. Melaksanakan Evaluasi

Pelaksanaan Evaluasi atau penilaian dilakukan untuk melihat sampai sejauh mana perkembangan yang dicapai oleh setiap anak terkait dengan kegiatan matematika yang sudah dilaksanakan. Selain itu tujuan lain dari kegiatan evaluasi adalah untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran matematika, sehingga diketahui upaya-upaya selanjutnya, baik tindakan perbaikan, pengayaan maupun pengembangannya.





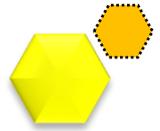
Penilaian yang dilakukan adalah secara otentik yaitu penilaian yang berhubungan dengan kondisi nyata dan dalam konteks yang bermakna. Penilaian otentik dilakukan pada saat anak terlibat dalam kegiatan bermain (tugas) secara mandiri atau bersama anak lain, mengacu pada KD yang akan dicapai. Dengan demikian penilaian anak usia dini harus dilakukan secara alami, pada saat anak terlibat dalam kegiatan (tugas) selama bermain sehari-hari. Teknik pencatatan (anekdot, check-list dan hasil karya)

Contoh Instrumen Penilaian Check-List

| Program Pengembangan | KD | Indikator | Capaian Perkembangan Anak | | | |
|----------------------|--------------|--|---------------------------|-----|-----|-----|
| | | | Ani | Ina | Ana | Ane |
| Nilai Agama & Moral | KD 1.1 | Mengetahui bahwa Allah SWT menciptakan manusia dengan sebaik-baik bentuk | 2 | 3 | 1 | 4 |
| Kognitif | KD 2.2 | Mengajukan pertanyaan sebagai cerminan rasa ingin tahu | | | | |
| Sosial Emosional | KD 2.7 | Terbiasa sabar menunggu giliran | | | | |
| | KD 2.7 | Terbiasa mendengarkan orang lain | | | | |
| Kognitif | KD 3.6/4.6 | Dapat menghitung angka 1-10 | | | | |
| | KD 3.6/4.6 | Dapat menunjuk benda yang lebih sedikit dan lebih banyak | | | | |
| | KD 3.6/4.6 | Mengenal simbol angka 1-10 | | | | |
| | KD 3.6/4.6 | Dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan | | | | |
| | KD 3.6/4.6 | Dapat mengelompokkan benda sesuai jenis yang sama | | | | |
| Bahasa | KD 3.11/4.11 | Dapat menceritakan pengalaman bermain | | | | |
| | KD 3.12/4.12 | Dapat menyebutkan lambang-lambang angka yang dikenal | | | | |
| Fisik motoric | KD 3.3/4.3 | Dapat mengenal grafik melalui aktivitas motorik kasar | | | | |
| Seni | KD 3.15/4.15 | Menampilkan hasil karya seni dengan berbagai media | | | | |

Keterangan

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Brkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat baik (BSB)



D. Jenis Permainan Matematika

Permainan pengenalan matematika yang akan dibahas dalam model ini berdasarkan hasil pengembangan dan ujicoba adalah sebagai berikut.

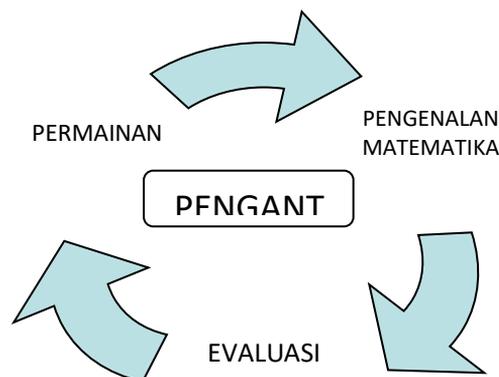
| | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1. Permainan mengelompokkan | 2. Permainan grafik |
| 3. Permainan mengurutkan | 4. Permainan Angka |
| 5. Permainan mengukur | 6. Permainan membilang |
| 7. Permainan geometri | 8. Permainan pola |
| 9. Permainan Penjumlahan | 10. Permainan ruang dan posisi |
| 11. Permainan Pengurangan | 12. Permainan mencocokkan |
| 13. Permainan memasangkan | 14. Permainan memecahkan masalah |

E. Strategi Pengenalan Matematika

Strategi permainan yang digunakan pada model ini dikerucutkan menjadi 3 (tiga) pola yaitu:

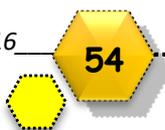
1. Pengantar

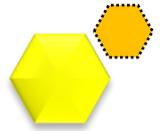
Pada pola ini kegiatan permainan matematika berfungsi sebagai pengantar agar anak lebih tertarik dan fokus pada kegiatan baik di sentra-sentra/area matematika/kelompok kognitif yang dilakukan pada saat kegiatan inti.



2. Penguatan

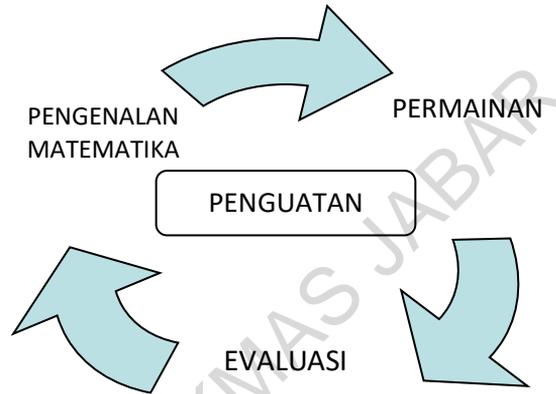
Pada pola ini kegiatan permainan matematika berfungsi sebagai penguatan, setelah anak terlibat aktif dalam kegiatan inti, kegiatan pembelajaran dapat dilanjutkan dengan permainan matematika. Tujuannya





adalah untuk lebih menguatkan pemahaman anak terhadap matematika yang diberikan.

Kegiatan permainan matematika dilakukan diakhir kegiatan setelah pendidik melakukan kegiatan inti.



3. Gabungan

Pada pola ini kegiatan permainan matematika berfungsi sebagai pengantar dan penguatan, permainan matematika dimaksudkan untuk memunculkan perhatian dan daya tarik anak terlebih dahulu sehingga anak memiliki kesiapan untuk mengikuti kegiatan matematika yang sesungguhnya. Setelah anak terlibat aktif dalam kegiatan matematika yang sesungguhnya, kegiatan pembelajaran dapat dilanjutkan kembali dengan permainan matematika dengan maksud untuk lebih menguatkan pemahaman anak terhadap matematika yang diberikan.





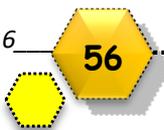
BAB IV. PRASYARAT PENERAPAN, KEUNGULAN, DAN KETERBATASAN MODEL

A. Prasyarat Kompetensi Pendidik PAUD

Permainan kreatif dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini khususnya 5-6 tahun di lembaga PAUD dirancang untuk membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar yang ada pada diri anak usia dini sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Dalam pelaksanaannya pendidik harus memahami dan menguasai strategi pengenalan matematika, sehingga tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognisi, bahasa, sosial-emosi, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama dapat tercapai secara terpadu dan optimal.

Kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik PAUD dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Menguasai prinsip, pendekatan dan strategi pembelajaran dalam mengenalkan matematika pada anak khususnya usia 5-6 tahun.
2. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan pengenalan matematika dalam bentuk perencanaan semester, mingguan, harian.
3. Mengembangkan potensi dan kreativitas anak melalui kegiatan bermain
4. Menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, menyenangkan, kreatif dan inovatif, maksudnya pendidik mampu mencari cara atau media komunikasi yang sesuai karakteristik anak usia 5-6 tahun ,
5. Memanfaatkan media dan sumber belajar dilingkungan sekitar anak.
6. Merancang berbagai kegiatan pengembangan secara kreatif sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini
7. Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan anak didik sehingga mampu memahami ungkapan (ekpresi) matematika yang ditampilkan anak.
8. Melaksanakan penilaian pembelajaran.
9. Melaksanakan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan.





B. Prasyarat Penyelenggara

Model Pengenalan Matematika Bagi Anak Usia 5-6 tahun melalui Permainan Kreatif dapat diterapkan pada satuan PAUD dengan syarat:

1. Melayani anak usia 5-6 tahun
2. Ada penyelenggara yang memenuhi kriteria model
3. Adanya dukungan sarana dan prasarana (media pembelajaran dan arena bermain) yang disebutkan dalam setiap jenis permainan dalam model.

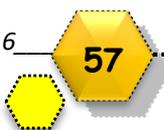
C. Inovasi Model

Model ini memberikan pengalaman baru baik bagi pendidik maupun peserta didik tentang bagaimana mengenalkan matematika kepada anak usia 5-6 tahun. Permainan yang dirancang akan melibatkan seluruh potensi yang ada di lingkungan sekitar. Bahkan di setiap aktivitas bermain, di setiap area, dan di setiap sentra, sesungguhnya ada matematika di sana. Dengan demikian melalui jenis-jenis permainan kreatif, maka anak tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar matematika.

D. Keunggulan Model

Berdasarkan hasil ujicoba terbatas yang dilakukan di dua lokasi, beberapa keunggulan model yang dapat disimpulkan antara lain:

1. Dapat memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sebagai media permainan
2. Mendorong para Pendidik untuk kreatif dalam mengembangkan permainan matematika dan memfasilitasi pembelajaran dalam kegiatan inti.
3. Pendidik tertantang untuk mencari menemukan strategi yang tepat dalam mengenalkan matematika melalui permainan yang menyenangkan, variatif, inovatif, dan kreatif.
4. Anak-anak memberikan respon positif dan sangat antusias mengikuti kegiatan, mereka bermain tanpa menyadari bahwa mereka sedang belajar.





5. Konsentrasi anak menjadi lebih baik, sehingga perkembangan anak dalam bermatematika terlihat semakin pesat, perkembangan kognitifnya menjadi lebih baik, perkembangan yang lainnya juga ikut menjadi bagian dalam permainan ini.
6. Anak selalu termotivasi untuk datang ke sekolah meskipun ia dalam keadaan sakit karena salah satu alasannya tidak mau ketinggalan mengikuti permainan yang akan diberikan.

E. Keterbatasan Model

Model ini baru diujicobakan secara terbatas pada dua lokasi yang terdapat lembaga PAUD yang telah memberikan layanan usia 5-6 tahun. Dari kedua lokasi ini pula dapat diambil simpulan beberapa keterbatasan model ini antara lain:

1. Sulit diterapkan jika SDM tidak memadai, terutama dari sisi kompetensi yang dipersyaratkan.
2. Beberapa jenis permainan yang disarankan dalam model ini membutuhkan dukungan ketersediaan sarana dan prasarana yang beragam dan tidak semua satuan memilikinya.
3. Pada tahap awal membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyamakan persepsi antarpendidik maupun pendidik dengan pengelola tentang penerapan model ini mengingat beragamnya jenis permainan.





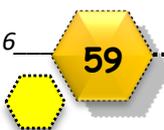
BAB V. PENUTUP

Model ini terutama ditujukan bagi pendidik PAUD yang memfasilitasi anak usia 5-6 tahun. Pendidik PAUD memiliki peranan penting untuk mewujudkan penerapan model ini secara efektif dengan menguasai dan mampu menerapkan belajar aktif (*active learning*) sehingga mampu memberikan pengalaman melalui permainan yang bermakna pada anak didik.

Model dan kelengkapannya merupakan acuan yang ditawarkan bagi penyelenggara PAUD untuk memecahkan masalah dalam mengenalkan matematika di PAUD. Agar proses itu menjadi semakin mudah, pendidik diharapkan menambah pengetahuan lain mengenai matematika permulaan, melatih dan mengembangkan diri dalam mencari teknik-teknik mengajar terbaru. Proses tersebut yang dapat menyempurnakan model ini menjadi sempurna dan aplikatif.

Metode permainan yang menunjang pembelajaran Berhitung Permulaan dapat dilakukan melalui permainan anggota tubuh, permainan benda konkrit, permainan model, permainan simbol, dan permainan abstrak.

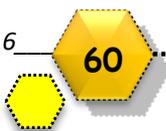
Mengingat keterbatasan penulisan konsep, penerapan, dan penilaian matematika permulaan, oleh karena itu semua konsep dan penerapan di model ini disajikan hanya sekedar contoh, pendidik PAUD dapat mengembangkan secara kreatif sesuai dengan karakteristik anak didik dan lingkungan sekitar sekolah. Pendidik PAUD dapat memperkaya konsep-konsep yang dipandang relevan dan terkait dengan pembelajaran matematika Permulaan. Metode permainan dapat dimodifikasi sesuai dengan kondisi dan suasana pembelajaran matematika yang sedang berlangsung. Penilaian matematika permulaan dapat dilakukan secara terpadu dengan menggabungkan beberapa konsep dalam satu instrumen.





DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, N. U. 2008. *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis-Matematis*. Bandung: Semesta Parenting
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas, Ditjen Manajemen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK/SD.s
- Depdikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.
- Depdikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud
- Dryden, Gordon & Jeannette Vos. 2003. *Revolusi Cara Belajar, The Learning Revolution*. Bandung: Kaifa.
- Hudoyo, H. (1985). *Teori Belajar dalam PBM Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Ismail, A. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Lestari KW. 2011. *Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal. Kementerian Pendidikan Nasional
- Mulyadi, S., 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Papas Sinar Sinanti : Jakarta
- Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Mitra Gama Media : Yogyakarta
http://id.wikipedia.org/wiki/Daya_cipta
<http://massofa.wordpress.com/2011/09/23/mengenal-kreativitas-anak-sejak-dini/>
<http://konselorindonesia.blogspot.com/2011/04/kreativitas.html>
- Suharsono, (2000). *Mencerdaskan Anak*. Jakarta : Inisiasi Press
- Yusuf, Syamsu LN. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya
- Roestiyah, N.K. 1991. Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta. Jakarta.



BAHAN AJAR UNTUK GURU

PANDUAN PERMAINAN MATEMATIKA

5-6 tahun



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat

2016

Panduan
PERMAINAN KREATIF
Pengenalan MATEMATIKA

PP-PAUD & LKJPA JABAR

©2016

PP PAUD dan DIKMAS JAWA BARAT

Panduan

Permainan Kreatif Pengenalan Matematika

Penanggungjawab

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.

Tim Pengembang

Sri Wahyuningsih, M.Pd.

Edi Suswanto, S.Pd., M.Ds.

Asep Subagia, S.Pd.

Editing dan Layout

Edithole

Kontributor

TK Assyifa Kabupaten Subang

PAUD Bunga Winaya Kabupaten Bandung

My Fun Math

PENGANTAR

Pendidik PAUD merupakan ujung tombak dari proses pembelajaran yang terjadi di Lembaga PAUD baik di Taman Kanak-kanak (TK) maupun Kelompok Bermain (KB). Menurut standar yang ditentukan Pemerintah, pendidik PAUD adalah profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan, dan perlindungan anak didik.

Panduan Permainan Kreatif Pengenalan Matematika ini merupakan bagian tak terpisahkan dari Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif bagi Anak Usia 5 – 6 Tahun. Dalam panduan ini diuraikan perencanaan dan pelaksanaan berbagai permainan kreatif yang dibagi dalam dua bagian besar yaitu penerapan permainan pada kelas berbasis Kelompok dan kelas berbasis Sentra.

Semoga permainan-permainan ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pembelajaran terutama pada pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya jenis-jenis permainan ini kami ucapkan terimakasih.

Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.

NIP. 197306231993031001

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Pengantar | ii |
| Daftar Isi | iii |
| Penerapan Permainan Pada Kelas Berbasis Kelompok | 1 |
| Permainan 1 Berapa Makananku? | 3 |
| Permainan 2 Berapa Bendaku? | 10 |
| Permainan 3 Mencari Teman | 17 |
| Permainan 4 Ular Tangga | 23 |
| Permainan 5 Menjemur Pola Geometri | 29 |
| Permainan 6 Berapa Bentuk Geometriku? | 34 |
| Permainan 7 Lompat Gembira | 41 |
| Permainan 8 Petak Umpet Angka | 47 |
| Permainan 9 Kolam Angka dan Kata | 54 |
| Permainan 10 <i>Huhuian</i> / Ubi-ubian | 63 |
| Permainan 11 “ <i>My Zoo</i> ” Bercerita dengan Papan Flanel | 70 |
| Penerapan Permainan Pada Kelas Berbasis Sentra | 81 |
| Permainan 1 Mengukur Benda | 83 |
| Permainan 2 Klasifikasi Warna | 90 |
| Permainan 3 Ruang dan Posisi | 97 |
| Permainan 4 Kumpul Geometri | 104 |
| Permainan 5 Pola | 111 |
| Permainan 6 Jemur Geometri | 118 |
| Permainan 7 Pemecahan Masalah | 125 |
| Permainan 8 Menulis Angka | 132 |
| Permainan 9 Grafik | 140 |
| Permainan 10 Ular Tangga | 147 |
| Permainan 11 Klasifikasi Sembunyi Benda | 154 |
| Permainan 12 Pengurangan | 163 |

PP-PAUD + DIKMS JABAR

**PENERAPAN PERMAINAN
PADA KELAS BERBASIS
KELOMPOK**

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PERMAINAN



Berapa Makananku?

A. Hal Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik PAUD

Bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak untuk pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

B. Rencana Pembelajaran

Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman
Usia 5-6 tahun

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5 – 6
Semester / Minggu : I / IV
Tema / Subtema / Sub subtema : Panca indera/ Lidah/ Mengenal rasa
Hari/ tanggal : Senin, 1 Agustus 2016

Kompetensi Dasar (KD):

1.1, 2.1, 2.4, 2.5, 3.6, 4.6, 3.11, 4.11

Tujuan Pembelajaran

Mengenal ciptaan Allah, lidah bagian tubuh manusia
Menjaga kebersihan
Mengenal lambang bilangan
Mengenal konsep bilangan.
Mengenal konsep warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan ciri-ciri makanan kesukaan
Dapat mengungkapkan dengan kalimat sederhana
Menambah kosa kata
Menerapkan peraturan yang sudah dibuat, membangun kerja sama

Media / sumber belajar

Buah jeruk, permen, biskuit asin, cabe merah, wadah, papan angka, kardus/ plif chart angka, bangku panjang, bubuk kopi, gula, garam.

Langkah Kegiatan

I. Pembukaan

- Berdoa, Salam
- Apersepsi
- Bermain mana makananku?
- Tanya jawab tentang berbagai macam rasa dari makanan yang disediakan

II. Inti:

➤ Mengamati

- **Melihat macam makanan yang sudah disiapkan guru**
Anak mengamati langsung bahan makanan yang tersedia
Melihat bentuk dari makanan
Anak mencoba meraba bahan makanan yang tersedia, menciumnya dan mencicipi bahan makanan.
Melihat warna dan jumlah makanan kesukaan

➤ **Menanya**

- Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat di atas wadah, misalnya pertanyaan yang diajukan anak, "Itu yang warnanya coklat apa?"

➤ **Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan**

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak.
- Guru menyiapkan dan memperlihatkan bahan makanan dan menjelaskan
- Anak mencoba kembali mencicipi bahan makanan yang disiapkan guru
- Anak bersama-sama menghitung jumlah jenis makanan yang dibawa ibu guru
- Anak menyebutkan rasa yang disukainya dan yang tidak disukainya

1. Kegiatan 1: menghubungkan gambar benda/ makanan dengan lambang bilangan

Anak menyiapkan kartu gambar makanan kesukaan, kemudian menghitung jumlah seluruh gambar makanan yang sudah tersedia dan menghubungkannya dengan lambang bilangan yang tepat sesuai dengan instruksi guru.

2. Kegiatan 2: menebalkan tulisan macam-macam rasa

Anak menyebutkan benda-benda yang merupakan buatan manusia. Menyebutkan makanan lainnya yang mempunyai rasa yang sama

3. Kegiatan 3: kolase gambar permen yang menyerupai angka nol

Anak ditugaskan untuk menghias gambar permen dengan teknik kolase

Menceritakan hasil karya yang dibuatnya

III. Istirahat, makan, bermain

Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Makan bersama bekal dari rumah

Bermain di luar

IV. Penutup

Menyanyikan lagu angka

Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari

Memberikan pujian dan reward terhadap apa yang dilakukan anak dan motivasi supaya besok bisa lebih baik lagi

Menyebutkan permainan untuk kegiatan esok hari

Berdoa, salam

Kegiatan Pengaman:

Ape balok, alat permainan didalam

Mengetahui,
Kepala Tk. Plus Bunga Winaya

Katapang, 1 Agustus 2016
Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan pembelajaran

1. *Sasaran* : Usia 5-6 tahun
2. *Tujuan* :
 - Anak dapat melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda yang menghubungkan bilangan dengan jumlah benda sampai 10
 - Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10
 - Anak dapat mengetahui macam rasa
3. *Media* :
Makanan yang mempunyai rasa berbeda seperti; buah jeruk, permen, biscuit asin, cabe merah, garam, gula pasir
4. *Langkah-langkah*:
 - Guru mempersiapkan macam-macam makanan yang mempunyai rasa berbeda seperti; buah jeruk, permen, biscuit asin, cabe merah, dll
 - Wadah plastic yang disesuaikan dengan jumlah kelompok dalam bermain
 - Papan angka (disediakan angka 1 sampai 10) yang terbuat dari kardus bekas yang diberi angka seperti plif chart
 - Wadah buat menyimpan macam macam makanan
 - Kursi/ bangku panjang
 - Penataan lingkungan di luar kelas (out door)
 - Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
 - Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
 - Guru mengkondisikan anak dalam bentuk kelompok secara berbaris
 - Anak berada didekat wadah yang berisi macam makanan
 - Anak akan melihat papan angka/ flip chart dengan angka yang berbeda- beda pada masing- masing kelompok



- Anak secara estafet bekerjasama mengambil makanan yang telah diinstruksikan guru sebelumnya yang jumlahnya disesuaikan dengan angka yang tertera di papan angka



- Kelompok yang pertama berhasil menyimpan makanan secara cepat dan tepat akan mendapatkan reward, missal; merasakan makanan kesukaannya atau pin yang berbentuk macam makanan



- Permainan diulang untuk kelompok selanjutnya secara bergiliran



- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut

5. Lagu (Nada lagu "disini senang")

Syair lagu "Angka"

Angka satu seperti pagar
Angka dua seperti bebek
Angka tiga telinga kera
Angka empat kursi terbalik
Lima mulut terbuka
Enam kail pancingan
Tujuh tongkat kakekku
Delapan kaca mata
Sembilan enam terbalik
Sepuluh satu dan nol
Itulah nama-nama angka-angka

D. Penilaian

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|------------|--|----------------------|-------|-------|-------|
| | | | Faisal | Alfan | Fadil | Salsa |
| NAM | 1.1 | Terbiasa bersyukur terhadap semua pemberian Tuhan | BSH | MB | MB | BSB |
| FISIK MOTORIK | 2.1 | Mulai menjaga kebersihan (saat bekerja dan beres-beres) | MB | MB | MB | BSB |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10 - Anak dapat menghubungkan gambar/ benda (makanan) dengan lambang bilangan - Anak dapat mengetahui 5 macam rasa | BBS | BB | BBS | BBS |
| | | | BBS | BB | BBS | BBS |
| | | | BBS | MB | BBS | MB |
| SOSEM | 2.5 | Mulai bersikap percaya diri | BBS | MB | BBS | MB |
| BAHASA | 3.11 | Dapat melakukan perintah secara bersamaan | BBS | BB | BBS | MB |
| | 4.11 | Dapat mengungkapkan pendapat | | | | |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah | BBS | MB | BBS | BBS |

Keterangan

- 1= Belum berkembang (BB)
- 2= Mulai Berkembang (MB)
- 3= Berkembang Sesuai Harapan (BBS)
- 4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Berapa Bendaku?

A. Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik

Bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak untuk pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

B. Rencana Pembelajaran

Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman
Usia 5-6 tahun

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5 – 6
Semester / Minggu : I / III
Tema / Subtema / Sub subtema : Panca indera/ kulit/ benda kasar halus
Hari/ tanggal : Selasa, 2 Agustus 2016

Kompetensi Dasar (KD):

1.1,1.2, 2.6, 2.7, 3.3, 3.6,3.11,3.15, 4.3,4.6,4.11, 4.15

Tujuan Pembelajaran

Mengenal ciptaan Allah, kulit bagian tubuh manusia
Terbiasa berperilaku sabar
Melakukan gerakan dengan lincah
Mengenal lambang bilangan
Mengenal konsep bilangan.
Mengenal konsep warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan ciri-ciri benda disekitar
Dapat mengungkapkan dengan kalimat sederhana
Menambah kosa kata
Menerapkan peraturan yang sudah dibuat, membangun kerja sama

Media / sumber belajar

Piring kertas, benda-benda disekitar: daun kering, kerikil, ranting, keranjang,

Langkah Kegiatan

I. Pembukaan

- Berdoa, Salam
- Apersepsi
- Bermain berapa bendaku?
- Tanya jawab tentang berbagai macam benda yang disediakan

II. Inti:

➤ Mengamati

- **Melihat macam benda disekitar yang sudah disiapkan guru**
Anak mengamati langsung benda yang tersedia
Melihat bentuk dari makanan
Anak mencoba meraba benda yang tersedia, menciumnya dan memainkannya benda yang tersedia
Melihat warna dan jumlah makanan kesukaan

➤ Menanya

- Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat di atas wadah, misalnya pertanyaan yang diajukan anak " kenapa ya daunnya bisa berwarna kuning dan coklat?"

➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak.
- Guru menyiapkan dan memperlihatkan benda disekitar dan menjelaskan
- Anak mencoba kembali meraba dan memainkan benda yang di siapkan
- Anak bersama-sama menghitung jumlah jenis benda yang dibawa ibu guru
- Anak menyebutkan benda yang disukainya ketika di raba dan yang tidak disukainya dengan alasannya

1. Kegiatan 1: menunjuk benda yang lebih sedikit

Anak menghitung benda melalui gambar yang sudah tersedia diantara dua kumpulan benda, kemudian anak menyebutkan gambar yang mempunyai jumlah yang lebih sedikit

2. Kegiatan 2: mewarnai angka satu dengan gambar jeruk satu

Anak mewarnai angka satu dengan gambar jeruknya

3. Kegiatan 3: menebalkan gambar jari tangan kemudian diberi angka 1 sampai 5

Anak ditugaskan untuk melengkapi gambar jari tangan dengan cara menebalkan garisnya kemudian setiap jari diberikan angka satu sampai lima

Menceritakan hasil karya yang dibuatnya

III. Istirahat, makan, bermain

Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Makan bersama bekal dari rumah

Bermain di luar

IV. Penutup

Menyanyikan lagu "Berapa punyamu?"

Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari

Memberikan pujian dan reward terhadap apa yang dilakukan anak dan motivasi supaya besok bisa lebih baik lagi

Menyebutkan permainan untuk kegiatan esok hari

Berdoa, salam

Kegiatan Pengaman:

Puzzle buah, kartu angka, kartu kata, miniatur buah-buahan, balok

Mengetahui,
Kepala Tk.Plus Bunga Winaya

Katapang, 2 Agustus 2016
Guru Kelas B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah,S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

1. *Sasaran* : Usia 5-6 tahun

2. *Tujuan* :

- Anak dapat mengetahui lambang bilangan dari 1 sampai 10
- Anak dapat mengenal lebih banyak dan lebih sedikit
- Anak dapat menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan

3. Media Permainan

- Macam-macam benda yang ada disekitar anak, missal: kerikil, daun kering, pensil, spidol dll
- Wadah / piring kertas yang disesuaikan dengan jumlah anak yaitu 20 buah
- Papan angka 1 sampai 10 yang terbuat dari kardus bekas yang diberi angka seperti plif chart
- Wadah/ piring kertas buat menyimpan benda-benda

4. Langkah- langkah

- Guru menyiapkan media untuk bermain
- Penataan lingkungan di luar kelas (out door) dan didalam kelas (indoor)
- Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Guru mengkondisikan anak dalam bentuk lingkaran
- Anak diberi wadah/ piring kertas, setiap anak mendapatkan satu wadah
- Anak menyanyikan lagu angka
- Anak akan melihat papan angka dengan angka yang diperlihatkan guru pada papan angka plif chart
- Anak secara bersama berlari mengambil benda apa saja yang jumlahnya disesuaikan dengan angka yang tertera dipapan angka
- Anak dapat membedakan benda yang lebih kecil jumlahnya dengan yang lebih banyak jumlahnya
- Anak yang pertama berhasil mengambil benda secara cepat dan tepat akan mendapatkan reward, missal; mendapatkan stiker kesukaannya
- Permainan diulang sampai lima kali dan benda yang diambilpun bervariasi, missal mengambil benda disekitar anak yang bisa anak temukan: kerikil, daun kering dll
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut



5. *Lagu* (Nada lagu "Heli")

Berapa punyamu?

Aku punya angka satu

Ku simpan benda satu

Aku punya angka dua

Ku simpan benda dua

Berapa punyamu? Berapa punyamu?

Ayo hitung bersama..

D.Penilaian

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|------------|--|----------------------|-------|--------|--------|
| | | | Revina | Ivana | Aqilla | Fathur |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | BSH | MB | BSH | MB |

| | | | | | | |
|---------------|---------------|---|------|----|-----|-----|
| FISIK MOTORIK | 3.3 4.3 | Melakukan gerakan secara lincah dalam bermain | BSB | BB | BSH | MB |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | -Anak dapat mengetahui lambang bilangan dari 1 sampai 10 | BSB | BB | BSB | BB |
| | | -Anak dapat mengenal lebih banyak dan lebih sedikit | BSB | MB | BSB | MB |
| | | -Anak dapat menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan | BBSB | BB | BSB | MB |
| SOSEM | 2.6 | Mulai mentaati peraturan bermain | BSH | MB | BSB | MB |
| | 2.7 | Terbiasa memiliki perilaku sabar | MB | MB | BSH | MB |
| BAHASA | 3.11- 4.11 | Mengenal kosa kata baru | BSH | MB | BSH | BSH |
| | | Dapat berkomunikasi secara lisan | BSH | MB | MB | BSH |
| SENI | 3.15 4.15 | Membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | BSB | BB | BSB | MB |

Keterangan:

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN

3

Mencari Teman

A. Yang harus diketahui Pendidik

Pembelajaran lebih menekankan pada penggunaan pendekatan sosial budaya, dimana interaksi merupakan faktor penting dalam perkembangan menurut Vygotsky, yang mendasari teorinya bahwa perkembangan dan pembelajaran terjadi didalam konteks sosial, yakni didunia yang penuh dengan orang yang berinteraksi dengan anak sejak anak itu lahir.

B. Rencana Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Diri sendiri/ Panca Indera/ Mata

SEMESTER / MINGGU : I / III

KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Kamis, 4 Agustus 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET | |
|---|--|---|---|----|----|-----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | | BSB |
| <p>Mata ciptaan Tuhan Berterimakasih sebagai kebiasaan sopan Permainan mencari teman Tepuk panca indera Melatih kognitif anak dan motorik halus dengan menghitung gambar anak yang sedang mengikuti permainan dan warnai gambar anak yang lebih banyak Menulis angka satu, dua dan tiga pada gambar buku yang berjumlah tiga Mencap jari anak</p> | <p>I. Pembukaan(40 menit) - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP Permainan mencari teman Tepuk panca indera</p> <p>II. Inti (80 Menit) -Menghitung gambar anak yang sedang bermain lalu warnai gambar anak yang terbanyak -Menulis angka 1,2 dan 3 pada gambar buku yang berjumlah 3, kemudian tebalkan tulisannya Mencap dengan jari sebanyak 10 kali, sehingga menjadi bentuk gambar</p> <p>III. Istirahat Makan main (30 menit)</p> | <p>Anak, kartu angka, tikar, papan magnet</p> <p>Buku berhitung hal 2, pensil Hvs, gambar buku, spidol</p> <p>Pewarna makanan, jari anak</p> <p>Air, sabun, lap Bekal anak Alat permainan Di luar</p> | <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan</p> | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|---|-------------------|--|--|--|--|--|--|
| | <p>Cuci tangan Makan</p> <p>Bermain</p> <p>IV. Kegiatan Penutup Menyanyikan lagu " Dua mata saya" Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang</p> | <p>Syair lagu</p> | <p>motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> | | | | | |
|--|---|-------------------|--|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 4 Agustus 2016
Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

1. *Sasaran*: Usia 5-6 tahun

2. *Tujuan* :

- Anak dapat menghitung benda dari 1- 10
- Anak dapat membedakan 2 buah benda
- Anak dapat menghubungkan benda dengan lambang bilangan 1 sampai 10

3. *Media* : Kartu angka 1 sampai 20, tikar sebanyak 3 buah untuk alas duduk anak, white board dan spidol

4. *Langkah-langkah* :

- Guru mempersiapkan kartu angka 1 sampai 20
- Tikar sebanyak 3 buah untuk alas duduk anak
- White board dan spidol
- Penataan lingkungan di dalam kelas (in door)
- Reward berupa stiker gambar
- Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Guru mengkondisikan anak dalam bentuk kelompok secara berbaris dan duduk
- Anak menyanyikan lagu angka dan lagu sunda klenang kleneng
- Anak menghitung banyaknya teman yang berbaris dan terambil oleh temannya / guru
- Anak secara bersama mencari teman sesuai dengan kartu angka yang diperlihatkan ibu guru ataupun angka yang ditulis dipapan tulis
- Kelompok yang pertama berhasil mencari teman yang sesuai dengan jumlahnya secara cepat dan tepat dialah pemenangnya dan akan mendapatkan reward
- Permainan diulang dengan menunjukkan angka yang berbeda
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut



5. Lagu "Dua Mata Saya"

Dua mata saya
 Hidung saya satu
 Dua kaki saya pakai sepatu baru
 Dua telinga saya
 Yang kiri dan kanan
 Satu mulut saya
 Tidak berhenti berdo'a

D. Penilaian

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|--------------|---|----------------------|-------|--------|-------|
| | | | Nia | Zahra | Khanza | Abyan |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | BSH | BSH | BSH | BSH |
| FISIK MOTORIK | 3.3 4.3 | Terbiasa cuci tangan sesudah kegiatan, sebelum dan sesudah makan | BSH | BSB | BSB | BSH |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menghitung benda dari 1 sampai 20 - Anak dapat menyebutkan dua kumpulan benda yang terbanyak - Anak dapat mengelompokkan benda yang sesuai dengan lambang bilangan | MB | BSB | BSB | BSB |
| | | | BSH | BSH | BSB | BSH |
| | | | BSH | BSB | BSH | BSB |
| SOSEM | 2.5 | Terbiasa bersikap percaya diri | MB | BSB | MB | BSB |
| | 3.1 4.1 | Terbiasa memiliki prilaku yang baik/ tidak berkelahi | BSB | MB | BSH | MB |
| BAHASA | 3.10 4.10 | Dapat menyebutkan kembali kosa kata nama- nama teman yang ada di kelas | MB | BSH | MB | BSB |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | BSH | BSH | BSH | BSH |

Keterangan:

1= Belum berkembang (BB),

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Ular tangga

A. Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik

Bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak untuk pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

B. Rencana Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Diri sendiri/ Mainan kesukaanku/ Balon

SEMESTER / MINGGU : I / III

KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Kamis, 8 Agustus 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET |
|--|--|---|--|----|----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | |
| <p>Mainan buatan manusia, manusia ciptaan Allah Berterimakasih sebagai kebiasaan sopan Mengenal mainan kesukaan anak- anak Permainan bilangan (ular tangga) Menyanyikan lagu anak Menghitung gambar Mengurutkan angka Menebalkan tulisan sederhana</p> | <p>I. Pembukaan(40 menit) - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP</p> <p>Menyebutkan mainan kesukaan</p> <p>Permainan ular tangga</p> <p>Menyanyikan lagu balonku</p> <p>II. Inti (80 Menit) Menghitung gambar mainan</p> <p>Mengurutkan /menempel angka 1 sampai 10 bentuk lingkaran</p> <p>Menebalkan tulisan bola dan lima, kemudian warnai gambar</p> | <p>X banner ular tangga, dadu Buku paket berhitung hal.1, pensil</p> <p>Buku gambar, kertas warna, angka 1 sampai 10</p> <p>LKA, pensil, krayon</p> | <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat pada aturan 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik, dan teman 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan</p> | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | <p>bola dan angka limanya</p> <p>III. Istirahat Makan main (30 menit) Cuci tangan</p> <p>Makan</p> <p>Bermain</p> <p>IV. Kegiatan Penutup Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang</p> | <p>Cuci tangan, Bekal anak, Alat permainan di luar</p> | <p>motorik kasar dan halus</p> <p>3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> <p>3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 8 Agustus 2016
Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

1. *Sasaran*: Usia 5-6 tahun

2. *Tujuan* :

- Anak dapat menyebutkan bilangan 1 sampai 20
- Anak dapat menyebutkan hasil penambahan
- Anak dapat menghubungkan gambar dengan angka yang sesuai

3. *Media* :

- ular tangga ukuran 2x2 meter
- dadu ukuran besar 20x20 cm sebanyak 2 buah dengan titik satu sampai enam
- Angka 1 sampai 20 sebagai no urut dalam bermain pada kertas lipat
- Stiker gambar sebagai reward

4. *Langkah-langkah* :

- Guru mempersiapkan ular tangga ukuran 2x2 meter
- Guru mempersiapkan dadu ukuran besar 20x20 cm sebanyak 2 buah dengan titik satu sampai enam
- Angka 1 sampai 20 sebagai no urut dalam bermain pada kertas lipat
- Stiker gambar sebagai reward
- Penataan lingkungan di luar kelas (out door)
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Anak diberi no urut dari 1 sampai 20
- Guru mengkondisikan anak secara berbaris memanjang
- Guru menjelaskan cara bermain ular tangga yaitu:
 - Anak yang pertama bermain sesuai dengan nomor urut yang telah ditempel di bajunya dan bermain secara bergantian
 - Melempar dadu
 - Melihat hasil dadu yang muncul kemudian dihitung, permainan awal hanya satu dadu dulu yang dilempar dan permainan selanjutnya dua dadu yang dilempar
 - Bergerak / berpindah (gerakan loncat) sesuai jumlah titik yang muncul di dadu

- Apabila gerakan berhenti pada angka yang bergambar ular, maka bergerak turun
- Apabila gerakan berhenti pada gambar tangga maka bergerak naik
- Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang cara bermain ular tangga
- Guru mengamati dan menanyakan kepada anak berapa jumlah titik yang ada di dadu
- Anak menyebutkan jumlah titik yang muncul dan bergerak sesuai jumlah titik yang muncul
- Anak yang pertama berhasil ada di angka 20 akan menjadi pemenangnya dan mendapat reward
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut



5. Lagu

Lagu " Balonku"

Balonku ada lima
 Rupa- rupa warnanya
 Hijau,kuning, kelabu..
 Merah muda, dan ungu
 Meletus balon hijau... dor..
 Hatiku sangat kacau
 Balonku tinggal empat
 Ku pegang erat-erat

D. Penilaian

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|---------------|--|----------------------|-------|-------|-------|
| | | | Nazmi | Dania | Difka | April |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | BSB | BSH | MB | BSB |
| FISIK MOTORIK | 3.3- 4.3 | Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan | BSB | BSH | BSH | BSB |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | - Anak dapat menyebutkan bilangan 1 – 20 | BSB | BSH | MB | BSB |
| | | - Anak dapat mengenal lambang bilangan dari 1- 10 | BSB | BSB | MB | BSB |
| | | -Anak dapat menghitung benda- benda dari 1- 20 | BSB | BSB | MB | BSB |
| SOSEM | 2.6 | Terbiasa berperilaku disiplin | BSB | MB | MB | BSH |
| | 2.14 | Terbiasa memiliki perilaku yang santun terhadap teman | BSB | BSH | MB | BSB |
| BAHASA | 3.11- 4.11 | Dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata | BSB | BSB | BSH | BSB |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | BSB | BSH | BB | BSB |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Menjemur Pola Geometri

A. Hal yang perlu diketahui Pendidik

Pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai empat pola yang berurutan.

B. Rencana pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Lingkunganku/ Rumah
SEMESTER / MINGGU : I / VII
KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Rabu, 31 Agustus 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET | |
|--|---|--|---|----|----|-----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | | BSB |
| Rumah bahannya dari pasir, pasir ciptaan Tuhan Permainan menjemur pola geometri Mengurutkan pola geometri Menggantung lingkaran | I. Pembukaan(40 menit) - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP Permainan menjemur pola geometri Menyanyikan lagu "Bentuk Geometri" | Kepingan geometri, benang kasur, jepitan baju, keranjang | 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik | | | | | |

| | | | | | | | | |
|------------------------------------|---|---|---|--|--|--|--|--|
| <p>Menggambar angka enam belas</p> | <p>II. Inti (80 Menit) Mengurutkan pola geometri</p> <p>Menggunting lingkaran</p> <p>Menggambar angka enam belas</p> <p>III. Istirahat Makan main (30 menit) Cuci tangan Makan Bermain</p> <p>IV. Kegiatan Penutup Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang</p> | <p>Kepingan bentuk geometri Kertas lipat, gunting, gambar lingkaran Buku gambar, krayon</p> | <p>2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> | | | | | |
|------------------------------------|---|---|---|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
 Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 31 Agustus 2016
 Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

1. *Sasaran* : Usia 5-6 tahun
2. *Tujuan* :
 - Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 3 bentuk geometri
 - Anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri
 - Anak dapat mengenal lambang bilangan 1 sampai 10
3. *Media* :
 - Macam bentuk geometri ukuran kecil dari kertas lipat yang dilaminating
 - Geometri lingkaran berwarna merah, geometri segitiga berwarna kuning dan geometri segiempat berwarna hijau @ masing masing berjumlah 50 keping
 - Benang kasur, penjepit jemuran baju
 - Keranjang untuk wadah bentuk-bentuk geometri
 - Reward stiker gambar
4. *Langkah-langkah* :
 - Guru mempersiapkan macam-macam bentuk geometri ukuran kecil dari kertas lipat yang delaminating
 - Gemoetri lingkaran berwarna merah, geometri segitiga berwarna kuning dan geometri segiempat berwarna hijau @ masing masing berjumlah 50 keping
 - Guru mempersiapkan benang kasur, penjepit jemuran baju
 - Guru mempersiapkan keranjang untuk wadah bentuk-bentuk geometri
 - Reward stiker gambar
 - Penataan lingkungan di luar kelas (out door)
 - Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
 - Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
 - Guru mengkondisikan anak dalam bentuk kelompok secara berbaris

- Anak berada di garis start
- Anak berjalan engkle menuju keranjang tempat bentuk-bentuk geometri
- Anak-anak mengambil satu bentuk geometri dan penjepit jemuran
- Anak mengurutkan bentuk geometri sesuai pola
- Anak berbaris kembali di depan jemuran bentuk geometri
- Anak yang berhasil menjemur geometri sesuai pola berhak mendapatkan reward
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut



5. Lagu

"Bentuk geometri"

Ini bentuk lingkaran

Ini segitiga

Ini segi empat

Itulah bentuk geometri

D. Penilaian

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|---------------|--|----------------------|---------|-------|---------|
| | | | Lulu | Raffi | Rizki | Zira |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara mengucapkan kalimat hamdallah | BSH | BSB | BSH | BSB |
| FISIK MOTORIK | 3.3- 4.3 | Terbiasa cuci tangan sesudah kegiatan, sebelum dan sesudah makan | BSH | BSB | BSH | BSB |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | -Anak dapat menyusun pola ABC, ABC | MB | BS H | MB | BSB |
| | | -Anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri. | BSH | BSB | BSH | BSB |
| | | -Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya | BSH | BSB | BSH | BSB |
| SOSEM | 2.5 | Terbiasa bersikap percaya diri | MB | BS H | BSH | BSB |
| | 2.7 | Terbiasa memiliki perilaku sabar menunggu giliran | BSH | BSB | BSH | BS H |
| BAHASA | 3.11- 4.11 | Dapat mengungkapkan perasaan, ide, pendapat | MB | MB | MB | BSB |
| | | Dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata | BSH | MB | BSH | BSB |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | BSH | BS H | MB | BSB |

Keterangan

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

PERMAINAN



Berapa Bentuk Geometriku?

A. Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik PAUD

- Mengelompokkan (klasifikasi) adalah suatu kegiatan memasukkan benda-benda ke dalam suatu kelompok/kelompok-kelompok dengan cara memilah benda-benda yang memiliki satu atau beberapa ciri/sifat yang sama atau serupa
- Memilah yaitu memisahkan suatu perangkat menjadi perangkat-perangkat baru dari individu-individu yang sesuai (menggabungkan atau mengelompokkan)

Misalnya:

Pekerjaan

Petani

Guru Papan tulis, spidol, kapur, pulpen, buku, kursi, meja

Benda-benda yang dimiliki

Cangkul, sabit, topi, keranjang dll

Pemilihan dan pengelompokkan dilakukan berdasarkan:

- Warna
- Bentuk
- Ukuran (besar/kecil, tebal/tipis)
- Material (kayu, plastic, kertas, kaca dll)
- Tekstur (halus/kasar dll)
- Pola (garis, silang, kotak)
- Fungsi (perkakas, alat tulis, pakaian, dll)
- Pasangan (biji korek api/lilin, susu/gelas, dll)

B. Perencanaan Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Lingkunganku / Rumah

SEMESTER / MINGGU : I / VII

KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Jumat, 2 September 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET | |
|--|---|--|--|----|----|-----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | | BSB |
| <p>Baik dengan tetangga dekat rumah kita perbuatan baik disukai Allah</p> <p>Berterima kasih sebagai kebiasaan sopan</p> <p>Menyebutkan tetangga anak-anak di dekat rumahnya</p> <p>Permainan menjemur bentuk- bentuk geometri</p> <p>Menyanyikan lagu ayo kumpulkan</p> <p>Mewarnai angka sembilan belas Maze mencari rumah no 9</p> <p>Mengelompokkan bentuk geometri sesuai warna</p> | <p>I. Pembukaan(40 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP <p>Menyebutkan nama tetangga anak-anak</p> <p>Permainan mengklasifikasi</p> <p>Menyanyikan lagu " Ayo kumpulkan"</p> <p>II. Inti (80 Menit)</p> <p>Mewarnai angka 19</p> <p>Mencari jalan menuju rumah no 9</p> <p>Menebalkan bentuk geometri kemudian warnai sesuai perintah</p> <p>III. Istirahat Makan main (30 menit)</p> <p>Cuci tangan</p> <p>Makan</p> <p>Bermain</p> <p>IV. Kegiatan Penutup</p> | <p>Mainan anak berbagai warna, berbentuk geometri, keranjang LKA, krayon, spidol</p> <p>Buku berhitung, pensil</p> <p>LKA, pensil, pensil warna</p> <p>Air, lap tangan</p> <p>Bekal anakmasing-masing</p> <p>Alat permainan luar</p> | <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p> <p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p> <p>2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya</p> | | | | | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang | | (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif |
|--|--|--|---|

Mengetahui,
 Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 2 September 2016
 Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Permainan Berapa Geometriku

1. *Sasaran* : Usia 5-6 tahun
2. *Tujuan* :
 - Melatih konsentrasi anak
 - Mengenal dan menghitung benda dari 1 sampai 20
 - Mengelompokkan benda sesuai warna dan bentuk

3. *Media Permainan;*

- Kartu magnet angka dan kartu magnet kata
- Papan magnet
- Benda yang mempunyai warna yang sama 9 mainan anak
- Wadah / keranjang disesuaikan dengan kelompok
- Alas untuk wadah macam –macam benda sebanyak 3 buah
- Reward

4. *Langkah-langkah Permainan*

a. *Persiapan*

- Guru mempersiapkan kartu magnet angka dan kartu magnet kata
- Papan magnet
- Guru mempersiapkan benda yang mempunyai warna yang sama 9 mainan anak)
- Wadah / keranjang disesuaikan dengan kelompok
- Alas untuk wadah macam –macam benda sebanyak 3 buah
- Reward
- Penataan lingkungan di dalam (in door) dan diluar ruangan (out door)

b. *Pelaksanaan (langkah permainannya)*

- Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Guru mengkondisikan anak dalam bentuk kelompok secara melingkar
- Anak melihat angka yang bu guru tunjukkan di papan magnet atau mendengarkan perintah bu guru
- Anak secara bekerjasama mengambil benda sesuai perintah guru, missal ambil 10 benda berwarna biru, 11 benda berwarna merah dan 12 benda berwarna kuning dst
- Kelompok yang pertama berhasil mengelompokkan benda sesuai jumlahnya mereka adalah pemenangnya dan berhak mendapatkan reward
- Permainan diulang untuk kelompok selanjutnya secara bergiliran

- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut.

Foto-Foto Kegiatan Permainan





5. *Lagu.* Nada lagu "Lingkaran besar dan kecil"

Lagu "Ayo Kumpulkan"

Lingkaran merah lingkaran merah ayo kumpulkan.....

Segiempat hijau segiempat biru ayo kumpulkan.....

Segitiga kuning segitiga kuning ayo kumpulkan.....

Ayo kita hitung ada berapa????

Lingkaran merah ada

Segiempat hijau ada

Segiempat biru ada

Segitiga kuning ada

Asyik asyik jadi kelompok

D. Penilaian

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|--------------|--|----------------------|------|-------|-------|
| | | | Faisal | Lulu | Abyan | Ivana |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | BSH | BSH | BSH | MB |
| FISIK MOTORIK | 3.3 4.3 | Terbiasa cuci tangan sesudah kegiatan, seblum dan sesudah makan | BSH | BSH | BSB | MB |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | - Anak dapat menghitung benda dari 1 sampai 20 | BSB | MB | BSB | BB |
| | | - Anak dapat mengelompokkan benda sesuai warna | BSB | BSH | BSB | MB |
| SOSEM | 2.5 | Terbiasa bersikap percaya diri | BSB | MB | BSH | MB |
| | 2.7 | Sabar menunggu giliran bermain | MB | BSH | BSH | BSH |
| BAHASA | 3.11 4.11 | Dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata | BSB | MB | BSH | BSH |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | BSH | BSH | BSH | MB |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN

7

Lompat Gembira

A. Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik

Bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak untuk pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

B. Perencanaan Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Kebutuhanku /Makanan

SEMESTER / MINGGU : I / VIII

KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Jumat, 9 September 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET | |
|--|---|---|---|----|----|-----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | | BSB |
| Mau makan yang sehat dan halal di sukai Allah | I. Pembukaan(40 menit) - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP | | 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, | | | | | |
| Berterimakasih sebagai kebiasaan sopan | Permainan lompat gembira | | | | | | | |
| Permainan lompat gembira | Praktek shalat | | | | | | | |
| Praktek shalat | II. Inti (80 Menit) Menghitung banyaknya gambar makanan kemudian di tulis angkanya | X banner berisi angka 1-20, gambar makanan kesukaan LKA, pensil | | | | | | |
| Menghitung banyaknya gambar makanan kemudian di tulis angkanya | Menebalkan dan menulis angka lima arab | LKA, pensil warna, spidol | | | | | | |
| Menebalkan dan menulis angka arab lima | Menjumlahkan dua kumpulan benda | Gambar makanan kesukaan | | | | | | |
| Menjumlahkan dua kumpulan benda | III. Istirahat Makan main (30 menit) Cuci tangan | Air,lap tangan | | | | | | |
| | Makan | Bekal anak masing-masing | | | | | | |
| | Bermain | Alat permainan luar | | | | | | |
| | IV. Kegiatan Penutup Recalling kegiatan dalam sehari | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|--|
| | Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang | | dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 9 September 2016
Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Permainan Lompat Gembira

1. *Sasaran*: Usia 5-6 Tahun

2. *Tujuan* :

- Mengurutkan bilangan dari satu sampai duapuluh
- Menghitung banyaknya benda sampai 20
- Melatih konsentrasi anak

3. *Media Permainan*

- Mempersiapkan x banner yang bertuliskan angka 1 sampai 20 (seperti untuk bermain ular tangga)
- Reward stiker gambar

4. *Langkah-langkah Permainan*

a. *Persiapan*

- Guru mempersiapkan x banner yang bertuliskan angka 1 sampai 20 (seperti untuk bermain ular tangga)
- Reward stiker gambar
- Penataan lingkungan di luar kelas (out door) dan di dalam kelas (in door)

b. *Pelaksanaan (langkah permainannya)*

- Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Guru mengkondisikan anak secara berbaris
- Anak bermain secara bergiliran satu persatu
- Anak melompati angka satu persatu yang dimulai dari angka 1 dan berakhir di angka 20
- Anak yang berhasil melompat sesuai dengan urutan angkanya berhak mendapatkan reward
- Permainan diulang sampai semua anak berhasil melompati sesuai urutannya
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut

Foto-Foto Kegiatan Permainan



5. Lagu (Nada: "Disini senang disana senang")
Yuk kita lompat bertemu angka
Dimana-mana bertemu angka
Melompat lagi bertemu angka
Dimana-mana ada angkanya
La la la la la la 2X

D. Penilaian

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|---------------|--|----------------------|--------|-------|-------|
| | | | Alfan | Aqilla | April | Abyan |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | MB | BSH | BSH | BSH |
| FISIK MOTORIK | 3.3 4.3 | Terbiasa cuci tangan sesudah kegiatan, sebelum dan sesudah makan | BSH | BSB | BSB | BSH |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | - Anak dapat menghitung banyaknya makanan sampai 20 | MB | BSB | BSB | BSH |
| | | - Anak dapat menghitung 2 kumpulan benda / mengenal penambahan | MB | BSH | BSB | BSB |
| | | - Anak dapat mengenal angka arab 1 sampai 5 | MB | BSH | BSH | BSH |
| SOSEM | 2.5 | Terbiasa bersikap percaya diri | BSH | BSH | BSB | BSB |
| | 2.11 | Terbiasa memiliki prilaku yang dapat menyesuaikan diri | BSH | BSH | BSH | BSH |
| BAHASA | 3.11- 4.11 | Dapat mengungkapkan perasaan, ide, pendapat | MB | MB | BSH | BSB |
| | 3.11- 4.11 | Dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata | MB | BSH | BSB | BSH |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | MB | BSB | BSB | MB |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Petak Umpet Angka

A. Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik

Bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak untuk pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

B. Perencanaan Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Kebutuhanku /Kebersihan

SEMESTER / MINGGU : I / VIII

KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Kamis, 8 September 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET | |
|--|--|--|---|----|----|-----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | | BSB |
| <p>Menjaga kebersihan di sukai Allah Berterimakasih sebagai kebiasaan sopan Permainan Petak umpet angka Menyanyikan lagu cuci tangan Menghubungkan gambar dengan lambang bilangan Menjumlahkan dua kumpulan benda</p> <p>II. Inti (80 Menit)</p> <p>Menghubungkan gambar benda dengan lambang bilangan</p> <p>Menjumlahkan dua kumpulan benda</p> <p>Menggambar alat kebersihan dengan jumlah yang disukai anak</p> <p>III. Istirahat Makan main (30 menit)</p> <p>Cuci tangan</p> <p>Makan</p> <p>Bermain</p> | <p>I. Pembukaan(40 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP <p>Permainan petak umpet angka</p> <p>Menyanyikan lagu cuci tangan</p> | <p>Kartu angka, papan magnet</p> <p>Buku berhitung hal.18</p> <p>LKA, pensil, buku menempel</p> <p>Spidol, kertas hvs</p> <p>Air,lap tangan</p> <p>Bekal anak masing-masing</p> | <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p> <p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya</p> | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|--|
| | <p>IV. Kegiatan Penutup Menyanyikan lagu angka Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang</p> | <p>Alat permainan luar Syair lagu angka</p> | <p>(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 8 September 2016
Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Permainan Petak Umpet Angka

1. *Sasaran* : Usia 5-6 Tahun
2. *Tujuan* :
 - Mengenal lambang bilangan 1 sampai 20
 - Menghubungkan benda dengan lambang bilangan sampai 20

- Menghitung 2 kumpulan benda / mengenal penambahan
- Melatih konsentrasi anak

3. *Media Permainan*

- Mempersiapkan kartu angka dari 1 sampai 20
- Alas / tikar untuk anak

4. *Langkah-langkah Permainan*

a. *Persiapan*

- Guru mempersiapkan kartu angka dari 1 sampai 20
- Alas / tikar untuk anak
- Penataan lingkungan di luar kelas (out door) dan didalam kelas
- (in door)

b. *Pelaksanaan (langkah permainannya)*

- Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Guru mengkondisikan anak dalam bentuk kelompok secara melingkar/ berkumpul
- Anak bersama-sama menutup mata sambil duduk dan menyebutkan angka 1 sampai 20
- Ketika anak sedang menyebutkan angka, guru menyimpan kartu angka secara menyebar ditempat tertentu, missal; dikolong meja dll.
- Setelah menyebut angka 20 semua anak membuka mata dan langsung berlari mencari angka yang tersembunyi ditempat sekitar
- Anak memegang angkanya masing –masing yang sudah ia temukan kemudian satu persatu menyebutkan angka yang didapatnya
- Kartu angka kemudian dikumpulkan kembali dan disimpan di atas tikar
- Anak kemudian membuat lingkaran sambil bernyanyi angka, dan kartu angka Persis ada di tengah lingkaran anak-anak

- Setelah selesai bernyanyi kemudian anak mengambil kembali angka yang tadi sudah didapatnya (mengingat kembali hasil temuannya)
- Anak yang mengambil kartu angka secara tepat akan mendapatkan reward
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut

Foto-foto Kegiatan Permainan



5



5. *Lagu* (Nada lagu: Disini senang)

Syair lagu "Angka "

Angka satu seperti pagar
Angka dua seperti pagar
Angka tiga telinga kera
Angka empat kursi terbalik
Lima mulut terbuka
Enam kail pancingan
Tujuh tongkat kakekku
Delapan kacamata
Sembilan enam terbalik
Sepuluh satu dan nol
Itulah nama-nama angka-angka

D. Penilaian

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|--------------|--|----------------------|-------|-------|-------|
| | | | Fadil | Ivana | Alfan | Salsa |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | MB | MB | MB | BSB |
| FISIK MOTORIK | 3.3 4.3 | Melakukan gerakan melompat secara seimbang | BSB | BSH | BSH | BSB |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | - Anak dapat mengenal lambang bilangan 1 sampai 20 | BSH | MB | MB | BSB |
| | | - Anak dapat menghubungkan gambar benda dengan lambang bilangan 1 sampai 20 | BSH | MB | BSH | BSB |
| | | - Anak dapat menghitung 2 kumpulan benda / mengenal penambahan | BSH | MB | BSH | BSB |
| SOSEM | 2.5 | Terbiasa bersikap percaya diri | MB | BSH | MB | BSH |
| BAHASA | 3.10 4.10 | Dapat mengucapkan kosa kata baru | BSH | BSH | BSH | BSH |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | BSH | MB | MB | BSB |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Kolam Angka dan Kata

A. Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik

Berhitung bagi anak usia dini seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang (Depdiknas (2000.7).

Konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan. Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengembangan lambang yang abstrak, dimana benda konkret masih itu ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda

B. Rencana Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA : Kebutuhanku/ Pakaian

SEMESTER / MINGGU : I / IX

KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Rabu, 14 September 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET | |
|---|--|--|--|----|----|-----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | | BSB |
| <p>Pakaian yang bersih di sukai Allah Berterimakasih sebagai kebiasaan sopan Permainan kolam angka dan kata Menyanyikan lagu baju Meniru membuat angka 1 sampai 10 Mewarnai gambar baju</p> | <p>I. Pembukaan(40 menit) - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP</p> <p>Menebak benda yang di bawa ibu guru Permainan kolam angka dan kata Menyanyikan lagu baju</p> <p>II. Inti (80 Menit) Memasangkan jumlah pakaian dengan bilangan dan lambang bilangan yang sesuai</p> <p>Meniru membuat angka 1 sampai 10 dengan kata Mewarnai gambar baju kemudian di beri hiasan tulisan angka yang di sukai anak</p> <p>III. Istirahat Makan main (30 menit) Cuci tangan</p> | <p>Keranjang, bola plastic, kartu angka, kartu kata, papan magnet, x banner.</p> <p>Kertas lipat, gambar baju, wadah, angka 1-20, keranjang,</p> <p>LKA, pensil</p> <p>Gb baju bola, spidol, krayon</p> <p>Air,lap tangan Bekal anak masing-masing</p> | <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|---|----------------------------|--|--|--|--|--|--|
| | <p>Makan Bermain IV. Kegiatan Penutup Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang</p> | <p>Alat permainan luar</p> | <p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> | | | | | |
|--|---|----------------------------|--|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 14 September 2016
Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Permainan Kolam dan Kata

1. *Sasaran* : Usia 5-6 Tahun

2. *Tujuan* :

- Memasang jumlah pakaian dengan bilangan dan lambang bilangan yang sesuai
- Mengenal angka 1 samapi 20 dengan kata
- Menghitung benda –benda sampai 20
- Melatih konsentrasi anak

3. *Media Permainan*

- x banner ular tangga sebanyak 2 buah
- container plastic sebagai kolamnya sebanyak 2 buah
- kartu angka magnet, kartu kata magnet dari 1 sampai 20 sebanyak 2 set
- papan magnet sebanyak 2 buah
- bola-bola kecil sebagai tambahan isi dari kolam
- nomor urut dari 1 sampai 20 yang sudah diberikan double tip, misal untuk no urut 1 sampai 10 berwarna merah (kelompok merah) dan 11 sampai 20 berwarna hijau (kelompok hijau)
- Gambar baju yang sudah digunting sebanyak 250 buah
- Keranjang 2 buah untuk wadah gb baju, piring kertas 20 buah yang dibelakangnya sudah dituliskan angka dengan spidol
- Reward stiker gambar

4. *Langkah-langkah Permainan*

a. *Persiapan*

- Guru mempersiapkan x banner ular tangga sebanyak 2 buah
- Guru mempersiapkan container plastic sebagai kolamnya sebanyak 2 buah
- Guru mempersiapkan kartu angka magnet, kartu kata magnet dari 1 sampai 20 sebanyak 2 set
- Guru mempersiapkan papan magnet sebanyak 2 buah
- Guru mempersiapkan bola-bola kecil sebagai tambahan isi dari kolam

- Guru mempersiapkan nomor urut dari 1 sampai 20 yang sudah diberikan double tip, misal untuk no urut 1 sampai 10 berwarna merah (kelompok merah) dan 11 sampai 20 berwarna hijau (kelompok hijau)
- Gambar baju yang sudah digunting sebanyak 250 buah
- Keranjang 2 buah untuk wadah gb baju, piring kertas 20 buah yang dibelakangnya sudah dituliskan angka dengan spidol
- Reward stiker gambar
- Penataan lingkungan di luar kelas (out door)

b. Pelaksanaan (langkah permainannya)

- Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Anak dibagi kedalam 2 kelompok yaitu kelompok merah dan hijau



- Guru mengkondisikan anak dalam bentuk kelompok secara berbaris

- Anak secara berurutan mengambil kartu angka dan kartu kata yang ada di kolam angka dan kata sesuai dengan urutan angka yang tertempel di bajunya



- Sebelum sampai dikolam angka dan kata anak harus melompati dulu banner angka 1 sampai 20, kemudian baru mengambil angka dan katanya



- Kelompok yang berhasil menyusun kartu angka dan kata dengan cepat dan tepat mereka adalah pemenangnya dan berhak mendapatkan reward



- Anak secara berkelompok duduk beralaskan x banner secara melingkar
- Masing-masing anak diberikan piring kertas oleh ketua kelompoknya, kemudian mengisi piring kertas tersebut dengan guntingan gambar baju sesuai dengan angka yang tertera dibelakang piring kertas



- Anak yang berhasil mengumpulkan gambar dengan tepat diberikan reward
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut

Foto-foto Kegiatan Permainan



5. Lagu Baju (Mengenal penambahan)

Tujuh baju di dalam lemari
Tiga baju disimpan lagi
Berapa baju didalam lemari?
Sepuluh baju didalam lemari

D. Penilaian

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|---------------|---|----------------------|-------|-----|-------|
| | | | Fathur | Dania | Nia | Nazmi |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | MB | BSH | BSB | BSB |
| FISIK MOTORIK | 3.3 4.3 | Melakukan gerakan secara terkontrol dan seimbang | BSB | BSH | BSH | BSH |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | - Anak dapat memasangkan jumlah pakaian dengan bilangan dan lambang bilangan yang sesuai - Anak dapat mengenal angka 1 sampai 20 dengan kata - Anak dapat menghitung benda- benda sampai 20 | BSH | BSB | BSH | BSB |
| | | | BSH | BSB | BSH | BSB |
| | | | BSH | BSB | BSH | BSB |
| SOSEM | 2.11 | Terbiasa memiliki prilaku yang dapat menyesuaikan diri | MB | BSH | BSH | BSH |
| BAHASA | 3.11- 4.11 | Dapat mengungkapkan perasaan, ide, pendapat | BSH | BSH | MB | BSB |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | MB | BSH | BSH | BSB |

Keterangan

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

PERMAINAN

10

Huhuian / Ubi-ubian

A. Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik

- Mengelompokkan (klasifikasi) adalah suatu kegiatan memasukkan benda-benda ke dalam suatu kelompok/kelompok-kelompok dengan cara memilah benda-benda yang memiliki satu atau beberapa ciri/sifat yang sama atau serupa
- Memilah yaitu memisahkan suatu perangkat menjadi perangkat-perangkat baru dari individu-individu yang sesuai (menggabungkan atau mengelompokkan)
- Berhitung pada usia dini seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu penguasaan konsep, masa transisi dan lambang. (Depdiknas (2000:7).

B. Perencanaan Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Tanaman / Ubi Bolet
 SEMESTER / MINGGU : I / XIII
 KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Rabu, 13 Oktober 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET | |
|--|--|--|--|----|----|-----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | | BSB |
| Ubi bolet ciptaan Allah Bersyukur terhadap rezeki makanan yang telah Allah berikan Permainan Ubi-ubian Menyanyikan klenang kleneng Meniru membuat angka 1 sampai 10 Mencap angka dengan bahan alam Memasangkan puzzle | I. Pembukaan(40 menit) - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP Menebak benda yang di bawa ibu guru Permainan Huhuian/ Ubi-ubian II. Inti (80 Menit) Memasangkan ubi bolet dengan lambang bilangan yang sesuai Mencap membuat angka yang disukai dengan ubi bolet Menggunting gb ubi bolet III. Istirahat Makan main (30 menit) Cuci tangan Makan | Ubi bolet 3 macam warna ungu, kuning dan oranye,pirin g, pisau, piring kertas, kartu Kartu angka, piring kertas, potongan ubi bolet Ubi bolet, pewarna dari ubi bolet ungu, kertas gambar Gb ubi bolet, gunting, lem Air,lap tangan Bekal anak masing-masing Alat permainan luar | 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|--|--|--|
| | <p>Bermain</p> <p>IV. Kegiatan Penutup Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang</p> | | <p>anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
 Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 13 Oktober 2016
 Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Permainan Huhuian/Ubi-ubian

1. *Sasaran* : Usia 5-6 Tahun

2. *Tujuan* :

- Memasang lambang bilangan dengan benda
- Mengelompokkan ubi bolet sesuai dengan warnanya
- Menghitung benda dari 1 sampai 20
- Melatih konsentrasi anak

3. *Media Permainan*

- alas untuk duduk anak
- ubi mentah dan ubi matang yang sudah dipotong kecil-kecil
- kartu angka magnet, kartu kata magnet dari 1 sampai 20
- papan magnet
- piring kertas sebanyak jumlah anak
- keranjang untuk wadah kartu angka
- reward stiker gambar

4. *Langkah-langkah permainan*

a. *Persiapan*

- Guru mempersiapkan alas untuk duduk anak
- Guru mempersiapkan ubi mentah dan ubi matang yang sudah dipotong kecil-kecil
- Guru mempersiapkan kartu angka magnet, kartu kata magnet dari 1 sampai 20
- Guru mempersiapkan papan magnet
- Guru mempersiapkan piring kertas sebanyak jumlah anak
- Guru mempersiapkan keranjang untuk wadah kartu angka
- Reward stiker gambar
- Penataan lingkungan di dalam ruangan (indoor)

b. *Pelaksanaan (langkah permainannya)*

- Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Anak dibagi kedalam 2 kelompok yaitu kelompok anak perempuan dan anak laki-laki
- Guru mengkondisikan anak dalam bentuk kelompok secara berbaris sambil duduk dan memegang perut teman yang berada didepannya dengan kuat
- Anak secara bergiliran bermain menjadi seorang nenek/ kakek yang ingin mengambil tanaman ubi
- Anak menyanyikan lagu klenang kleneng sambil berjalan dan memegang pundak temannya yang sedang duduk satu persatu oleh anak yang bertugas menjadi seorang nenek/ kakek

- Anak yang berperan sebagai nenek/ kakek mengucapkan salam dan anak yang berperan sebagai pohon ubi menjawab salam, kemudian bertanya " ada ubi? Lalu dijawab: ada
- Anak yang berperan sebagai nenek/ kakek kemudian memegang perut temannya yang berperan sebagai tanaman ubi dari arah paling belakang kemudian menariknya kuat- kuat sampai terlepas dari temannya
- Anak menghitung hasil tarikannya kemudian mengambil kartu angka yang sesuai kemudian ditempel dipapan magnet
- Anak mengambil potongan ubi yang sesuai dengan angka yang ditempelnya
- Anak yang berhasil bermain dengan aturan mendapatkan reward
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut

Foto-foto kegiatan permainan



5. Lagu "Tukang Sayur"

Eleuh ..eleuh tukang sayur
 Mangga geura galaleuhan
 Aya naon anu model?
 Aya kangkung, aya tempe, tahu, hui ge aya
 Sabaraha pangaosna? Pangaosna lima rebu
 Eleuh .. eleuh awis pisan
 Ulah lepat.. moal lepat
 Ieu hui ti Bandung

D. Penilaian

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|------------|--|----------------------|-------|------|-------|
| | | | April | Rizki | Evin | Zahra |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | BSH | BSH | BSH | BSH |
| FISIK MOTORIK | 3.3 4.3 | Membangun untuk mengembangkan motorik kasar dan halus | BSB | BSH | BSB | BSH |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | - Anak dapat memasang potongan ubi bolet dengan lambang bilangan yang sesuai | BSB | BSH | BSB | BSH |
| | | - Anak dapat mengelompokkan ubi bolet sesuai warnanya: ungu, kuning dan oranye | BSB | BSB | BSB | BSB |
| | | - Anak dapat menghitung benda- benda / ubi bolet dari 1 sampai 20 | BSB | BSH | BSB | BSB |

| | | | | | | |
|--------|--------------|--|-----|-----|-----|-----|
| SOSEM | 2.2 | Mempunyai sikap ingin tahu | BSB | MB | BSB | MB |
| | 2.7 | Terbiasa sabar menunggu giliran | BSH | BSH | MB | BSB |
| BAHASA | 3.10 4.10 | Dapat melaksanakan perintah sesuai dengan aturan | BSB | MB | BSB | MB |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | BSB | BSH | BSB | BSH |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PERMAINAN



"My Zoo" Bercerita dengan Papan Flanel

A. Hal yang perlu diketahui oleh Pendidik

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka, yang bisa dilakukan secara lisan atau tertulis. Membuat pengelompokan dapat dilatihkan melalui kegiatan mengelompokkan potongan-potongan gambar di papan flanel sesuai dengan warnanya, bentuknya, teksturnya dan jenisnya.

B. Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUB TEMA : Binatang / Ayam

SEMESTER / MINGGU : I / XIV

KELOMPOK USIA / HARI, TGL : 5-6 Tahun / Jumat, 21 Oktober 2016

| MUATAN / MATERI | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALAT DAN BAHAN | PENILAIAN | | | | KET |
|---|---|---|--|----|----|-----|-----|
| | | | Kompetensi Dasar | BB | MB | BSH | |
| Binatang ciptaan Allah Berterimakasih sebagai kebiasaan sopan Permainan my zoo Menyanyikan kebun binatang Meniru membuat angka 1 sampai 10 Mewarnai gambar baju | I. Pembukaan(40 menit) - Menyambut anak sesuai SOP - Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP - Berdo'a dan bernyanyi sesuai SOP | Ayam Papan panel, boneka binatang, angka dari kain panel | 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, | | | | |
| | Menebak benda yang di bawa ibu guru Permainan bercerita dengan papan flanel dengan judul "my zoo" | | | | | | |
| | II. Inti (80 Menit) Mengelompokkan binatang bertelur, mamalia | Gb binatang, pensil | | | | | |
| | Menyusun puzzel ayam | Gambar ayam, lem, kertas hvs | | | | | |
| | Menjahit angka 1 sampai 20 | APE menjahit angka, benang kasur | | | | | |
| | III. Istirahat Makan main (30 menit) | | | | | | |
| | Cuci tangan | | | | | | |
| | Makan | Air, sabun, lap | | | | | |
| | Bermain | Bekal makanan | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | <p>IV. Kegiatan Penutup Recalling kegiatan dalam sehari Pesan kegiatan yang akan datang Berdo'a dan persiapan pulang</p> | <p>Alat permainan diluar dan dalam</p> | <p>pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
 Kepala Tk Plus Bunga Winaya

Bandung, 21 Oktober 2016
 Guru kelompok B2

Euis Nurjanah, S.Pd.M.M.Pd

Anisah Qonitah, S.Pd.AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Permainan Bercerita dengan papan flannel

1. *Sasaran* : Usia 5-6 Tahun

2. *Tujuan* :

- Melatih daya konsentrasi anak
- Mengelompokkan binatang mamalia dan bertelur
- Menghitung binatang dari 1 sampai 20
- Memasangkan puzzel ayam
- Bekerja sama dengan teman

3. *Media Permainan*

- papan flanel
- boneka binatang dari kain flanel
- tikar sebagai alas duduk anak
- kartu angka dari kain flanel
- naskah cerita
- topi karakter binatang
- Reward stiker gambar binatang

4. *Langkah-langkah permainan*

a. *Persiapan*

- Guru mempersiapkan anak ayam



- Guru mempersiapkan papan flanel
 - Guru mempersiapkan boneka binatang dari kain flanel
 - Guru mempersiapkan tikar sebagai alas duduk anak
 - Guru mempersiapkan kartu angka dari kain flanel
 - Guru mempersiapkan naskah cerita
 - Guru mempersiapkan topi karakter binatang
 - Reward stiker gambar binatang
 - Penataan lingkungan di dalam kelas
- #### b. *Pelaksanaan (langkah permainannya)*
- Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan

- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan ketika bermain
- Guru mengkondisikan anak dalam bentuk kelompok letter u
-



- Anak menyimak cerita guru
- Anak menjawab pertanyaan guru



- Anak dapat mengelompokkan binatang mamalia dan bertelur



- Anak yang berhasil menjawab dengan cepat dan tepat diberikan reward
- Setelah permainan selesai anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tentang permainan tersebut

Foto-foto Kegiatan Permainan





6. Naskah cerita

Kerjasama Sekelompok Binatang

Di hutan belantara hiduplah para binatang ada jerapah, sapi, ayam, kelinci, burung, harimau, panda dll. Suasana pagi hari tampak matahari bersinar dengan cerah. Pohon meliuk-liuk tertiuip angin. Para binatang lagi asyik dengan kegiatannya masing-masing.

Lalu datanglah sekelompok binatang sapi moo....mooo...mooo begitulah suaranya. Halo kawan-kawan sebentar lagi musim kemarau, persediaan makananku hampir habis. Bagaimana kalau kita pergi mencari makanan bersama-sama. Semua binatang menggonggok tanda setuju.

Lalu datanglah seekor harimau dengan menghentak-kannya ia berjalan brak.... brak... brak... dengan suara khasnya.. auuummm...

Harimau kamu berisik sekali? Kata semua binatang. Ha...ha....ha.... kalian semua mau kemana???

Kami mau pergi mencari makanan buat persediaan makanan nanti,"kata jerapah.

"Apakah kamu mau ikut harimau?" kata sapi. "Oh....ha....ha...ha...aku tidak mau ikut cape lagian stok makananku banyak. Kalian aja yang pergi aku mau bersantai dulu," seru harimau.

Semua binatang pergi mencari makanan. Mereka berpencar masing-masing anda yang kearah utara, selatan, timur dan barat. Kemudian setelah mendapatkan makanan yang cukup mereka berkumpul lagi sesuai perjanjian yaitu di sebuah pohon yang rindang. Merekapun pergi ke hutan tempat tinggal mereka.

Makanan mereka kumpulkan di gudang. Keesokan paginya para binatang melakukan kegiatan rutinnnya masing-masing. Sapi besar sebagai penjaga gudang makanan lalu membagikan makanan kepada para binatang untuk dimakan. Layaknya seperti manusia para binatang tersebut hidup rukun kecuali harimau yang nggak mau bergabung.

Pada malam harinya harimau mengendap-ngendap di gudang makanan para binatang yang dijaga oleh sapi besar. Karena kecapean sapi tertidur lelap, dia tidak mengetahui bahwa ada harimau yg mau mencuri makanan para binatang.

Keesokan pagi harinya, sapi sangat kaget ketika memeriksa gudang makanan, ternyata makanannya tinggal sedikit. Waaah gawat ada yang mencuri makanan kita,"seru sapi. Semua binatang langsung keluar rumah menuju gudang. Mereka semua kaget. Kemana makanan kita....gawat...gawat...

"Pasti pencurinya harimau,"kata kelinci. Kita tidak boleh berburuk sangka kalau tidak ada buktinya. Tiba-tiba muncullah harimau dengan berjalan berlagak sombong pura-pura tidak tahu apa yang terjadi. Kamu yah harimau yang mencuri stok makanan kita kata kelinci. Enak saja kamu menuduh aku, emang kamu punya buktinya,"Tanya harimau. Kita periksa aja teman-teman ke rumahnya harimau,"kata kelinci. Ayo... ayo.... Ayo... semua binatang berbicara. Ayo....siapa takut kata harimau.

Setelah sampai dirumah harimau ternyata tidak ada makanan yang dicuri oleh harimau. Mereka lalu pulang dengan sedih. Tuh kan aku bilang apaha...ha...ha...

Ternyata makanan yang dicuri oleh harimau disembunyikan di tengah hutan . harimau lalu mengambil makanan tersebut dan memindahkannya kerumah pada malam hari biar tidak ketahuan.Dia melahap makanan tersebut dengan asyiknya.

Tiga hari berlalu para binatang bertanya-tanya kemana harimau kok sudah 3 hari tidak kelihatan. Yuk kita intip kata,"jerapah. Ternyata harimau sedang sakit karena kebanyakan makan, dia tidak bisa bergerak. Tolong....tolong.... kata harimau meminta tolong. Setelah melihat ada makanan yang dicuri oleh harimau para binatang tidak mau menolongnya. Kecuali ayam dia mau berbaik hati menolongnya.

Setelah sembuh lalu harimau menghampiri para binatang. Dia meminta maaf kesemua binatang. Mereka mengacuhkan harimau. Lalu ayam berkata,"tidak baik apabila ada orang yang meminta maaf tidak kita maafkan. Harimau lagi khilap waktu itu dia berjanji mau merubah sifatnya yang jelek,"kata ayam. Para binatang lalu memaafkan harimau

dengan syarat dia sekarang ikut kerja bakti membersihkan hutan kita. harimau menyetujuinya lalu semua binatang berpelukan dan tertawa riang.

Sejak saat itu harimau menjadi rendah hati, tidak rakus dan mau bekerja sama dengan semua binatang.

- T A M A T -

D. Penilaian

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|------------|--|----------------------|--------|--------|-------|
| | | | Raffi | Khanza | Faisal | Ivana |
| NAM | 1.1 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | BSH | BSH | BSB | BSH |
| FISIK MOTORIK | 3.3 4.3 | Membangun untuk mengembangkan motorik kasar dan halus | BSB | BSH | BSB | MB |
| KOGNITIF | 3.6 4.6 | - Anak dapat mengelompokkan binatang: mamalia, herbivora, bertelur, omnivora | BSB | BSH | BSB | BSH |
| | | - Anak dapat menghitung benda- benda sampai 20 | BSH | BSB | BSB | MB |
| | | - Anak dapat memasang puzzle ayam | BSB | BSH | BSB | BSH |

| | | | | | | |
|--------|--------------|--|-----|-----|-----|----|
| SOSEM | 2.5 | Mempunyai sikap ingin tahu | BSH | BSH | BSB | MB |
| BAHASA | 3.10 4.10 | Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali apa yang didengar | BSH | MB | BSB | MB |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | BSH | BSH | BSB | MB |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

**PENERAPAN PERMAINAN
PADA KELAS BERBASIS
SENTRA**

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PERMAINAN

1

Mengukur Benda

A. Apa Yang Perlu diketahui Oleh Pendidik?

Pengertian pengukuran. Adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menentukan fakta kuantitatif dengan membandingkan sesuatu dengan satuan ukuran standar yang disesuaikan dengan objek yang akan diukur. Pengukuran bisa berupa pengukuran baku (dengan alat ukur baku seperti penggaris, meteran) dan pengukuran tak baku (seperti penggunaan jengkal, alat tulis, langkah kaki, dan lainnya). Ketika anak mempunyai kesempatan untuk pengalaman-pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran-ukuran benda, mereka belajar konsep pengukuran. Melalui pengalaman ini anak mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep pengukuran.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya ?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TKIT AS SYIFA TAHUN 2016/2017

| | |
|------------------|-------------------------|
| Semester/ Minggu | : Ganjil/ 2 |
| Hari/Tanggal | : Selasa/1 Agustus 2016 |
| Tema | : Negaraku |
| Sub Tema | : Sekolahku |
| Kelompok | : B /5-6 tahun |
| Jumlah Anak | : 20 Anak |

Materi Matematika : Mengenal aturan kelas, surat Al Maun, mengenal huruf alphabet, mengenal huruf hijaiyyah, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan

Materi Khusus (Math Games) : Mengukur

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|---|-------------|
| NAM: | |
| Menyebutkan Allah sebagai pencipta makhluk hidup | (1.1) |
| Mengendalikan diri /emosi secara wajar | (1.2) |
| KOG : | |
| Dapat memiliki rasa ingin tahu | (2.2) |
| Dapat membangun sikap kreatif | (2.3) |
| Konsep Bilangan : 1 – 10 | (3.6-4.6) |
| Konsep Pengukuran (jengkal, langkah, meter, kilogram) | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| Menyimak perkataan orang lain | (3.10-4.10) |
| Mengajukan dan menjawab pertanyaan secara tepat sesuai dengan kondisi. | (3.11-4.11) |
| FM: | |
| Mencuci tangan dan kaki sesudah kegiatan | (3.4-4.4) |
| Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | |
| Dapat berpisah dengan orang tua (percaya diri) | (2.5) |
| Dapat mentaati aturan kelas | (2.6) |
| SENI | |
| Mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | 3.15 4.15 |
| MUATAN LOKAL Hafalan Surat Pendek Al Maun Tepuk Wudhu Mengenal Huruf Hijaiyyah melalui nyanyian Mengenal Huruf Alfabet melalui nyanyian | |
| MEDIA GURU | |
| Papan tulis dan Spidol | |

Pin Bowling
 APE buah dan sayur
 Kartu angka 1 - 10
 Kartu Huruf Hijaiyyah
 Kartu Huruf Alfabet
 Juz Amma

LAGU DAN KOSA KATA

| Lagu | Kosa Kata |
|---|---|
| <p>Maju-Mundur Maju 3x Mundur 3x Kanan kiri bergantian Loncat berjongkok, berdiri berjinjit Lari berkeliling bergembira, Hore! Goyang 3x pinggulnya digoyang Angkat kaki kanan-kiri Tangan keatas, kebahu dipinggang, Bergoyang gembira sama-sama, ca ca ca!</p> <p>Lakukan Seperti ini Tangan kanan ke depan, ke belakang Depan belakang lalu goyangkan Lakukan seperti ini dan berputarlah Mudah kan caranya? (tangan kanan diganti dg tangan kiri,kaki kanan-kiri,kepala dan badan)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • TKIT As Syifa • Guru • Murid • Sentra • Nama-nama anak di kelas |

STRATEGI

1. PENYAMBUTAN

- Guru menyambut anak dan mempersilahkan anak untuk menyimpan tas pada tempatnya
- Guru memasang name tag anak
- Guru mempersilahkan anak untuk melakukan absensi kehadiran

PEMBUKAAN

- Guru mempersilahkan anak untuk duduk melingkar
- Guru mengucapkan salam, menyapa, mengabsen dan mengajak anak berdo'a sebelum belajar
- Guru menanyakan hari dan tanggal dan menulis nama

hari,tanggal& tahun serta tema hari ini

- Guru menyebutkan kegiatan hari ini
- Guru dan anak mendiskusikan kesepakatan dan konsekuensi selama mengikuti kegiatan

MATH GAMES

| Jenis Permainan | Alat dan Bahan | Kegiatan |
|-----------------|---|--|
| Mengukur | Jari tangan, kaki, alat ukur tinggi badan, ruangan kelas, lemari, loker tas, meja | <ul style="list-style-type: none">• Mengukur panjang & lebar ruangan dengan langkah kaki dan membandingkan hasilnya• Mengukur lebar & panjang loker tas, lemari dan meja dengan jengkal tangan membandingkan hasil yang di dapat• Mengukur tinggi badan dengan menggunakan alat ukur dan membandingkan hasil pengukuran. |

MUATAN LOKAL

Guru menceritakan isi surat Maun

Guru membacakan surat Al Maun dan membimbing hafalan anak-anak ayat per ayat

Guru membimbing urutan gerakan wudhu dengan bertepuk

Guru membimbing anak berwudhu

ISTIRAHAT

- a. Anak-anak mencuci tangan sebelum makan
- b. Anak-anak berdoa sebelum makan
- c. Anak-anak makan bekalnya masing – masing
- d. Anak-anak berdoa sesudah makan
- e. Anak-anak bermain di luar / di lapangan

KEGIATAN PRA SENTRA

- Guru mengenalkan huruf hijaiyyah melalui nyanyian
- Guru mengenalkan huruf Alfabeth melalui nyanyian
- Berdo'a keluar kelas
- Transisi masuk sentra

RENCANA EVALUASI

- Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
- Hasil karya anak (Jurnal)
- Anekdote (tahapan main)

Mengetahui Kepala TK, Guru Kelas Subang, 1 Agustus 2016
Guru Kelas

Sri Wahyuningsih, S.IP Cucuy Setiasih M, S.Pd. Wiwin Winarti, S.Pd. AUD

C. PERMAINAN MENGUKUR BENDA-BENDA DI SEKOLAH

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- a. Mengajak anak mengukur panjang meja dengan jengkal tangan, pensil, stik es krim, atau benda lainnya
- b. Mengajak anak mengukur panjang meja dengan penggaris dan meja (alat ukur standar)
- c. Anak dapat mengenal lambang bilangan di atas 20

3. Media Permainan: benda-benda yang ada di kelas/sekolah

4. Langkah-langkah Permainan :

- a. Anak bersama guru mengukur panjang & lebar ruangan dengan langkah kaki
- b. Anak bersama guru membandingkan hasil yang diperoleh
- c. Anak mengukur lebar & panjang lemari, meja, papan tulis dengan jengkal tangan
- d. Anak bersama guru membandingkan hasil yang diperoleh
- e. Anak bersama guru mengukur lemari, meja, papan tulis & ruangan dengan alat ukur standar (meteran)
- f. Anak bersama guru membandingkan hasil yang diperoleh



D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|------------------------|---|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.2 | Mengendalikan diri/emosi secara wajar | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.4 – 4.4 3.3 – 4.3 | <ul style="list-style-type: none"> Mencuci tangan dan kaki sesudah kegiatan Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus | | | | |
| KOGNITIF | 3.6 – 4.6 | Konsep pengukuran (jengkal, langkah, meter, kilogram) | | | | |
| SOSEM | 2.5 | Dapat berpisah dengan orangtua (percaya diri) | | | | |

| | | | | | | |
|--------|---------------------|---|--|--|--|--|
| | 2.6 | Dapat mentaati aturan kelas | | | | |
| BAHASA | KD 3.10- 4.10 | Menyimak perkataan orang lain | | | | |
| | 3.10- 4.10 | Mengajukan dan menjawab pertanyaan secara tepat sesuai dengan kondisi | | | | |
| SENI | 3.15 – 4.15 | Mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya melalui karya seni | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Klasifikasi Warna

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep klasifikasi pada anak usia dini, yaitu anak mengenal konsep mengelompokkan benda berdasarkan jenis, lambang bilangan, jumlah benda, konsep banyak & sedikit. Anak bisa paham tentang klasifikasi yang dimaksud di sini ketika mereka dapat mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya, jumlah masing-masing jenis dan membandingkannya paling banyak, dan paling sedikit.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TKIT AS-SYIFA TP 2016/2017

Semester / Minggu ke : Ganjil / 2
Hari / Tanggal : Rabu / 3 Agustus 2016
Kelompok / Usia : B / 5 - 6 Tahun
Tema / Sub Tema : Sekolahku / TKIT As Syifa
Jumlah anak : 20 anak
Materi Umum : Mengenal Aturan Kelas, Surat Al Maun, Mengenal Huruf Alfabet, Mengenal Huruf Hijaiyyah, Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
Materi Khusus (Math Games) : Mengelompokkan benda (klasifikasi) berdasarkan warna

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|--|-------------|
| NAM: | |
| 1. Menyebutkan Allah sebagai pencipta makhluk hidup | (1.1) |
| 2. Mengendalikan diri /emosi secara wajar | (1.2) |
| KOG : | |
| 1. Dapat memiliki rasa ingin tahu | (2.2) |
| 2. Dapat membangun sikap kreatif | (2.3) |
| 3. Konsep Bilangan : 1 - 10 | (3.6-4.6) |
| 4. Mengelompokan benda (klasifikasi) | (3.6-4.6) |
| 5. Membandingkan | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| 1. Menyimak perkataan orang lain | (3.10-4.10) |
| 2. Mengajukan dan menjawab pertanyaan secara tepat sesuai dengan kondisi. | (3.11-4.11) |
| FM: | |
| 1. Mencuci tangan dan kaki sesudah kegiatan | (3.4-4.4) |
| 2. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | |
| 1. Dapat berpisah dengan orang tua (percaya diri) | (2.5) |
| 2. Dapat mentaati aturan kelas | (2.6) |
| SENI | |
| 1. Mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | 3.15 4.15 |
| MUATAN LOKAL | |
| - Hafalan Surat Pendek Al Maun | |
| - Tepuk Wudhu | |
| - Mengenal Huruf Hijaiyyah melalui nyanyian | |
| - Mengenal Huruf Alfabet melalui nyanyian | |
| MEDIA GURU | |
| a. Papan tulis dan Spidol | |
| b. Bintang berwarna merah, kuning, dan hijau | |
| c. Kartu angka 1 - 10 | |
| d. Kartu Huruf Hijaiyyah | |
| e. Kartu Huruf Alfabet | |
| f. Juz Amma | |

LAGU DAN KOSA KATA

| Lagu | Kosa Kata |
|--|---|
| <p>Mana merah-mana merah Yang ini-yang ini Mana warna merah-mana warna merah Disini-disini (warna merah diganti dengan warna lain)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - TKIT As Syifa - Guru - Murid - Sentra - Nama-nama anak di kelas |

STRATEGI:

- PENYAMBUTAN
 - a. Guru menyambut anak dan mempersilahkan anak untuk menyimpan tas pada tempatnya
 - b. Guru memasang name tag anak
 - c. Guru mempersilahkan anak untuk melakukan absensi kehadiran
- PEMBUKAAN
 - a. Guru mempersilahkan anak untuk duduk melingkar
 - b. Guru mengucapkan salam, menyapa, mengabsen dan mengajak anak berdo'a sebelum belajar
 - c. Guru menanyakan hari dan tanggal dan menulis nama hari,tanggal& tahun serta tema hari ini
 - d. Guru menyebutkan kegiatan hari ini
 - e. Guru dan anak mendiskusikan kesepakatan dan konsekwensi selama mengikuti kegiatan
- MATH GAMES

| Jenis Permainan | Alat dan Bahan | Kegiatan |
|--|---|--|
| Mengelompokkan benda berdasarkan warna | Bintang berwarna merah, kuning, dan hijau | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan kotak rahasia berisi bintang yang berwarna merah, kuning, hijau • Anak dipersilakan mengambil 1 bintang secara acak dari kotak rahasia • Anak berkelompok sesuai dengan warna bintang yang di dapat dan menghitung jumlah |

| | | |
|--|--|--|
| | | anggota kelompoknya Anak bersama guru menyimpulkan kelompok yang paling banyak dan sedikit. |
|--|--|--|

- MUATAN LOKAL

1. Guru menceritakan isi surat Al Ma'uun
2. Guru membacakan surat Al Ma'uun dan membimbing hafalan anak-anak ayat per ayat
3. Guru membimbing urutan gerakan wudhu dengan bertepuk
4. Guru membimbing anak berwudhu

- ISTIRAHAT

- a. Anak-anak mencuci tangan sebelum makan
- b. Anak-anak berdoa sebelum makan
- c. Anak-anak makan bekalnya masing – masing
- d. Anak-anak berdoa sesudah makan
- e. Anak-anak bermain di luar / di lapangan

- KEGIATAN PRA SENTRA

- Guru mengenalkan huruf huruf Hijaiyyah melalui nyanyian
- Guru mengenalkan huruf Alfabeth melalui nyanyian
- Berdo'a keluar kelas
- Transisi masuk sentra

RENCANA EVALUASI:

- a. Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
- b. Hasil karya anak (Jurnal)
- c. Anekdote (tahap main)

| | | |
|-----------------------|------------|--------------------------------------|
| Mengetahui Kepala TK, | Guru Kelas | Subang, 3 Agustus 2016 Guru Kelas |
|-----------------------|------------|--------------------------------------|

| | | |
|------------------------|-------------------------|--------------------------|
| Sri Wahyuningsih, S.IP | Cucuy Setiasih M, S.Pd. | Wiwin Winarti, S.Pd. AUD |
|------------------------|-------------------------|--------------------------|

C. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Klasifikasi Warna

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- Mengenalkan konsep klasifikasi berdasarkan warna
- Menguatkan konsep membilang benda 1-10
- Melatih anak untuk memahami beberapa perintah secara bersamaan
- Mengenalkan konsep paling banyak, paling sedikit

3. Media Permainan:

Kartu Bintang berwarna merah, kuning, hijau

4. Langkah-langkah Permainan :

- Guru menyediakan kotak rahasia berisi bintang yang berwarna merah, kuning, hijau
- Anak dipersilakan mengambil 1 bintang secara acak dari kotak rahasia
- Anak berkelompok sesuai dengan warna bintang yang di dapat dan menghitung jumlah anggota kelompoknya
- Anak bersama guru menyimpulkan kelompok yang paling banyak dan sedikit.





5. Lagu

Mana (warna)

Mana merah-mana merah

Yang ini-yang ini

Mana warna merah-mana warna merah

Disini-disini

(warna merah diganti dengan warna lain)

D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|---------|---|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.1 | Anak dapat menyebutkan Allah sebagai pencipta makhluk hidup | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | Mengenal anggota tubuh, fungsi | | | | |

| | | | | | | |
|----------|-------------------|--|--|--|--|--|
| | | dan gerakannya u/ pengembangan motorik kasar dan halus | | | | |
| KOGNITIF | 3.6 - 4.6 | 1. Anak mengenal Konsep Bilangan 1-10 2. Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna | | | | |
| SOSEM | 2.3 | Anak dapat membangun sikap kreatif | | | | |
| BAHASA | 3.10- 4.10 | Anak dapat menyimak perkataan orang lain | | | | |
| SENI | 3.15 - 4.15 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN

3

Ruang dan Posisi

A. Apa Yang Perlu diketahui Oleh Pendidik?

Mengenalkan Konsep Hubungan Geometri dan Ruang pada anak usia dini yaitu anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segi empat, persegi, lingkaran) yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruang. Anak bisa paham tentang pengertian ruang yang dimaksud di sini ketika mereka sadar akan posisi dirinya dihubungkan dengan benda-benda dan penataan di sekelilingnya. Anak belajar tentang lokasi/tempat dan letak/posisi, seperti: di atas, di bawah, pada, di dalam, di luar, depan, belakang. Selain itu, anak juga belajar tentang pengertian jarak, seperti: dekat, jauh, dll.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya ?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TKIT AS SYIFA TAHUN 2016/2017

Smt / Mg ke : Ganjil / 2
Hari/Tanggal : Jum,at/ 5 Agustus 2016
Tema : Sekolahku
Sub Tema : TKIT As Syifa
Kelompok : B /5-6 tahun
Materi Matematika : Mengenal ruang dan posisi
Sentra : Olah Tubuh & Musik

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|---|-------------|
| NAM: | |
| 1. Allah adalah yang menciptakan manusia | (1.1) |
| 2. Terbiasa bersyukur nikmat Akal yang telah Allah berikan sehingga manusia bisa memiliki ilmu pengetahuan (menjadi tahu) | (1.2) |
| KOG : | |
| 1. Dapat membangun berfikir kritis | (2.2) |
| 2. Konsep Bilangan : 1 – 10 | (3.6-4.6) |
| 3. Dapat mengenal Posisi (depan,belakang, kanan, kiri, jongkok, jinjit,dll) | (3.6-4.6) |
| 4. Dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan jenis | (3.6-4.6) |
| 5. Mengurutkan Bilangan | (3.5-4.5) |
| BHS : | |
| 1. Dapat menyimak perkataan orang lain | (3.10-4.10) |
| 2. Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan secara tepat sesuai dengan kondisi. | (3.11-4.11) |
| 3. Tanya Jawab seputar TKIT As Syifa(nama guru,sentra,nama teman,dll) | (3.7-4.7) |
| FM: | |
| 1. Dapat mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus | (3.3-4.3) |
| 2. Dapat menjaga kebersihan (saat bekerja dan beres-beres) | (2.1) |
| SOSEM: | |
| 1. Dapat berpisah dengan orang tua (percaya diri) | (2.5) |
| 2. Terbiasa mentaati aturan kelas | (2.6) |

| | |
|--|---------|
| SENI | |
| 3. Mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | 3.15.15 |

MEDIA GURU

- Buku "Aku Sayang Teman" - Papan Absen
- Papan tulis - Spidol
- Kartu bergambar, dengan berbagai warna
- Kartu Angka

LAGU DAN KOSA KATA

| Lagu | Kosa Kata |
|---|---|
| <p>Maju-Mundur Maju 3x Mundur 3x Kanan kiri bergantian Loncat berjongkok, berdiri berjinjit Lari berkeliling bergembira, Hore! Goyang 3x pinggulnya digoyang Angkat kaki kanan-kiri Tangan keatas, kebahu dipinggang, Bergoyang gembira sama-sama, ca ca ca!</p> <p>Lakukan Seperti ini <u>Tangan kanan</u> ke depan, ke belakang Depan belakang lalu goyangkan Lakukan seperti ini dan berputarlah Mudah kan caranya? (tangan kanan diganti dg tangan kiri,kaki kanan-kiri,kepala dan badan)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - TKIT As Syifa - papan absensi - teman - guru - sayang teman |

STRATEGI:

1. Pijakan Lingkungan (sebelum anak masuk ke sentra/area main) :

| Ragam Kegiatan | Alat dan Bahan |
|---|--|
| a. 6 kesempatan bermain Golf | 2 Golf Set (6 stik golf, 10 bola golf, 4 lubang, masing-masing diberi angka) |
| b. 5 Kesempatan bermain bowling | 5 bola bowling, pin-pin bowling berbagai ukuran dan warna, masing-masing diberi angka) |
| c. 3 Kesempatan bermain mengklasifikasikan benda berdasar warna, jenis, dan membilang | Kartu warna (merah,ungu,oranye), Hulahup , 3 Kotak kecil, kartu angka |

| | |
|--|---|
| d. 5 Kesempatan bermain musik | 2 piano, 2 tamborin, 1 drum, 2 xilofon, 2 gendang |
| e. 3 Kesempatan bermain Basket | Ring Basket, Papan skor (angka 1-10) |
| <p>2. Kegiatan Pagi</p> <p>2.1. Penyambutan anak</p> <p>2.2. Salam, sapa , Baca Doa & Murojaah /Sholat</p> <p>2.3. Pengkondisian/ Main pembukaan : Ruang & Posisi Alat & bahan : lagu, peluit Kegiatan : - Menyanyikan lagu posisi - Anak bergerak sesuai dengan perintah (Melompat ke arah kanan/ kiri/ depan/ belakang)</p> <p>2.4. Snack Time</p> <p>2.5. Istirahat / Bermain di luar</p> <p>2.6 Transisi Sentra</p> | |
| <p>3. Pijakan Sebelum Main (15 menit)</p> <p>a. Membaca buku tentang "Aku Sayang Teman"</p> <p>b. Tanya jawab tentang cerita yang telah dibaca, dan menuliskan kosa kata baru di papan tulis</p> <p>c. Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan alat pada setiap kegiatan main.</p> <p>d. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main (selama kerja)</p> <p>e. Menjelaskan rangkaian waktu main</p> <p>f. Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial</p> <p>g. Merancang dan menerapkan urutan transisi main</p> <p>h. Membaca Basmallah bersama sebelum bermain</p> <p>i. Guru mengucapkan "selamat bermain"</p> | |
| <p>4. Pijakan Saat Main/Main Inti (45 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka - Mencontohkan komunikasi yang tepat saat bermain - Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan kosa kata - Memperkuat dan memperluas konsep tentang posisi & ruang, mengurutkan bilangan, membilang dan mengklasifikasikan benda - Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya - Memberikan dukungan(pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak - Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak yang dikonversikan ke KD-KD, khususnya perkembangan kognitif - Mengingatkan waktu bermain | |
| <p>5. Pijakan Setelah Main/Penutup (15 menit)</p> | |

- Beres –beres : klasifikasi, mengembalikan dan menyusun ke tempat semula/ rak-rak
- Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
- Menyampaikan harapan kepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya
- Menutup kegiatan dengan mengulang hafalan, membaca do'a dan salam

RENCANA EVALUASI:

- Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
- Hasil karya anak/Portofolio
- Anekdote (tahap main)

Mengetahui Kepala TK,

Guru Kelas

Subang, 5 Agustus 2016
Guru Kelas

Sri Wahyuningsih, S.Ip

Cucuy Setiasih M, S.Pd. Wiwin Winarti, S.Pd. AUD

C. PERMAINAN LOMPAT GEMBIRA BERSAMA

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- Melatih konsentrasi anak.
- Melatih kemampuan dalam memahami ruang dan posisi.
- Melatih kerjasama dalam kelompok

3. Media Permainan:

anak , ruangan

4. Langkah-langkah Permainan :

- Guru dan anak melakukan gerak dan lagu tentang posisi (atas-bawah-kanan-kiri, depan-belakang)
- Guru membagi anak menjadi 3-4 kelompok, masing-masing kelompok 5 orang dalam bentuk barisan memanjang
- Guru menjelaskan aturan permainan
- Guru memberi contoh permainan



- e. Guru menginstruksikan semua kelompok untuk lompat sesuai perintah (misal :Lompat; kanan, kiri, depan, belakang)
- f. Kelompok yang tidak kompak melompat sesuai instruksi dianggap gugur dan kembali duduk, kelompok yang kompak diberi reward sesuai kesepakatan.



D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|---------|--|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | a. Terbiasa cuci tangan sebelum dan sesudah makan b. Anak dapat melompat ke kanan ke kiri ke depan dan ke belakang | | | | |
| KOGNITIF | | a. Anak dapat mengenal konsep bilangan b. Anak dapat mengenal lambang bilangan c. Anak dapat membedakan gerakan ke kanna, ke kiir, depan, belakang | | | | |
| SOSEM | 2.5 | Terbiasa bersikap percaya diri | | | | |

| | | | | | | |
|--------|---------------------|--|--|--|--|--|
| | 2.11 | Terbiasa memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri | | | | |
| BAHASA | KD 3.10- 4.10 | Anak dapat menyimak instruksi pendidik | | | | |
| | 3.11- 4.11 | Dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata | | | | |
| SENI | 2.5 | Anak mengembangkan pengetahuan dg membuat karya/mendemonstrasikan melalui karya seni | | | | |

Keterangan

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

PERMAINAN



Kumpul Geometri

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep geometri pada anak usia dini, yaitu anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segiempat/persegi, lingkaran), anak menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Anak mengenal bentuk-bentuk geometri dengan cara mengidentifikasi ciri-ciri bentuk2 geometri. Bangun persegi terdiri dari 4 garis diantaranya 2 garis vertical dan 2 garis horizontal yang sama lurus saling bersambung yang nantinya akan membentuk sebuah gambar persegi. Bentuk persegi bisa juga seperti kotak. Lingkaran adalah sebuah bentuk yang tidak memiliki sudut. Segitiga Bangun segitiga terdiri dari 3 garis lurus yang saling bersambung membentuk sebuah gambar segitiga.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TKIT AS SYIFA, TP 2016/2017

Smt / Mg ke : Ganjil / 4
Hari/Tanggal : Jumat / 19 Agustus 2016
Tema : Negaraku
Sub Tema : Indonesia
Kelompok : B /5-6 tahun
Jumlah anak : 20 anak
Materi Matematika : Bentuk Geometri, Klasifikasi bentuk Geometri
Sentra : Olah Tubuh & Musik

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|--|-------------|
| NAM: | |
| a. Kemerdekaan adalah hadiah (anugrah) dari Allah | (1.1) |
| b. Mensyukuri nikmat kemerdekaan yang telah Allah berikan dengan berperilaku baik | (1.2) |
| KOG : | |
| a. Konsep Bilangan : 1 – 10 | (3.6-4.6) |
| b. Membandingkan jumlah yang banyak & sedikit | (3.6-4.6) |
| c. Mengenal bentuk geometri | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| a. Memahami Perintah | |
| b. Dapat menjawab pertanyaan secara tepat | |
| c. Menggunakan Alat Peraga (Bendera, Burung Garuda, Teks Pancasila) | (3.10-4.10) |
| d. Arti Warna Bendera, Huruf penyusun kata Indonesia | (3.7-4.7) |
| e. Mengenal Keaksaraan Awal | (3.12-4.12) |
| FM: | |
| a. Dapat menjaga kebersihan (saat bekerja dan beres-beres) | (2.1) |
| b. Mengembangkan motorik kasar dan halus | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | |
| f. Dapat memiliki sikap percaya diri | (2.5) |
| g. Dapat memiliki sikap ingin tahu | (2.2) |
| h. Dapat memiliki sikap kreatif | (2.3) |
| i. Dapat menolong diri sendiri(mandiri) | (2.8) |
| SENI | |
| Mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni(lagu) | (3.15-4.15) |

MEDIA GURU

- Buku "Ensiklopedia Indonesia - Papan Absen
- Papan tulis - Spidol
- Alat Peraga berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat, gelas, bentuk ketupat,dll
- Bentuk-bentuk geometri dari duplex
- Kotak kardus, kotak obat, dus susu,bermacam ukuran bola
- Kartu bergambar jenis-jenis bola yang dipotong dua

LAGU DAN KOSA KATA

| Lagu | Kosa Kata |
|--|---|
| <p>Satu ditambah satu Satu ditambah satu sama dengan dua Dua ditambah dua sama dengan empat Empat ditambah empat sama dengan delapan Delapan ditambah delapan sama dengan enam belas</p> <p>Satu jari kananku satu jari kiriku, kusun jadi 2, jadinya begini... Dua jari kananku dua jari kiriku, kusun jadi 4, jadinya begini... Tiga jari kananku tiga jari kiriku, kusun jadi 6, jadinya begini... Empat jari kananku empat jari kiriku, kusun jadi 8, jadinya begini... Lima jari kananku lima jari kiriku, kusun jadi 10, jadinya begini...</p> <p>Lagu Nasional : Hari Merdeka Bendera Merah Putih Garuda Pancasila</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Indonesia • hari kemerdekaan • 17 Agustus 1945 • Bendera Merah Putih • Burung garuda • Pancasila |

STRATEGI:

1. Pijakan Lingkungan (sebelum anak masuk ke sentra/area main) :

| Ragam Kegiatan | Alat dan Bahan |
|--------------------------------------|---|
| a. 4 kesempatan bermain bulu tangkis | 2 Set alat bermain bulutangkis |
| b. 4 Kesempatan bermain bakiak | 4 Set bakiak (masing-masing diberi angka) |
| c. 4 Kesempatan bermain geometri | selotip, bentuk-bentuk geometri, benang kasur |

| | |
|---|---|
| d. 4 Kesempatan bermain musik | 2 piano, 2 tamborin, 1 drum, 2 xilofon, 2 gendang |
| e. 3 Kesempatan bermain Basket | Ring Basket, Papan skor (angka 1-10) |
| f. 3 Kesempatan bermain klasifikasi geometri | Selotip, kertas berbentuk geometri, kotak sortir |
| <p>2. Kegiatan Pagi</p> <p>2.1. Penyambutan anak</p> <p>2.2. Salam, sapa, Baca Doa & Murojaah /Sholat</p> <p>2.3. Pengkondisian/ Main pembukaan : Klasifikasi Geometri Alat & bahan : Karpas berbentuk segitiga, segiempat, lingkaran</p> <p>Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperkenalkan dengan bentuk geometri (segitiga, segiempat & lingkaran) 2. Anak berkelompok masuk ke dalam karpas geometri sesuai perintah <p>2.4. Snack Time</p> <p>2.5. Istirahat / Bermain di luar</p> <p>2.6 Transisi Sentra</p> | |
| <p>3. Pijakan Awal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Inti (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membaca buku tentang "Ensiklopedi Indonesia/ HUT RI" - Tanya jawab tentang cerita yang telah dibaca, dan menuliskan kosa kata baru di papan tulis - Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan alat pada setiap kegiatan main. - Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main (selama kerja) - Menjelaskan rangkaian waktu main - Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial - Merancang dan menerapkan urutan transisi main - Membaca Basmallah bersama sebelum bermain (kerja) - Guru mengucapkan "selamat bermain" | |
| <p>4. Pijakan Saat Main/Main Inti (45 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka b. Mencontohkan komunikasi yang tepat saat bermain c. Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan kosa kata d. Memperkuat dan memperluas konsep tentang bentuk geometri dan klasifikasi e. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya f. Memberikan dukungan (pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak g. Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak yang dikonversikan ke KD-KD, khususnya perkembangan kognitif h. Mengingat waktu bermain | |

5. Pijakan Setelah Main/Penutup (15 menit)
 - a. Beres –beres : klasifikasi,mengembalikan dan menyusun ke tempat semula/ rak-rak
 - b. Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
 - c. Menyampaikan harapan kepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya
 - d. -Menutup kegiatan dengan mengulang hafalan, membaca do'a dan salam

RENCANA EVALUASI:

- Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
- Hasil karya anak/Portofolio
- Anekdote (tahap main)

| | | |
|------------------------|-------------------------|---------------------------------------|
| Mengetahui Kepala TK, | Guru Kelas | Subang, 19 Agustus 2016 Guru Kelas |
| Sri Wahyuningsih, S.Ip | Cucuy Setiasih M, S.Pd. | Wiwin Winarti, S.Pd. AUD. |

**C. Pelaksanaan Pembelajaran
Permainan Berkumpul di Geometri**

1. **Sasaran Usia**
Anak usia 5-6 tahun.
2. **Tujuan**
Tujuan membuat permainan ini adalah :
 - a. Mengenalkan konsep geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran) kepada anak
 - b. Mengenalkan konsep bilangan
 - c. Mengenalkan konsep lebih banyak dan sedikit

3. **Media Permainan:**
Karpas segitiga, karpas segiempat, karpas lingkaran

4. **Langkah-langkah Permainan:**
 - 1) Guru bersama anak menyanyikan lagu "roda itu bundar..bola itu bulat..kotaksegiempat...atap segitiga...lemari persegi panjang...ketupat jajaran genjang...telur itu elips...gelas itu tabung..caping pa tani itu kerucut ..."



2) Guru menunjukkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan sehingga anak dapat mengamati langsung berbagai bentuk yang tersedia, diharapkan anak dapat mengungkapkan pertanyaan tentang bentuk yang diamatinya dan mengumpulkan informasi tentang bentuk geometri yang dilihat dilingkungan sekitarnya sehingga anak dapat memahami betul tentang bentuk geometri.



3) Guru menyiapkan alat dan bahan serta menata lingkungan main

4) Guru menjelaskan aturan permainan

5) Guru memberi contoh permainan

6) Guru mengkondisikan anak membentuk lingkaran dan mengelilingi bentuk geometri yang sudah tersedia sambil bernyanyi "siapa cepat tentu dapat" :*Jalan-jalan sambil nyanyi gembira riang ria, kaki kanan dug 3x, kaki kiri dug 3x, tangan kanan tangan kiri jangan lupa, siapa cepat prok 3x, tentu dapat prok 3x,* dan setelah selesai bernyanyi, guru menginstruksikan kepada anak untuk menempati bentuk geometri yang sudah tersedia sesuai dengan instruksi guru (ex. Berkumpul di karpet segitiga/ segiempat/lingkaran)



3x, kaki kiri dug 3x, tangan kanan tangan kiri jangan lupa, siapa cepat prok 3x, tentu dapat prok 3x, dan setelah selesai bernyanyi, guru menginstruksikan kepada anak untuk menempati bentuk geometri yang sudah tersedia sesuai dengan instruksi guru (ex. Berkumpul di karpet segitiga/ segiempat/lingkaran)

3x, kaki kiri dug 3x, tangan kanan tangan kiri jangan lupa, siapa cepat prok 3x, tentu dapat prok 3x, dan setelah selesai bernyanyi, guru menginstruksikan kepada anak untuk menempati bentuk geometri yang sudah tersedia sesuai dengan instruksi guru (ex. Berkumpul di karpet segitiga/ segiempat/lingkaran)

3x, kaki kiri dug 3x, tangan kanan tangan kiri jangan lupa, siapa cepat prok 3x, tentu dapat prok 3x, dan setelah selesai bernyanyi, guru menginstruksikan kepada anak untuk menempati bentuk geometri yang sudah tersedia sesuai dengan instruksi guru (ex. Berkumpul di karpet segitiga/ segiempat/lingkaran)

3x, kaki kiri dug 3x, tangan kanan tangan kiri jangan lupa, siapa cepat prok 3x, tentu dapat prok 3x, dan setelah selesai bernyanyi, guru menginstruksikan kepada anak untuk menempati bentuk geometri yang sudah tersedia sesuai dengan instruksi guru (ex. Berkumpul di karpet segitiga/ segiempat/lingkaran)

3x, kaki kiri dug 3x, tangan kanan tangan kiri jangan lupa, siapa cepat prok 3x, tentu dapat prok 3x, dan setelah selesai bernyanyi, guru menginstruksikan kepada anak untuk menempati bentuk geometri yang sudah tersedia sesuai dengan instruksi guru (ex. Berkumpul di karpet segitiga/ segiempat/lingkaran)

5. Lagu

"roda itu bundar..bola itu bulat..

kotaksegiempat...atap segitiga...lemari persegi panjang...ketupat jajaran genjang..



.telur itu elips...gelas itu tabung..caping pa tani itu kerucut ...”

D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|-----------|--|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.2 | Terbiasa bersyukur atas nikmat /pemberian kemerdekaan Allah berikan. | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | Dapat melakukan olah tubuh untuk pengembangan motorik kasar & halus | | | | |
| KOGNITIF | 3.6-4.6 | a. Anak dapat mengenal konsep bilangan b. Anak dapat mengenal lambang bilangan c. Anak dapat mengenal geometri d. Anak dapat mengenal konsep banyak & sedikit | | | | |
| SOSEM | 2.5 | Memiliki sifat percaya diri | | | | |
| BAHASA | 3.11-4.11 | Dapat menjawab pertanyaan secara tepat sesuai kondisi | | | | |
| | 3.11-4.11 | Dapat memahami Perintah (reseptif) | | | | |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Pola

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep pola pada anak usia dini, yaitu anak mengenal susunan benda yang terdiri atas warna, bentuk, jumlah, atau peristiwa. Contoh susunan pola berdasarkan ukuran yaitu besar, kecil. Susunan pola berdasarkan warna yaitu merah, biru, merah, biru (Pola AB-AB), merah, kuning, hijau, merah, kuning, hijau (Pola ABC-ABC).

Anak bisa paham tentang pengertian pola yang dimaksud di sini ketika mereka dapat menyusun kelompok anak yang memakai mahkota bintang, matahari, bulan atau sesuai instruksi yang diberikan

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TKIT AS SYIFA, TP 2016/2017

Semester /Minggu: Ganjil/ 5
Tema : Diriku
Sub Tema : Identitasku
Hari/Tanggal : Kamis, 25 Agustus 2016
Kelompok : B/5-6 tahun
Jumlah anak : 20 anak
Materi Math : Pola

Sentra : Persiapan (Angka)

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|---|--|
| NAM: | |
| Alloh adalah yang menciptakan manusia | (1.1) |
| KOG : | |
| Mengajukan pertanyaan sebagai cerminan rasa ingin tahu | (2.2) |
| - Mengenal bentuk geometri | (3.6-4.6) |
| - Membilang 1-10 | (3.6-4.6) |
| - Mengenal simbol angka 1-10 | (3.6-4.6) |
| - Menyusun pola ABC-ABC | (3.6-4.6) |
| - Mengelompokan benda sesuai jenis yang sama | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| • Menceritakan pengalaman bermain | (3.11-4.11) |
| • Memahami bahasa reseptif(Mengerti beberapa perintah yg diberikan secara bersamaan) | (3.11-4.11) |
| • Menyebutkan lambang-lambang angka yang dikenal | (3.12-4.12) |
| FM: | |
| 1. Meronce manik-manik | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | |
| 1. Sabar menunggu giliran | (2.7) |
| 2. Mau mendengarkan orang lain | (2.7) |
| SENI | |
| Menampilkan hasil karya seni dengan berbagai media (meronce) | 3.15 |
| MEDIA GURU | |
| Papan tulis | Spidol |
| Anak | |
| LAGU DAN KOSA KATA | |
| Lagu | Kosa Kata |
| <p>"Aku"</p> <p>Aku adalah aku, aku hanyalah satu Aku adalah aku, tak ada yang seperti aku 2X Aku sangat bangga, bangga pada diriku, karena Allah memberi dari rambut sampai kaki, tak mengapa <i>tubuh pendek</i>, tak</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Jenis kelamin - Vagina - Penis |

mengapa *tubuh tinggi*, aku bersyukur pada Illahi...

STRATEGI:

| Kegiatan | Alat dan Bahan |
|---|--|
| 4 kesempatan bermain meronce manik-manik pola ABC-ABC | Manik-manik dengan 3 warna, benang, mangkok |
| 4 kesempatan bermain membuat wajah dengan menempelkan bentuk geometri | Kertas HVS, bentuk geometri (hidung-mulut-mata-tellinga) lem |
| 3 kesempatan bermain mengelompokan APE buah/sayur | Miniatur buah/sayur, nampan, piring, penjepit |
| 4 kesempatan bermain membilang kerang | Kerang, dadu, tikar bilangan (spotlight dan kertas lipat berangka) |
| 3 Kesempatan bermain puzzle berangka | Puzzle berangka |

1. Main pembukaan-

Alat&bahan :mahkotaberbentukbintang, matahari, bulan

Kegiatan :

Anak diminta untuk membuat lingkaran, kemudian bernyanyi "*Sun, moon and star*" atau lagu "*are you sleeping*". Sambil bertepuk tangan dan berjalan dalam lingkaran.

Guru memberikan topi pada semua anak. Masing-masing anak, topi ditempelin bentuk yang berbeda (matahari, bulan atau bintang).

Anak dibagi menjadi tujuh kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari tiga orang anak yang memakai topi matahari, bulan dan bintang.

Guru menginstruksikan "matahari bulan dan bintang" maka dalam tiap kelompok anak membentuk urutan dengan berbaris "matahari, bulan dan bintang".

Jika guru merubah instruksi "bulan matahari dan bintang" maka tiap kelompok anak merubah posisinya menjadi "bulan, matahari dan bintang".

Jika guru menginstruksikan "bulan, bintang dan matahari berpisah" maka anak-anak berdiri masing-masing, dan seterusnya.

Dan setelah selesai bermain anak kembali membuat lingkaran dan

bernyanyi bersama "sun, moon and star"

Lagu dari "are you sleeping" diganti menjadi "Sun, Moon and Star":

Matahari matahari

Is the Sun, is the Sun

Bulan itu The Moon, Bulan itu the Moon

Bintang Star, Bintang star.

Hafalan surat Al-falaq dan Al-Ikhlâs

Sholat dhuha

Keaksaraan awal (mengenal simbol huruf alfabteh dan huruf hijaiyah)

Istirahat : makan dan bermain bebas

Transisi ke sentra

Pijakan Awal Main (15-20 menit)

Salam, sapa, berdo'a

Bertanya tentang, hari, bulan, tahun, tema, dan sub tema

Meminta salah satu anak untuk berdiri untuk menyebutkan nama dan jenis kelaminnya dan memberi kesempatan kepada anak-anak yang lain untuk mengamati ciri-ciri khusus yang menjadi identitasnya

Membuat kesepakatan dan konsekwensi selama bermain di sentra

Memperlihatkan dan menjelaskan ragam kegiatan main

Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan alat pada setiap kegiatan main.

Menjelaskan rangkaian waktu main

Merancang dan menerapkan urutan transisi main

Guru mengucapkan "SELAMAT BERMAIN"

Pijakan Saat Main(45 menit)

- Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka
- Mencontohkan komunikasi yang tepat saat bermain
- Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan kosa kata
- Memperkuat dan memperluas konsep pada setiap ragam main
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya
- Memberikan dukungan (pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak
- Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak yang dikonversikan ke KD-KD, khususnya perkembangan kognitif
- Mengingat waktu bermain

Pijakan Setelah Main/ Penutup (15 menit)

- Beres –beres :klasifikasi,mengembalikan dan menyusun ketempat semula/ rak-rak
- Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
- Mengulas kegiatan untuk pertemuan berikutnya
- Menyampaikan harapankepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya
- Menutup kegiatan dengan membaca do'a

RENCANA EVALUASI:

Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
 Hasil karya anak/Portofolio
 Anekdot (tahapan main)

| | | |
|------------------------|-------------------------|---------------------------------------|
| Mengetahui Kepala TK, | Guru Kelas | Subang, 25 Agustus 2016 Guru Kelas |
| Sri Wahyuningsih, S.IP | Cucuy Setiasih M, S.Pd. | Wiwin Winarti, S.Pd. AUD |

C. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Pola Sun-star

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :
 Mengenalkan konsep pola ABC-ABC
 Melatih kerjasama antar teman
 Melatih anak untuk mengambil inisiatif

3. Media Permainan:

Mahkota bergambar bintang, matahari, bulankecil

4. Langkah-langkah Permainan :

Anak diminta untuk membuat lingkaran, kemudian bernyanyi "*Sun, moon and star*" atau lagu "*are you sleeping*". Sambil bertepuk tangan dan berjalan dalam lingkaran.

Guru memberikan mahkota pada semua anak. Masing-masing anak, mahkota dihias bentuk yang berbeda (matahari, bulan atau bintang).

Anak dibagi menjadi tujuh kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari tiga orang anak yang memakai topi matahari, bulan dan bintang.

Guru menginstruksikan "matahari bulan dan bintang" maka dalam tiap kelompok anak membentuk urutan dengan berbaris "matahari, bulan dan bintang".

Jika guru merubah instruksi "bulan matahari dan bintang" maka tiap kelompok anak merubah posisinya menjadi "bulan, matahari dan bintang".

Jika guru menginstruksikan "bulan, bintang dan matahari berpisah" maka anak-anak berdiri masing-masing, dan seterusnya.

Dan setelah selesai bermain anak kembali membuat lingkaran dan bernyanyi bersama "*sun, moon and star*"



5. Lagu

Lagu Sun, Moon and Star (nada lagu are you sleeping)

Matahari matahari

Is the Sun, is the Sun

Bulan itu The Moon, Bulan itu the Moon

Bintang Star, Bintang star.

D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|-------------|--|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.1 | Alloh adalah yang menciptakan manusia | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | Meronce manik-manik untuk mengembangkan motorik halus | | | | |
| KOGNITIF | 3.6 - 4.6 | a. Mengenal bentuk geometri b. Menyusun pola ABC-ABC c. Mengelompokan benda sesuai instruksi | | | | |
| SOSEM | 2.7 | Mau mendengarkan orang lain (guru) | | | | |
| BAHASA | 3.10-4.10 | Memahami bahasa reseptif(Mengerti beberapa perintah yg diberikan secara bersamaan) | | | | |
| SENI | 3.15 - 4.15 | Menampilkan hasil karya seni dengan berbagai media (Balok) | | | | |

Keterangan

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

PERMAINAN



Jemur Geometri

A. Apa yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep geometri pada anak usia dini, yaitu anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segiempat/persegi, lingkaran), anak menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Anak mengenal bentuk-bentuk geometri dengan cara mengidentifikasi ciri-ciri bentuk-bentuk geometri.

Bangun persegi terdiri dari 4 garis diantaranya 2 garis vertical dan 2 garis horizontal yang sama lurus saling bersambung yang nantinya akan membentuk sebuah gambar persegi.

Bentuk persegi bisa juga seperti kotak.

Lingkaran adalah sebuah bentuk yang tidak memiliki sudut.

Segitiga Bangun segitiga terdiri dari 3 garis lurus yang saling bersambung membentuk sebuah gambar segitiga.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema : Diriku
Sub Tema : Identitasku
Hari/Tanggal : Jumat /26 Agustus 2016
Kelompok : B /5-6tahun
Jumlahanak : 20 anak
Semester : Ganjil
Sentra : Bermain Peran (Mikroplay)

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|---|-------------|
| NAM: | |
| 1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya | (1.1) |
| KOG : | |
| 1. mengenal Bentuk geometri | (3.6-4.6) |
| 2. Mengetahui konsep bilangan | (3.6-4.6) |
| 3. Mengetahui Klasifikasi | (3.6-4.6) |
| 4. Menyusun Pola ABCD-ABCD | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks | (3.11-4.11) |
| FM: | |
| Mengetahui dan menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | |
| 1. Dapat mentaati aturan | (2.6) |
| 2. Dapat memiliki sikap ingin tahu | (2.2) |
| SENI: | |
| Mengetahui dan menunjukkan karya dan aktivitas seni melalui kegiatan melukis | 3.15-4.15 |
| MEDIA GURU | |
| Spidol, papan tulis, gambar burung garuda Boneka jenis kelamin Kartu angka | |

LAGU DAN KOSA KATA

| Lagu | Kosa Kata |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Matakuda ada 2 yang kanan yang kiri Melihat dengan mata melihat yang baik Telingaku ada 2 yang kanan yang kiri Mendengar dengan telinga mendengar yang baik- Aku adalah aku aku hanyalah satu Aku adalah aku tak ada yang seperti aku | <ol style="list-style-type: none">1. Jenis Kelamin (laki2, Perempuan)2. Alamat/tempat tinggal |

STRATEGI:

1. Pijakan Lingkungan (sebelum anak masuk ke sentra/area main)

| Kegiatan | Alat dan Bahan |
|-------------------------------------|--|
| 4 kesempatan main rumah-rumahan | Miniatur perlengkapan rumah, boneka |
| 4 kesempatan main masak-masakan | Miniatur perlengkapan masak, boneka |
| 3 kesempatan main boneka | Boneka kain, pakaian boneka, sisir, sepatu |
| 2 kesempatan main sekolah-sekolahan | Miniatur kelas, kursi, meja, boneka |

2. Kegiatan pagi

a. Permainan

Alat & bahan : Bermacam2 bentuk geometri (segitiga, segiempat, persegi panjang, lingkaran) dari bahan panel, tali kur, jepitan jemuran, keranjang

Kegiatan :

1. Menyanyikan lagu tentang geometri
2. Anak 2 dibagi 2 kelompok (10 orang/kelompok)
3. Guru memberikan contoh permainan dan memasang pola
4. Anak2 bermain bergantian
5. Anak-anak berbaris di garis start
6. Anak berjalan engkle menuju keranjang tempat bentuk-bentuk geometri.
7. Anak mengambil 4 bentuk geometri

8. Anak memasang dengan jepitan & mengurutkan bentuk geometri sesuai pola pada tali kur.
- b. salam sapa, Baca doa, dan murojaah/sholat
- c. Snack time
- d. Istirahat/ bermain di luar
- e. Transisi sentra

3. Pijakan Awal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Sentra (15-20 menit)

- Berdoa sebelum main
- Mengenalkan nama hari, tgl, bulan, dan tahun
- Mengenalkan tema Identitas (Jenis kelamin, Lamat/tempat tinggal)
- Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan alat pada setiap kegiatan main.
- Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main (selama kerja)
- Menjelaskan rangkaian waktu main
- Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial
- Merancang dan menerapkan urutan transisi main
- Membaca Basmallah bersama sebelum bermain (kerja)
- Guru mengucapkan "SELAMAT BERMAIN"

4. Pijakan Saat Main/Main Inti (45-60 menit)

- a. Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka
- b. Mencontohkan komunikasi yang tepat saat bermain
- c. Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan kosa kata
- d. Memperkuat dan memperluas konsep matematika
Ex. Mengenal Geometri : benda2 disekitar yang berbentuk geometri
- e. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya
- f. Memberikan dukungan (pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak
- g. Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak yang dikonversikan ke KD-KD, khususnya perkembangan kognitif
- h. Mengingat waktu bermain

5. Pijakan Setelah Main/Penutup (20 menit)

- a. Beres –beres : klasifikasi, mengembalikan dan menyusun ke tempat semula/ rak-rak
- b. Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya

- c. Mengulas kegiatan untuk pertemuan berikutnya
- d. Menyampaikan harapan kepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya
- e. Menutup kegiatan dengan membaca Hamdalah dan salam

RENCANA EVALUASI:

1. Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
2. Anekdote (tahap main)
3. Portofolio

Mengetahui Kepala TK,

Guru Kelas

Subang, 26 Agustus 2016

Guru Kelas

Sri Wahyuningsih, S.Ip

Cucuy Setiasih M, S.Pd. Wiwin Winarti, S.Pd. AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Permainan Jemur Geometri

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- Mengenalkan konsep geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran) kepada anak
- Mengenalkan konsep bilangan
- Mengenalkan pola ABCD-ABCD

3. Media Permainan:

Berbagai bentuk geometri (segitiga, segiempat, persegi panjang, lingkaran) dari bahan panel, tali kur, jepitan jemuran, keranjang

4. Langkah-langkah Permainan :

- a. Menyanyikan lagu tentang geometri
- b. Anak 2 dibagi 2 kelompok (10 orang/kelompok)
- c. Guru memberikan contoh permainan dan memasang pola ABCD (segitiga- persegi-lingkaran – persegi panjang)



- d. Anak –anak/kelompok berbaris di garis start
- e. Anak berjalan engkle menuju keranjang tempat bentuk-bentuk geometri.
- f. Anak mengambil 4 bentuk geometri
- g. Anak memasang dengan jepitan & mengurutkan bentuk geometri sesuai pola pada tali kur.
- h. Anak2 bermain bergantian



5. Lagu

*"Roda itu bundar..bola itu bulat..
Kotak segiempat...atap segitiga...lemari persegi panjang...ketupat jajaran genjang..
.telur itu elips...gelas itu tabung..caping pa tani itu kerucut ..."*



D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|---------|--|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.1 | Allah yang menciptakan manusia | | | | |
| | 1.2 | Terbiasa bersyukur atas nikmat /pemberian kemerdekaan Allah berikan. | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | Dapat melakukan olah tubuh untuk | | | | |

| | | | | | | |
|----------|-----------|---|--|--|--|--|
| | | pengembangan motorik kasar & halus | | | | |
| KOGNITIF | 3.6-4.6 | <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat mengenal konsep bilang Anak dapat mengenal geometri Anak dapat mengenal pola Dapat mengklasifikasikan benda | | | | |
| SOSEM | 2.6 | Mentaati aturan | | | | |
| BAHASA | 3.11-4.11 | Dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks | | | | |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Pemecahan Masalah

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep pemecahan masalah pada anak usia dini, yaitu bagaimana anak bisa menyelesaikan masalah atau kesulitan yang di hadapi, anak dapat menemukan solusi atas kesulitan –kesulitan yang terjadi. Dalam menyelesaikan masalah anak juga diperkenalkan dengan waktu yaitu berapa lama anak dapat menyelesaikan masalah.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AS SYIFA TP 2016/2017

Semester/Minggu: Ganjil/ 6

Tema : Diriku

Sub Tema : Identitasku

Hari/Tanggal : Senin, 29 Agustus 2016

Kelompok : B /5-6 tahun

Jumlahanak : 20 anak

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|--|-------------|
| NAM: | |
| Allah adalah yang menciptakan manusia | (1.1) |
| Mensyukuri nikmat Akal yang telah Allah berikan sehingga manusia bisa memiliki ilmu pengetahuan (menjad itahu) | (1.2) |
| KOG : | |
| Memecahkan masalah | (3.6-4.6) |
| Mengenal bendaberdasarkanukuran(besar-kecil) | (3.6-4.6) |
| Mengenal benda banyak-sedikit | (3.6-4.6) |
| Berhitungjumlahbenda 1-10 (konsep penjumlahan dan pengurangan) | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| Menggunakan gambaratautubuhlangsung sebagai sumber informasi | (3.10-4.10) |
| Tanya JawabseputarIdentitasku (nama, umur, alamat rumah.dll) | (3.7-4.7) |
| Mengemukakan ide/gagasandalammembangun | (2.3) |
| FM: | |
| Membangununtukmengembangkanmotorik kasar dan halus | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | |
| Dapatmemilikisikapestetis | (2.4) |
| Dapat mentaati aturan | (2.6) |
| Dapatmemilikisikappeduli | (2.9) |
| SENI | |
| Mengembangkanpengetahuandenganmembuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | (3.15 .15) |
| MEDIA GURU | |
| Gambartubuh - Balokgeometri Papan tulis - Spidol Penghapus | |

LAGU DAN KOSA KATA

| Lagu | Kosa Kata |
|--|--|
| <p>AKU</p> <p>Aku adalah aku Aku hanyalah satu Aku adalah aku Tak ada yang seperti aku 2x</p> <p>Aku sangat bangga, bangga pada diriku Karena Allah memberinya rambu sampai kaki Tak mengapa aku tinggi, tak mengapa aku pendek Aku bersyukur pada Illahi</p> <p>(gendut-kurus, kulit putih-hitam, rambut lurus-pendek)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Diriku - Identitasku - Ide/gagasan - Alamat rumah |

STRATEGI:

Pijakan Lingkungan (sebelum anak masuk ke sentra/area main)

| Kegiatan | Alat dan Bahan |
|---|---|
| a. Membangun balok | Balok unit, alas dan aksesoris sesuai kebutuhan |
| b. Memecahkan masalah | Balok unit |
| c. Mengenal benda berdasarkan ukuran (besar-kecil) | Balok unit |
| d. Mengenal benda banyak-sedikit | Balok unit |
| e. Berhitung jumlah benda 1-10 (konsep penjumlahan dan pengurangan) | Balok unit |
| | |

Main pembukaan

- 2.1. Penyambutan anak
 - 2.2. Pengondisian/ Main pembukaan : memecahkan masalah
 Alat & bahan : Karpet, Puzzle angka, puzzle transportasi
- Kegiatan :
- Guru memberikan penjelasan tentang permainan puzzle

- Guru memberi contoh permainan
- Anak dibagi menjadi 4 kelompok (5 orang/kelompok)
- Anak berbaris di garis start
- Anak melompati karpet menuju tempat puzzle
- Anak menyusun puzzle alat transportasi
- Guru menghitung & mencatat waktu anak menyelesaikan puzzle di papan tulis.
- Guru bersama anak membandingkan siapa yang paling cepat menyusun puzzle dalam kelompok yang bermain

Salam, sapa , Baca Doa & Murojaah /Sholat

Snack Time

Istirahat / Bermain di luar

Transisi Sentra

Pijakan Awal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Inti (15-20 menit)

Guru menyambut anak dan mempersilahkan anak untuk duduk melingkar
Guru mengucapkan salam, menyapa, mengabsen dan mengajak anak berdo'a sebelum belajar

Guru mengajak menyanyikan lagu "mengenal anggota tubuh"

Bercerita tentang temadiriku/identitasku, dan menuliskan kata baru di papan tulis

Guru dan anak mendiskusikan aturan, urutan kegiatan dan transisi bermain (kesepakatan)

Membaca Basmallah bersama sebelum bermain (kerja)

Guru mengucapkan "SELAMAT BERMAIN"

Pijakan Saat Main/Main Inti (45-60 menit)

Anak bermain sesuai minat

Memperkuat dan memperluas konsep tentang membandingkan balok berdasarkan ukuran, banyak-sedikit dan menghitung jumlah balok kepada anak

Guru memcontohkan komunikasi yang tepat pada anak

Guru mengamati, mencatat, mendokumentasikan, mengevaluasi perkembangan dan kemajuan main anak

Guru mengingatkan waktu main

Pijakan Setelah Main/Penutup (20-30 menit)

Beres –beres : klasifikasi, mengembalikan dan menyusun ke tempat semula/ rak-rak

Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
Mengulas kegiatan untuk pertemuan berikutnya
Menyampaikan harapan kepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya
Menutup kegiatan dengan membaca Hamdalah dan salam

RENCANA EVALUASI:

Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
Hasil karya anak/Portofolio
Anekdote (tahap main)

Mengetahui Kepala TK,

Guru Kelas

Subang, 29 Agustus 2016
Guru Kelas

Sri Wahyuningsih, S.IP

Cucuy Setiasih M, S.Pd. Wiwin Winarti, S.Pd. AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Puzzle

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- d. Melatih anak untuk dapat menyusun kepingan2 puzzle menjadi bentuk yang utuh.
- e. Mengenalkan Waktu
- f. Mengenalkan Perbandingan

3. Media Permainan:

Puzzle transportasi, karpet

4. Langkah-langkah Permainan :

Guru memberikan penjelasan tentang permainan puzzle

Guru memberi contoh permainan

Anak dibagi menjadi 4 kelompok (5 orang/kelompok)

Anak berbaris di garis start

Anak melompati karpet menuju tempat puzzle

Anak menyusun puzzle alat transportasi

Guru menghitung & mencatat waktu anak menyelesaikan puzzle di papan tulis.

Guru bersama anak membandingkan siapa yang paling cepat menyusun puzzle dalam kelompok yang bermain.



D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|-----|--|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.1 | Anak dapat menyebutkan Allah adalah yang menciptakan manusia | | | | |

| | | | | | | |
|---------------|-------------|--|--|--|--|--|
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | Membangun untuk mengembangkan motorik kasar dan halus | | | | |
| KOGNITIF | 3.6 - 4.6 | <ul style="list-style-type: none"> j. Anak dapat memecahkan masalah secara sederhana (puzzle) k. Mengenal benda berdasarkan ukuran (besar-kecil) l. Anak dapat mengenal konsep banyak & sedikit m. Berhitung jumlah benda 1-10 | | | | |
| SOSEM | 2.6 | Anak dapat mentaati aturan | | | | |
| BAHASA | 2.3 | Anak dapat mengemukakan ide/gagasan dalam membangun | | | | |
| SENI | 3.15 - 4.15 | Anak dapat mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Menulis Angka

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini, yaitu anak mengenal konsep bilangan dan simbol –simbol yang menyatakan nama-nama bilangan . Anak dapat memahami bilangan 1-20, faham secara bahasa, gambar maupun benda kongkrit . Anak dapat mengenal simbol bilangan 1-20 dan menulis simbol 1-20.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AS SYIFA, TP 2016/2017

Semester/ Minggu : Ganjil/6
Hari/Tanggal : Kamis/ 1 September 2016
Tema : Diriku
Sub Tema : Identitasku
Kelompok : B /5-6 tahun
JumlahAnak : 20 Anak
MateriMatematika : MenulisAngka, Pemecahanmasalah, Pola, Geometri

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|--|-------------|
| NAM: | |
| 1. Mengetahui bahwa Allah SWT menciptakan manusia dengan sebaik-baik bentuk (QS. At Tin : 4) | (1.1) |
| 2. Mensyukuri pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan Kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | (1.2) |
| SOSEM : | |
| 3. Memilikisikappercayadiri | (2.5) |
| 4. Memilikisikapingintahu | (2.2) |
| 5. Memilikisikaphidupsehat | (2.1) |
| KOGNITIF : | |
| 6. Konsepangka (menulisangka) | (3.6-4.6) |
| 7. Konsepwarna | |
| 8. Pemecahanmasalah | (3.5-4.5) |
| 9. Pola ABCD-ABCD | (3.6-4.6) |
| 10. MengenalGeometri (lingkaran dan segitiga) | (3.6-4.6) |
| BAHASA : | |
| 11. Menyimakapa yang disampaikan guru | (3.10-4.10) |
| 12. Melaksanakanperintah yang lebihkomplekssesuai denganaturan yang disampaikan | (3.10-4.10) |
| FISIK MOTORIK : | |
| 13. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam menggunting dan menempel | (3.3-4.3) |
| 14. Dapatmenjagakebersihan (membuang sampahsisahasilkaryaketempatnya) | (3.4-4.4) |
| SENI : | |
| 15. Mengembangkanpengetahuan dengan membuat karya seni | |
| MEDIA GURU & ANAK | |
| MEDIA GURU : Papan tulis, Spidol, MEDIA ANAK : Kertaskarton, Cat 4 warna, Gambar maze, Krayon Kertaslipat bentuk pakaian, Kertashvs, Piring kertas, Kertaslipat Kertaslipat bentuk segitiga, Stikeskrim, Kancing, Lem | |

| LAGU DAN KOSA KATA | |
|---|--|
| Lagu | Kosa Kata |
| <p>1. <i>Aku</i> <i>" Aku adalah aku... Aku hanyalah satu..</i> <i>Aku adalah aku.. Tak ada yang seperti aku...</i> <i>Aku sangat bangga.. Bangga pada diriku</i> <i>Karna Allah memberi .. Dari rambut sampai kaki</i> <i>Tak mengapa aku pendek.. Tak mengapa aku</i> <i>tinggi</i> <i>Aku bersyukur pada Illahi... "</i></p> <p>2. <i>Anggota tubuh</i> <i>" Dua mata saya.. Hidung saya satu</i> <i>Dua telinga saya.. Yang kiri dan kanan</i> <i>Dua kaki saya .. Pakai sepatu baru</i> <i>Satu mulut saya..Suka berkata baik..."</i></p> | <p>Lingkaran Maze</p> |
| STRATEGI: | |
| 1.Pijakan Lingkungan (sebelum anak masuk ke sentra/area main) : menyiapkan media, peralatan main dan bahan- bahan untuk hasil karya | |
| Kegiatan | Alat dan Bahan |
| a.Finger painting angka(menulis angka) | Kertas karton Cat 4 warna (merah, kuning, hijau, biru) |
| b.Maze (mencari rumah) | Gambar maze rumah Krayon |
| c.Membuat poladarikertas lipat bentuk pakaian | Kertas lipat bentuk pakaian (kaos, celana, gamis, jilbab) Kertas hvs Lem |
| d.Membuat boneka dari piring kertas | Piring kertas Kancing Kertas lipat Kertas lipat bentuk segitiga Gunting Stikeskrim Lem |

2. Kegiatan Pagi

2.1 Penyambutan anak

2.2. Salam sapa, berdoa, murojaah hafalan

2.3. Main pembukaan :

Menulis angka

Kegiatan Pagi

Alat & Bahan : Kartu angka, keranjang, papantulis, spidol

Kegiatan

- Menyanyikan lagu menulis angka di udara
- Anak berbaris di garis start
- Anak berlarimengambil kartu angka di keranjang
- Anak menyebutkan angka yang adapada kartu yang diambil
- Anak menuliskan angka tersebut ke papantulis

2.4 Snack Time

2.5 Istirahat / Bermain di luar

2.6 Transisi Sentra

3. Pijakan Awal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Inti (15 menit)

Mempersilahkan anak duduk melingkar

Salam sapa dan mengabsen anak melalui permainan berhitung

Bersama-sama berdoa sebelum belajar

Menuliskan nama hari, tanggal dan tema di papan tulis

Guru memberikan wawasan kepada anak tentang identitas

Guru menjelaskan kepada anak tentang ragam kegiatan main

Memberikan gagasan bagaimana menggunakan alat dan bahan main

Mendiskusikan aturan dan urutan transisi main

Menjelaskan waktu bermain

Guru mengucapkan "selamat bermain..."

4. Pijakan Saat Main/Main Inti (45 menit)

- Anak memilih kegiatan main yang tersedia

➤ Anak bermain finger painting

✓ Anak menyebutkan warna-warna cat (merah, kuning, hijau, biru)

✓ Anak menulis angka 1-10 dengan menggunakan jari dan cat di kertas karton

➤ Anak bermain maze mencari jalan ke rumah

➤ Anak menempelkan kertas lipat bentuk pakaian sehingga membentuk pola ABCD-ABCD (missal : kaos, celana, gamis, jilbab - kaos, celana, gamis, jilbab)

- Anak membuat boneka dari piring kertas, kancing dan kertas lipat bentuk segitiga (hidung) dan guru mengenalkan bentuk piring kertas dan kancing yaitu lingkaran, dan menanyakan bentuk kertas lipat untuk hidung (bentuk segitiga sebelumnya sudah pernah dikenalkan)
- Mencontohkan komunikasi yang tepat saat bermain
- Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan kosa kata
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya
- Memberikan dukungan (pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak
- Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
- Mengingatkan waktu bermain

5. Pijakan Setelah Main/ Penutup (15 menit)

- Merapikan kembali alat main (beres-beres) dan meletakkannya pada tempatnya
- Mempersilahkan anak duduk melingkar
- Mendukung anak untuk mengingat pengalaman mainnya dan menceritakannya
- Menanyakan perasaan anak
- Mempertegas perilaku anak, dan mendiskusikan kembali apabila ada perilaku yang kurang tepat
- Mengajak anak untuk berdoa bersama setelah selesai melakukan kegiatan main

RENCANA EVALUASI:

- Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
- Hasil karya anak/ portofolio
- Anekdote (tahap main)

Mengetahui Kepala TK,

Guru Kelas

Subang, 1 September 2016

Guru Kelas

Sri Wahyuningsih, S.Ip

Cucuy Setiasih M, S.Pd. Wiwin Winarti, S.Pd. AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Menulis Angka

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- a. Mengenalkan konsep bilangan kepada anak
- b. Mengenalkan simbol bilangan kepada anak
- c. Melatih anak menulis angka

3. Media Permainan:

Kartu angka, keranjang, papan tulis, spidol

4. Langkah-langkah Permainan :

Anak2 membuat lingkaran

Guru menjelaskan tentang permainan menulis angka

Guru & anak bersama menyanyikan lagu angka (lagu satu2) sambil menulis angka di udara.

Anak dibagi menjadi 4 kelompok (5 orang/ kelompok)

Anak berbaris di garis start

Anak berlari mengambil kartu angka di keranjang

Anak menyebutkan kartu angka yang di ambil

Anak menuliskan angka sesuai kartu di papan tulis

5. Lagu

tarik garis ...itu angka 1

Lengkung garis itu angka 2

Lengkung lengkung itu angka 3

Garis 3x itu angka 4

Garis lengkung garis itu angka 5

Garis miring lengkung itu angka 6

Garis garis miring itu angka 7

Bulat dg bulat itu angka 8 "



D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|---------|--|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.1 | Mengenal Allah sebagai pencipta | | | | |
| | 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | Terbiasa cuci tangan sesudah kegiatan, | | | | |

| | | | | | | |
|----------|-----------|---|--|--|--|--|
| | | sebelum dan sesudah makan | | | | |
| | | Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri | | | | |
| KOGNITIF | 3.6-4.6 | a. Anak dapat mengenal konsep bilangan b. Anak dapat mengenal lambang bilangan | | | | |
| SOSEM | 2.5 | Terbiasa bersikap percaya diri | | | | |
| BAHASA | 3.10-4.10 | Dapat menyimak perkataan orang lain | | | | |
| | 3.11-4.11 | Melaksanakan perintah yang lebih kompleks | | | | |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN



Grafik

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep grafik pada anak usia dini, yaitu anak mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, jumlah benda, konsep banyak & sedikit, dan konsep grafik. Anak bisa paham tentang pengertian grafik yang dimaksud di sini ketika mereka dapat membilang jumlah benda dan membandingkannya dengan jumlah benda lainnya, paling banyak, paling sedikit.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK IT AS SYIFA, TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Semester/Minggu : Ganjil / 6
Tema / Sub Tema : Diriku / Buah Kesukaanku
Hari / Tanggal : Jumat / 02 September 2016
Kelompok : B / 5-6 Tahun
Jumlah anak : 20 Anak
Materi : Grafik , penjumlahan, pengurangan
Sentra : Macroplay

| PROGRAM PENGEMBANGAN / TUJUAN | KD |
|--|-------------------------------------|
| NAM : 1. Mengetahui bahwa Allah SWT menciptakan manusia dengan sebaik-baik bentuk 2. Mensyukuri pemberian dari Allah dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | 1.1 1.2 |
| SOSEM : 1. Memiliki sikap percaya diri 2. Memiliki prilaku yang dapat menyesuaikan diri | 2.5 2.11 |
| KOGNITIF : 1. Konsep angka : 1-10 2. Penjumlahan dan Pengurangan 3. Mengetahui konsep lebih banyak, banyak,dan sedikit | 3.6-4.6 3.6-4.6 3.5-4.5 |
| BAHASA : 1. Menyimak perkataan orang lain 2. Mengungkapkan perasaan,ide,pendapat 3. Berkomunikasi secara lisan,memiliki perbendaharaan kata | 3.10-4.10 3.11-4.11 3.11-4.11 |
| FISIK MOTORIK : 1. Menyebutkan jumlah anggota tubuh (panca indra, mata, telinga,dll) | 3.3-4.3 |
| SENI : 1. Bermain drama sederhana | 2.4 |

MEDIA

Media Guru b. Media Anak
 Spidol Meja dan Kursi
 Papan tulis Buah salak,jeruk,pisang,apel
 Karton Grafik Alat makan minum
 Keranjang buah
 Alat masak-masakan
 Uang mainan

LAGU DAN KOSAKATA

Lagu

*Disana didalam piring
Kumasukkan buah kesukaan
10 buah ada di piring
Buah-buahan kesukaanku
Tiba-tibalah dimakan
2 Buah kesukaan
Senangnya hoi hoi sungguh senangnya
Buah 10 sisa berapa ?*

Kosakata

Tambah, Kurang, Kembalian, Pembayaran, Pembelian

STRATEGI

1. Pijakan Lingkungan
Menyiapkan media dan peralatan main
Kegiatan main : Bermain peran (ayah,ibu,anak, pedagang buah, pedagang sayur dan pembeli), belanja-belanjaan, dan mencocokkan
Alat main : Meja,kursi,Alat masak-masakan, buah-buahan mainan,buah-buahan rel (salak,apel,pisang,dan jeruk) sayur-sayuran, rak,buku dan uang mainan
2. Kegiatan Pagi
Penyambutan anak
Salam,sapa,baca doa, murajaah
Main di kegiatan pagi : Grafik Buah Kesukaan
Alat & bahan : Buah-buahan (salak, pisang, jeruk, apel) , karton grafik
Kegiatan :
 - a. Guru menyiapkan buah-buahan (salak, pisang, jeruk, apel) dan karton grafik
 - b. Guru menjelaskan tentang permainan grafik buah kesukaan
 - c. Sebelum mulai permainan guru & anak menyanyikan lagu " buah dan sayuran "
 - d. Anak memilih buah kesukaan
 - e. Anak menyimpan buah kesukaan di karton grafik

- f. Anak memberikan kesimpulan tentang grafik buah kesukaan : menghitung buah kesukaan, menghitung buah yang paling banyak /paling sedikit disukai.

Snack Time

Istirahat/Bermain di luar

Transisi Sentra

3. Main Pembukaan di Sentra Makroplay
Membilang dengan lagu (pengurangan dan penjumlahan dengan angka 1)
4. Pijakan sebelum main (15 menit)
 - Mempersilahkan anak duduk melingkar
 - Salam,sapa dan mengabsen anak melalui nyanyian/lagu
 - Membaca doa sebelum belajar
 - Menulis nama hari, tanggal, tahun dan tema di papan tulis
 - Memberikan wawasan kepada anak tentang tema hari ini
 - Memberikan gagasan tentang alat main dan jenis peran
 - Menjelaskan waktu main
 - Guru mengucapkan : "Ayo bermain "
5. Pijakan Saat Main (45 Menit)
 - Anak memilih peran (sebagai ayah,ibu,anak, pedagang sayur,pedagang buah, dan pembeli) dan alat yang akan di mainkan
 - Memperkuat dan memperluas gagasan kepada anak entang konsep angka : bilangan, penjumlahan dan pengurangan
 - Memberikan dukungan (pijakan) dengan kebutuhan anak
 - Mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
 - Mengingatkan waktu bermain kepada anak
6. Pijakan setelah main (15 Menit)
 - Merapihkan kembali alat main (beres-beres) dan meletakkannya pada tempatnya
 - Mempersilahkan anak duduk melingkar
 - Mendukung anak untuk mengingat pengalaman mainnya dan menceritakannya serta menuangkannya dalam bentuk Grafik

- Menanyakan perasaan anak
- Mempertegas perilaku anak dan mendiskusikan kembali apabila ada perilaku yang kurang tepat
- Mengajak anak untuk berdoa bersama setelah selesai melakukan kegiatan main

RENCANA EVALUASI

- Observasi (berdasarkan materi/tujuan RPPH)
- Unjuk kerja (dalam bermain peran)

Mengetahui Kepala TK, Guru Kelas Subang, 2 September 2016
 Guru Kelas

Sri Wahyuningsih, S.Ip Cucuy Setiasih M, S.Pd. Wiwin Winarti, S.Pd. AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Grafik Buah Kesukaanku

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- f. Mengenalkan konsep grafik kepada anak
- g. Mengenalkan konsep paling banyak, paling sedikit
- h. Melatih pemahaman anak tentang konsep penjumlahan

3. Media Permainan:

Buah-buahan (salak, pisang, jeruk, apel) , karton grafik

4. Langkah-langkah Permainan :

- a. Guru menyiapkan media permainan, yaitu :buah-buahan (salak, pisang, jeruk, apel) dan karton grafik
- b. Guru & anak menyanyikan lagu " buah dan sayuran "



- c. Guru menjelaskan tentang permainan grafik buah kesukaan
- d. Anak memilih buah kesukaan
- e. Anak menyimpan buah kesukaan di karton grafik
- f. Anak memberikan kesimpulan tentang grafik buah kesukaan : menghitung buah kesukaan, menghitung buah yang paling banyak /paling sedikit disukai.



5. Lagu

Buah kesukaan

*Disana didalam piring
 Kumasukkan buah kesukaan
 10 buah ada di piring
 Buah-buahan kesukaanku
 Tiba-tibalah dimakan
 2 Buah kesukaan
 Senangnya hoi hoi sungguh senangnya
 Buah 10 sisa berapa ?*

Buah dan sayuran

*Aku paling suka buah dan sayuran
 Makanan sehat dan bermanfaat,
 Apel dan jeruk, mangga dan pisang banyak vitaminnya,
 Wortel dan tomat kentang dan bayam, disayur enak
 Mama dan papa suka, akupun juga suka, buah buahan dan sayuran
 Sik sik sik sik sik...Asik
 Nak nak nak nak nak...Enak
 Buah-buahan dan sayuran*

D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|-----|--|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.2 | Terbiasa bersyukur atas pemberian dari Allah | | | | |

| | | | | | | |
|---------------|-----------|--|--|--|--|--|
| | | dengan cara menggunakan tubuh untuk melakukan kebaikan, menjaga dan merawat tubuh dengan baik | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | Terbiasa cuci tangan sesudah kegiatan, seblum dan sesudah makan | | | | |
| KOGNITIF | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengenal konsep bilangan 2. Anak dapat mengenal lambang bilangan 3. Anak dapat mengenal grafik 4. Anak dapat mengenal konsep banyak & sedikit | | | | |
| SOSEM | 2.5 | Terbiasa bersikap percaya diri | | | | |
| | 2.11 | Terbiasa memiliki prilaku yang dapat menyesuaikan diri | | | | |
| BAHASA | 3.11-4.11 | Dapat mengungkapkan perasaan, ide, pendapat | | | | |
| | 3.11-4.11 | Dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata | | | | |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN

10

Ular Tangga

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini, yaitu anak mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan konsep penjumlahan, Anak bisa paham tentang bilangan 1-20, faham secara bahasa, gambar maupun benda kongkrit. Anak memahami konsep penjumlahan bahwa penjumlahan itu adalah pengertiannya bisa bertambah banyak, atau menggabungkan dua unsur .

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AS SYIFA TP 2016/2017

Semester/Minggu : Ganjil/ 7
Tema : IdulAdha
Sub Tema : SyiarDzulhijah
Hari/Tanggal : Kamis,8 September 2016
Kelompok : B/5-6tahun
Jumlahanak : 20 anak
Materi : Bilangan (penjumlahan)
Sentra : Persiapan (Angka)

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | | KD |
|---|----------------------------------|--------------------------------|
| NAM: | | |
| 5. Mempercayai Allah yang menciptakan hewan kurban | | (1.1) |
| KOG : | | |
| a. Mengurutkan benda berdasarkan kecil-besar | | (3.6-4.6) |
| b. Mengenal simbol bilangan 1-10 | | (3.6-4.6) |
| c. Mengenal konsep bilangan | | (3.6-4.6) |
| d. Mengenal konsep penjumlahan | | (3.6-4.6) |
| e. Mengenal bentuk geometri | | (3.6-4.6) |
| f. Menyelesaikan masalah (maze) | | (3.6-4.6) |
| g. Mengenalkan konsep mengelompokkan | | (3.6-4.6) |
| BHS : | | |
| a. Menyimak orang lain berbicara | | (3.10-4.10) |
| FM: | | |
| a. Menggunting sesuai pola | | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | | |
| 1. Menyelesaikan tugas sendiri | | (2.8) |
| 2. Mau mendengarkan orang lain | | (2.7) |
| SENI | | |
| Menampilkan hasil karya seni dengan berbagai media (menggambar) | | (3.15- 4.15) |
| MEDIA GURU | | |
| 2 Papan tulis 3 Spidol 4 Gambar Mekah | | |
| LAGU DAN KOSA KATA | | |
| Lagu | Kosa Kata | |
| Zumi-zumi Zumi-zumi-zumi, kumpul-kumpul-kumpul air-air-airdi kaki ismail ayahnya Ibrohim Siti Hajar ibunya berlari 7 kali sofa dan marwah hey | - Mekah - Kurban - Berhaji | |
| STRATEGI: | | |
| Kegiatan | | Alat dan Bahan |
| 1. 2 kesempatan bermain mengurutkan gambar sapi | | Gambar sapi, gunting, lem, HVS |

| | |
|---|--|
| 2. 4 kesempatan bermain membilang manik-manik | Manik-manik,piring berangka |
| 3. 4 kesempatan bermain geometri | APE geometri |
| 4. 2kesempatan bermain mazesapi | APE maze sapi(spotlight bergambar,miniatur sapi)magnet |
| 5. 4 kesempatan bermain mengelompokan warna | Puzzle berangka,piring berwarna,penjepit |
| 6. 4 Kesempatan bermain menggambar bebas | HVS,crayon |

1. Main pembukaan

Alat & bahan : Ular Tangga Raksasa, 2 dadu

Kegiatan :

- Guru menyiapkan 2 buah dadu dengan titik 1 sampai 6 dan ular tangga besar/raksasa.
- Guru menjelaskan cara bermain ular tangga :
 - Melempar dadu
 - Melihat hasil dadu yang muncul
 - Menjumlahkan 2 dadu
 - Bergerak/berpindah (gerakan bebas) sesuai jumlah titik yang muncul di dadu
 - Apabila gerakan berhenti pada angka yang bergambar ular, maka bergerak turun.
 - Apabila gerakan berhenti pada gambar tangga , maka bergerak naik.
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya tentang cara bermain ular tangga .
- Guru mempersilakan anak untuk bermain
 - Anak bermain ular tangga secara bergantian
 - Guru mengamati dan menanyakan kepada anak berapa jumlah titik yang ada di dadu.
 - Anak menyebutkan jumlah titik yang muncul dan bergerak sesuai jumlah titik yang muncul.
 - Setelah selesai bermain anak menceritakan pengalaman mainnya pada saat bermain ular tangga.
 - Guru memberi penguatan tentang konsep bilangan 1-20, penambahan dan pengurangan

Hafalan surat Al-lahab

Solat dhuha

Keaksaraan awal (mengenal simbol huruf alfabet dan huruf hijaiyah)

Istirahat :makan dan bermain bebas

Transisi sentra/moving class

2. Pijakan Awal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Inti (15-20 menit)

- a. Salam, sapa, berdo'a

C. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Ular Tangga 2 Dadu

1. Sasaran Usia

Anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- 7) Mengenalkan konsep bilangan kepada anak
- 8) Mengenalkan lambang bilangan
- 9) Melatih pemahaman anak tentang konsep penjumlahan

3. Media Permainan:

Ular Tangga Raksasa, 2 dadu

4. Langkah-langkah Permainan :

- Guru menyiapkan 2 buah dadu dengan titik 1 sampai 6 dan ular tangga besar/raksasa.
- Guru menjelaskan cara bermain ular tangga :
 - Melempar dadu
 - Melihat hasil dadu yang muncul
 - Menjumlahkan 2 dadu
 - Bergerak/berpindah (gerakan bebas) sesuai jumlah titik yang muncul di dadu
 - Apabila gerakan berhenti pada angka yang bergambar ular, maka bergerak turun.
 - Apabila gerakan berhenti pada gambar tangga , maka bergerak naik.
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya tentang cara bermain ular tangga .
- Guru mempersilakan anak untuk bermain
 - Anak bermain ular tangga secara bergantian



- Guru mengamati dan menanyakan kepada anak berapa jumlah titik yang ada di dadu.
- Anak menyebutkan jumlah titik yang muncul dan bergerak sesuai jumlah titik yang muncul.
- Setelah selesai bermain anak menceritakan pengalaman mainnya pada saat bermain ular tangga.
- Guru memberi penguatan tentang konsep bilangan 1-20, penjumlahan dan pengurangan



5. Lagu

(One two three...clap 3x) 3xlisten to the number

(Four five six..shake 3x) 3x....listen to the number

(seven eight nine...jump 3x) 3x...dont forget the number ten

Satu jari kananku...satu jari kiriku.. kususun jadi dua...jadinya begini

Dua jari kananku...dua jari kiriku..kususun jadi empat...jadinya begini

Tiga jari kananku...tiga jari kiriku...kususun jadi enam ...jadinya begini

Empat jari kananku...empat jari kiriku...kususun jadi delapan...jadinya begini

Lima jari kananku..Lima jari kiriku...kususun jadi sepuluh..jadinya begini

Ini 0, Ini 1 , ini 2, ini 3, ini 4, Ini 5, Ini 6, Ini 7

Itu 8, itu 9, itu 10.....Nama Angka

(Ini / itu bisa diganti dengan aku /saya)

One & Onetwo

Two & two.....four

Three & three....six

Six for me

Four & foureight

Five & Five...ten

Litle finger on my hand

D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembang an | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|--------------------------|--------------|--|-------------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.1 | Allah sebagai pencipta | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3- 4.3 | Mengembangkan Motorik kasar & halus | | | | |
| KOGNITIF | 3.6- 4.6 | a. Anak dapat mengetahui konsep bilangan b. Anak dapat mengetahui lambang bilangan c. Anak dapat mengetahui konsep penjumlahan | | | | |
| SOSEM | 2.8 | Menyelesaikan tugas | | | | |
| | 2.7 | Mendengarkan orang lain berbicara | | | | |
| BAHASA | 3.104 .10 | Menyimak orang lain berbicara | | | | |
| SENI | 2.4 | Terbiasa membuat karya yang indah. | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN

11

Klasifikasi Sembunyi Benda

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep klasifikasi pada anak usia dini, yaitu anak mengenal konsep mengelompokkan benda berdasarkan jenis, lambang bilangan, jumlah benda, konsep banyak & sedikit. Anak bisa paham tentang klasifikasi yang dimaksud di sini ketika mereka dapat mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya, jumlah masing-masing jenis dan membandingkan paling banyak, dan paling sedikit.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AS SYIFA TP 2016/2017

Semester/ Minggu ke : Ganjil/ 11

Hari/ Tanggal : Rabu/ 5 Oktober 2016

Tema : Keluargaku

Sub Tema : Tugas Anggota Keluarga

Kelompok : B / 5-6 tahun

Jumlah Anak : 20 Anak

Materi Matematika : Penjumlahan Bilangan & Klasifikasi

Sentra : Lego

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|--|--------------|
| NAM: | |
| 1. Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya | (1.1) |
| 2. Mensyukuri nikmat keluarga yang telah Allah berikan | (1.2) |
| KOG : | |
| 1. Dapat membangun berfikir kritis | (2.2) |
| 2. Konsep Angka : 1 – 20 (Mengenal konsep banyak & sedikit) | (3.6-4.6) |
| 3. Mengenal Nama , Ukuran, Warna, Sifat, Pola, Bentuk, & Tekstur Lego | (3.6-4.6) |
| 4. Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan jenis . | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| 1. Mau menyimak perkataan orang lain dan mampu menyampaikan kembali perkataan yang disimak | (3.10-4.10) |
| 2. Mengikuti 3 atau 4 perintah secara berurutan | (3.10 -4.10) |
| 3. Tanya Jawab seputar keluargaku (anggota keluargaku) | (3.7-4.7) |
| FM: | |
| 1. Dapat menjaga kebersihan (membuang sampah pada tempatnya) | (3.4-4.4) |
| 2. Dapat mengembangkan motorik kasar & halus | (3.3 -4.3.) |
| SOSEM: | |
| 1. Dapat mengikuti aturan kelas untuk melatih kedisiplinan | (2.6) |
| 2. Dapat mengikuti kegiatan dengan senang | (2.5) |
| SENI | |
| Mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | (3.15 .15) |
| MEDIA GURU | |
| Papan tulis , spidol, pulpen, gambar rumah, Lego, assesoris ,lembar penilaian, camera | |

| LAGU DAN KOSA KATA | |
|--|---|
| Lagu | Kosa Kata |
| <p>Apel, anggur, jeruk, melon Rambutan dan pisang Nama-nama buah 2x Ku suka ku suka Wortel bayam, kangkung sawi Juga tomat dan kentang Nama-nama sayuran 2x Ku suka 2x Piring gelas sendok garpu Mangkuk cangkir 2x Nama alat makan 2x Ku pakai 2x</p> | <p>- Keluarga - mengasuh - membimbing - menyayangi - menghargai</p> |
| STRATEGI: | |
| - Pijakan Lingkungan : Bermain Penjumlahan | |
| Kegiatan | Alat dan Bahan |
| 20 kesempatan bermain Lego Brige dengan mengklasifikasikan, membilang, menjumlahkan , dan mengurangkan berdasarkan warna, ukuran dan bentuk | Lego dan asesoris (bunga, pohon, dan orang-orangan) |
| <p>- Kegiatan Pagi 2.1. Penyambutan anak 2.2. Pengkondisian/ Main pembukaan : Sembunyi Benda (Klasifikasi) Alat & bahan : APE buah-buahan, APE sayuran, APE Alat Masak Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menata lingkungan (menyembunyikan benda2 / APE di sekitar halaman TK, dan mempersiapkan 3 wadah besar untuk menyimpan benda berdasarkan jenisnya) 2. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok. (10 orang/kelompok) 3. Guru menjelaskan tentang aturan permainan sembunyi benda 4. Waktu permainan setiap kelompok di batasi 5. Guru memberikan contoh permainan sembunyi benda 6. Kelompok pertama mulai bermain berdiri di garis start, Kelompok | |

yang kedua mengamati permainan sekaligus mengoreksi bila ada kesalahan .

7. Guru memberi aba2 tanda permainan dimulai

8. Anak berlari mencari benda di sekeliling halaman tk, dan menyimpan nya di wadah berdasarkan jenis.

9. Anak membilang jumlah benda yang di dapat dari masing2 wadah

2.3. Salam, sapa , Baca Doa & Murojaah /Sholat

2.4. Snack Time

2.5. Istirahat / Bermain di luar

2.6. Transisi Sentra

3. Pijakan Awal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Inti (15 menit)

a. Menyanyi Lagu " Nama-nama benda"

b. Tanya Jawab seputar keluarga

c. Memberikan gagasan bagaimana menggunakan alat pada setiap kegiatan main.

d. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main
Menjelaskan rangkaian waktu main

e. Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial

f. Merancang dan menerapkan urutan transisi main

g. Membaca Basmallah bersama sebelum bermain

h. Guru mengucapkan "Selamat Bermain"

4. Pijakan Saat Main/Main Inti (45 menit)

a. Anak Bermain sesuai minatnya

b. Guru memperkuat dan memperluas gagasan serta konsep kepada anak

c. Guru mencontohkan komunikasi yang tepat pada anak

d. Guru dan anak mengklasifikasikan alat main (Lego) Berdasarkan Bentuk dan Warna

e. Guru memberikan 1 perintah : Membuat Rumah beserta Perlengkapannya

f. Anak Menjumlahkan dan mengurangi berdasarkan warna, ukuran dan bentuk dari lego yang dimainkan

g. Guru Memberikan dukungan(pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak

h. Guru Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak yang dikonversikan ke KD-KD, khususnya perkembangan kognitif

i. Guru Mengingatkan waktu bermain

5. Pijakan Setelah Main/Penutup (15 menit)

- a. Beres –beres : klasifikasi, mengembalikan dan menyusun ke tempat semula/ rak-rak
- b. Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
- c. Menyampaikan harapan kepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya
- d. Menutup kegiatan dengan mengulang hafalan, membaca do'a dan salam

RENCANA EVALUASI:

Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH
Anekdote (tahapan main)

Mengetahui Kepala TK,

Guru Kelas

Subang, 5 Oktober 2016

Guru Kelas

Sri Wahyuningsih, S.IP

Cucuy Setiasih M, S.Pd. Wiwin Winarti, S.Pd. AUD

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Permainan Sembunyi Benda

1. **Sasaran Usia**

Anak usia 5-6 tahun.

2. **Tujuan**

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- Mengenalkan konsep klasifikasi berdasarkan jenis kepada anak
- Melatih konsentrasi anak
- Melatih anak untuk memahami beberapa perintah secara bersamaan
- Mengenalkan konsep paling banyak, paling sedikit

3. **Media Permainan:**

APE Buah-buahan, APE Sayur-sayuran , APE Alat Masak

4. **Langkah-langkah Permainan :**

- a. Guru menata lingkungan (menyembunyikan benda2 / APE di sekitar halaman TK, dan mempersiapkan 3 wadah besar untuk menyimpan benda berdasarkan jenisnya)
- b. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok. (10 orang/kelompok)
- c. Guru menjelaskan tentang aturan permainan sembunyi benda

- d. Waktu permainan setiap kelompok di batasi
- e. Guru memberikan contoh permainan sembunyi benda
- f. Kelompok pertama mulai bermain berdiri di garis start, Kelompok yang kedua mengamati permainan.
- g. Guru memberi aba2 tanda permainan dimulai
- h. Anak berlari mencari benda di sekeliling halaman tk, dan menyimpan nya di wadah berdasarkan jenis.
- i. Anak membilang jumlah benda yang di dapat dari masing2 wadah





5. Lagu (nada "are you sleeping")

Nama-Nama Benda

Apel, anggur, jeruk, melon

Rambutan dan pisang

Nama-nama buah 2x

Ku suka ku suka

Wortel bayam, kangkung sawi

Juga tomat dan kentang

Nama-nama sayuran 2x

Ku suka 2x

Piring gelas sendok garpu

Mangkuk cangkir 2x

Nama alat makan 2x
Ku pakai 2x

D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|-------------|---|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.1 | Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya hidup | | | | |
| | 1.2 | Mensyukuri nikmat keluarga yang telah Allah berikan | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3- 4.3 | Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya u/ pengembangan motorik kasar dan halus | | | | |
| KOGNITIF | 3.6- 4.6 | 7. Anak mampu mengklasifikasikan, benda berdasarkan jenis | | | | |
| | 2.2 | 8. Anak dapat bersikap kritis | | | | |

| | | | | | | |
|--------|-----------|--|--|--|--|--|
| SOSEM | 2.5 | Dapat mengikuti kegiatan dengan senang | | | | |
| BAHASA | 3.10-4.10 | Mengikuti 3 atau 4 perintah secara berurutan | | | | |
| SENI | 3.15-4.15 | Anak mengembangkan pengetahuan dg membuat karya/mendemonstrasikan melalui karya seni yang indah. | | | | |

Keterangan

1= Belum berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

PERMAINAN

12

Pengurangan

A. Apa Yang Perlu Diketahui Pendidik PAUD?

Mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini, yaitu anak mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan konsep penjumlahan, Anak bisa paham tentang bilangan 1-20, faham secara bahasa, gambar maupun benda kongkrit. Anak memahami konsep pengurangan bahwa pengurangan itu pengertiannya adalah berkurang jumlahnya.

B. Bagaimana Perencanaan Pembelajarannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AS SYIFA TP 2016/2017

Semester/Minggu : Ganjil / 11

Tema : Keluargaku

Sub Tema : Tugas Anggota keluarga

Hari/Tanggal : Kamis / 6 Oktober 2016

Kelompok : B /5-6 tahun

Jumlah anak : 20 anak

Materi : Pengurangan

Sentra : Persiapan (Huruf)

| PROGRAM PENGEMBANGAN/TUJUAN | KD |
|---|---------------|
| NAM: | |
| 1. Terbiasa menyebut nama Allah sebagai pencipta | (1.1) |
| 2. Mensyukuri nikmat keluarga yang telah Allah berikan | (1.2) |
| KOG : | |
| 1. Mampu memecahkan masalah dengan kreatif (puzzle) | (3.5-4.5) |
| 2. Mengenal benda2 disekitar | (3.6-4.6) |
| 3. Mencocokkan simbol dengan jumlah benda | (3.6-4.6) |
| 4. Mampu mengenal konsep bilangan (pengurangan) | (3.6-4.6) |
| BHS : | |
| 1. Dapat menyimak perkataan orang lain | (3.10-4.10) |
| 2. Dapat mengungkapkan Bahasa | (3.11 – 4.11) |
| 3. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain | |
| FM: | |
| 1. Terampil menggunakan tangan kiri/ kanan untuk pengembangan motorik kasar dan halus (mampu menempel dengan benar) | (3.3-4.3) |
| SOSEM: | |
| 1. Mampu mengikuti tata tertib / aturan kelas/ kegiatan | (2.6) |
| 2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran , mau mendengarkan orang lain bicara) | (2.7) |
| SENI | |
| 1. Mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | (3.15-4.15) |
| MEDIA GURU | |
| Papan tulis Spidol Alat peraga bermain Kertas HVS Krayon Pensil | |

LAGU DAN KOSA KATA

| Lagu | Kosa Kata |
|---|--|
| <p>" <i>ayo kawan kita bersama, mencabut ubi dikebun kita.</i> <i>Pohonnya subur...besar ubinya</i> <i>Tentu berguna bagi semua...</i> <i>Cabut..cabut..cabut ubinya, cabut ubinya dengan gembira</i> <i>Cabut..cabut..cabut ubinya, cabut ubinya sekarang juga</i></p> | <p>- pemimpin keluarga, hormat, sayang, patuh,</p> |

STRATEGI:

1. Pijakan Lingkungan (sebelum anak masuk ke sentra/area main)

| Kegiatan | Alat dan Bahan |
|---|--|
| a. 4 kesempatan bermain memindahkan benda ke piring | Mainan ape manik-manik, piring bertuliskan angka/huruf |
| b. 2 kesempatan menjahit | APE menjahit, benang |
| c. 2 kesempatan puzzle | Puzzle binatang, puzzle huruf |
| d. 4 kesempatan menulis bagan anggota keluarga | Kertas HVS bergambar keluarga, krayon, pensil |
| e. 4 kesempatan bermain meronce huruf | APE huruf warna warni |

2. Kegiatan pagi

2.1. Penyambutan anak

2.2. Salam, sapa, Baca Do'a & Muroja'ah / Sholat

2.3. Pengkondisian/ Main pembukaan : Mencabut Ubi

Alat & Bahan : Ubi

Pelaksanaan (langkah permainan) :

- Anak & Guru bermain tepuk hitung mundur (10..9..8...7..dst)
- Guru menjelaskan tentang permainan mencabut/mengambil ubi
- Anak2 dibagi 2 kelompok (laki2 dan perempuan)
- Setiap kelompok dipilih satu orang untuk menjadi petani
- Anak2 berbaris sambil memegang pundak temannya sambil menyanyikan lagu mencabut ubi (lagu menanam jagung)

" *ayo kawan kita bersama, mencabut ubi dikebun kita.*

Pohonnya subur...besar ubinya

Tentu berguna bagi semua...

Cabut..cabut..cabut ubinya, cabut ubinya dengan gembira

Cabut..cabut..cabut ubinya, cabut ubinya sekarang juga

- Petani bertanya kepada anak2 yang menjadi ubi, besar / kecil ?
Bila ada yang menjawab besar , maka ubinya dicabut (anak di tarik keluar barisan). Anak yang sudah di tarik berdiri di tempat yang sudah ditentukan.
- Guru bertanya kepada anak2 tentang ubi yang tersisa ?
- Permainan dilanjutkan sampai ubi habis.

2.4. Snack Time

2.5. Istirahat / Bermain di luar

2.6 Transisi Sentra

3. PijakanAwal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Inti (15-20 menit)

Salam, sapa, berdo'a

Bertanyatentang, hari, bulan, tahun, tema, dan sub tema

Membuat kesepakatan dan konsekuensi selama bermain di sentra

Memperlihatkan dan menjelaskan ragam kegiatan main

Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan alat pada setiap kegiatan main.

Menjelaskan rangkaian waktu main

Merancang dan menerapkan urutan transisi main

Guru mengucapkan "Selamat bermain"

4.PijakanSaat Main/Main Inti (45 menit)

Memberikan anak waktu untukmengelola dan memperluas pengalaman main mereka

Mencontohkan komunikasi yangng tepat saat bermain

Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan kosa kata

Memperkuatdanmemperluaskonseptentangpengurangan, bermain maze, puzzle, mencapit buah-buahan

Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya

Memberikan dukungan(pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak

Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak yang dikonversikan ke KD-KD,

khususnyaperkembangankognitif

Mengingatn waktu bermain

| | | |
|--|-------------------------|--------------------------------------|
| <p>Pijakan Setelah Main/Penutup (15 menit)</p> <p>Beres –beres : klasifikasi,mengembalikan dan menyusun ke tempat semula/ rak-rak</p> <p>Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya</p> <p>Mengulas kegiatan untuk pertemuan berikutnya</p> <p>Menyampaikan harapan kepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya</p> <p>Menutup kegiatan dengan membaca do'a</p> | | |
| RENCANA EVALUASI: | | |
| <p>Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH</p> <p>Hasil karya anak/Portofolio</p> <p>Anekdote (tahapan main)</p> | | |
| Mengetahui Kepala TK, | Guru Kelas | Subang, 6 Oktober 2016 Guru Kelas |
| Sri Wahyuningsih, S.IP | Cucuy Setiasih M, S.Pd. | Wiwin Winarti, S.Pd. AUD |

C. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Mencabut Ubi

1. **Sasaran Usia**

Anak usia 5-6 tahun.

2. **Tujuan**

Tujuan membuat permainan ini adalah :

- C. Mengenalkan konsep bilangan kepada anak
- D. Mengenalkan lambang bilangan kepada anak
- E. Mengenal konsep pengurangan

3. **Media Permainan:**

Ubi

4. Langkah-langkah Permainan :

Anak & Guru bermain tepuk hitung mundur (10..9..8...7..dst)

Guru menjelaskan tentang permainan mencabut/mengambil ubi

Anak2 dibagi 2 kelompok (laki2 dan perempuan)

Setiap kelompok dipilih satu orang untuk menjadi petani

Anak2 berbaris sambil memegang pundak temannya sambil menyanyikan lagu mencabut ubi (lagu menanam jagung)

" *ayo kawan kita bersama, mencabut ubi dikebun kita..*

Pohonnya subur...besar ubinya

Tentu berguna bagi semua...

Cabut..cabut..cabut ubinya, cabut ubinya dengan gembira

Cabut..cabut..cabut ubinya, cabut ubinya sekarang juga

Petani bertanya kepada anak2 yang menjadi ubi, besar / kecil ?

Bila ada yang menjawab besar , maka ubinya dicabut (anak di tarik keluar barisan). Anak yang sudah di tarik berdiri di tempat yang sudah ditentukan.

Guru bertanya kepada anak2 tentang ubi yang tersisa ?

Permainan dilanjutkan sampai ubi habis.

5. Lagu

Buah kesukaan

Disana didalam piring

Kumasukkan buah kesukaan

10 buah ada di piring

Buah-buahan kesukaanku

Tiba-tibalah dimakan



2 Buah kesukaan
 Senangnya hoi hoi sungguh senangnya
 Buah 10 sisa berapa ?

" ayo kawan kita bersama, mencabut ubi dikebun kita..
 Pohonnya subur...besar ubinya
 Tentu berguna bagi semua..
 Cabut..cabut..cabut ubinya, cabut ubinya dengan gembira
 Cabut..cabut..cabut ubinya, cabut ubinya sekarang juga

D. Bagaimana Penilaiannya?

Pendidik dapat menggunakan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak dengan checklist, seperti contoh berikut.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DENGAN CHEKLIST

| Program pengembangan | KD | INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN | | | |
|----------------------|-----------|--|----------------------|------|------|-----|
| | | | Ely | Nina | Nisa | Rio |
| NAM | 1.1. | Mengenal Allah sebagai pencipta. | | | | |
| | 1.2 | Mensyukuri nikmat yang Allah berikan | | | | |
| FISIK MOTORIK | 3.3-4.3 | Terampil menggunakan tangan kanan & kiri | | | | |
| KOGNITIF | 3.6 – 4.6 | 1. Anak dapat mengenal konsep bilangan 2. Anak dapat mengenal lambang bilangan 3. Anak dapat mengenal konsep pengurangan | | | | |

| | | | | | | |
|--------|-------------|---|--|--|--|--|
| SOSEM | 2.6 | Mengikuti aturan permainan | | | | |
| | 2.7 | Sabar menunggu giliran | | | | |
| BAHASA | 3.10-4.10 | Menyimak perkataan orang lain | | | | |
| | 3.11-4.11 | Anak apat mengungkapkan Bahasa | | | | |
| SENI | 3.15 - 4.15 | Anak dapat mengembangkan pengetahuan dengan membuat karya/ mendemonstrasikan melalui karya seni | | | | |

Keterangan

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

BAHAN AJAR UNTUK GURU

CERDAS BERMAIN MATEMATIKA

5-6 tahun

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat

2016

©2016
PP PAUD dan DIKMAS JAWA BARAT

**Bahan Ajar Untuk Guru
Cerdas Bermain Matematika
Bagi Anak Usia 5-6 tahun**

Penanggungjawab
Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos. M.Si

Tim Penyusun
Sri Wahyuningsih, M.Pd
Edi Suswanto, M.Ds
Asep Subagia, S.Pd

Nara Sumber Teknis
Ali Nugraha, M.Pd

Editing dan Layout
Edithole

Kontributor
TK Assyifa Kabupaten Subang
PAUD Bunga Winaya Kabupaten Bandung
Peserta Review
My Fun Math

Kata Pengantar

Alhamdulillah, berkat tuntunan dan bimbingan Allah SWT, Bahan Ajar “Cerdas Bermain Matematika” yang diperuntukkan bagi Guru PAUD ini dapat diselesaikan sesuai rencana. Bahan Ajar ini disusun sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun.

Bahan ajar ini disusun untuk membekali para Guru PAUD, memancing tumbuhnya kreasi dan inovasi Guru PAUD dalam mengenalkan matematika kepada anak dari sejak dini. Melalui bahan ajar ini para Guru PAUD dipandu bagaimana mengenalkan matematika kepada anak usia 5-6 tahun melalui permainan-permainan kreatif. Dengan demikian diharapkan pembelajaran matematika lebih menarik minat anak yang diawali dengan kegiatan bermain sebagai langkah penting untuk memunculkan perhatian dan daya tarik (*take attention*) anak sehingga anak memiliki kesiapan untuk mengikuti kegiatan bermatematika. Permainan-permainan kreatif dalam bahan ajar dimaksudkan untuk lebih menguatkan pemahaman anak terhadap matematika.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya bahan ajar ini. Semoga kehadiran bahan ajar ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidik PAUD dan menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi pendidik dalam mengenalkan matematika di PAUD.

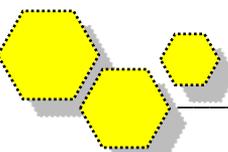
Jayagiri, November 2016

Kepala



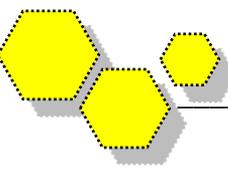
Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.

NIP. 197306231993031001



Daftar Isi

| | |
|---|-----|
| Kata Pengantar | iii |
| Daftar Isi | iv |
| 1. Petunjuk Pembelajaran | 1 |
| 2. Tujuan Pengenalan Matematika | 3 |
| 3. Peran Guru Dalam Pengenalan Matematika | 4 |
| 4. Prinsip Pembelajaran Matematika | 5 |
| A. Prinsip Pembelajaran Matematika Usia 5-6 Tahun | 5 |
| B. Standar pembelajaran matematika | 6 |
| 5. Pengenalan Matematika Untuk Anak 5-6 Tahun | 7 |
| A. Matematika Permulaan | 7 |
| 1. Mengelompokkan | 7 |
| 2. Mengurutkan | 8 |
| 3. Membandingkan | 10 |
| 4. Mencocokkan (Matching) | 13 |
| 5. Menghubungkan | 17 |
| B. Matematika Dasar | 22 |
| 1. Bilangan | 22 |
| 2. Mengenal Geometri: Bentuk (Shape) dan Ruang (Space) | 34 |
| 3. Pengukuran | 36 |
| 4. Pemecahan Masalah | 39 |
| 5. Data dan Grafik | 42 |
| 6. Membuat Grafik | 42 |
| 7. Menulis Angka | 43 |
| Daftar Pustaka | 44 |

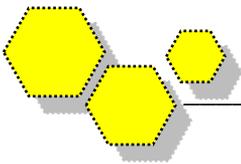


1. Petunjuk Pembelajaran

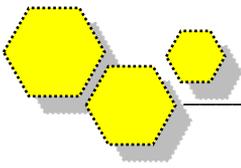
Panduan ini disusun sebagai alat bantu dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini khususnya 5-6 tahun. Panduan ini ditujukan bagi para guru, orangtua, sertamasyarakat luas lainnya yang peduli pada pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan dan memberikan pembelajaran matematika melalui permainan.

Agar tujuan dari penggunaan panduan ini dapat tercapai, ada beberapa hal yang perlu dilakukan, diantaranya:

1. Rancang materi dan kegiatan matematika yang sesuai dengan usia 5-6 tahun.
2. Amati anak-anak untuk memahami minat dan kebutuhannya
3. Ciptakan lingkungan matematis dan suasana yang menyenangkan. Situasi matematis (berpikir kritis, berbahasa yang baik dan benar)
4. Lakukan pembelajaran dengan cara bermain
5. Lakukan pembelajaran secara bertahap sesuai dengan usia dan kemampuan anak
6. Biarkan anak-anak belajar menurut langkahnya masing-masing dalam pengawasan orang dewasa
7. Guru/pendidik adalah fasilitator, tidak hanya memberikan pengetahuan. (guru adalah sumber informasi bagi murid dan orangtua)
8. Lakukan pembelajaran dengan cara praktek langsung sehingga anak dapat mempelajarinya

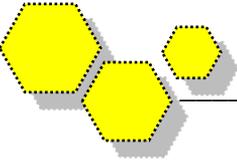


9. Berikan anak-anak masalah atau pancingan konflik untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak
10. Buat pembelajaran menjadi bermakna. Hubungkan antara matematika dengan pengalaman dunia nyata
11. Berikan anak-anak beberapa pertanyaan menarik
12. Dorong anak-anak untuk menjelaskan pendapatnya dengan kata-kata, gambar, tulisan atau simbol
13. Dorong anak-anak untuk berbicara baik dengan guru/pendidik maupun dengan orang lain
14. Hubungkan pembelajaran matematika dengan pembelajaran sebelumnya
15. Gunakan model dan APE yang berbeda-beda untuk membantu anak-anak belajar matematika.
16. Berikan pujian bagi anak yang berhasil melakukan suatu kegiatan serta mendorong anak yang agak tertinggal.
17. Hargai semua usaha yang dilakukan oleh anak.
18. Lakukan evaluasi sederhana dengan mencatat semua respon anak.



2. Tujuan Pengenalan Matematika

1. Agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung atau matematika, sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks.
2. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
3. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
4. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
5. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya.
6. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.



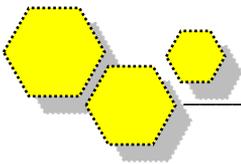
3. Peran Guru Dalam Pengenalan Matematika

Peran penting yang dapat dilakukan guru dalam mengenalkan matematika adalah sebagai berikut:

1. Pertama, sebagai pengamat. Guru mengamati apa yang dilakukan oleh anak sehingga dapat mengikuti proses yang berlangsung. Ketika dibutuhkan, guru dapat memberikan dukungan dengan mengacungkan jempol, mengangguk tanda setuju, menyatakan rasa sukanya, bahkan ikut bermain.
2. Kedua, sebagai **Fasilitator yaitu guru memfasilitasi murid ketika melakukan kegiatan.**
3. Ketiga, sebagai teman bermain. Guru ikut bermain dengan kedudukan sejajar dengan anak.

Pengaruh "guru" pada anak memiliki porsi terbesar dilingkungannya, sehingga guru dalam mendidik sebaiknya:

1. Pertama, berorientasi pada anak. Dalam mengajar. Komunikasi dibangun dua arah.
2. Kedua, dinamis. Dalam mendidik anak dilakukan melalui bermain dan guru dapat memancing anak untuk memunculkan ide kreatif dan inovatifnya.
3. Ketiga, demokratis. Ini berarti, memberikan kesempatan pada anak untuk menuangkan pikirannya dan bersikap tidak sok kuasa.



4. Prinsip Pembelajaran Matematika

A. Prinsip Pembelajaran Matematika Usia 5-6 Tahun

Pembelajaran matematika pada prinsipnya harus dikenalkan melalui situasi di dunia nyata dari kehidupan sehari-hari yang anak-anak alami dalam bentuk cerita sederhana sehingga menjadi sesuatu yang tidak asing bagi mereka. Situasi ini kemudian dipetakan dalam bentuk model yang kemudian dirumuskan menjadi kalimat matematika dalam bentuk angka dan simbol (dunia matematika).

Setelah anak mampu melakukan pembelajaran dengan cara dunia nyata-model-dunia matematika maka proses pembelajaran dibalik mulai dari simbol dan angka lalu dibuat modelnya yang akhirnya mampu diterapkan/diaplikasikan dalam dunia nyata. (Prinsip pembelajaran matematika My Fun Math 2009)

Saat ini pemodelan banyak dihilangkan didalam pembelajaran matematika sehingga menjadi masalah besar bagi anak-anak untuk bisa memahami matematika dengan baik. Pemodelan ini sangat penting karena merupakan

PRINSIP PEMBELAJARAN MATEMATIKA

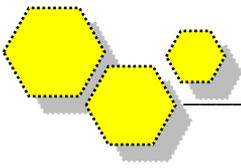
Situasi
/masalah di
dunia nyata



**Model:
Kongkrit
Gambar
Mental
Bahasa**



Dunia
matematika
(Simbol-
simbol)



jembatan anak untuk masuk ke dunia matematika yang penuh angka dan simbol. Oleh karena itu melakukan pemodelan menjadi hal penting yang perlu dilakukan dalam pembelajaran matematika di Indonesia saat ini.

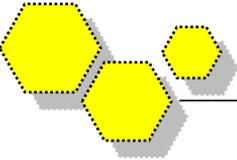
Pemilihan model harus tepat, memenuhi kriteria pembelajaran matematika yang berkesinambungan sehingga menjadi landasan yang kokoh untuk mempelajari materi selanjutnya di tingkat Sekolah Dasar.

Model yang diambil pada pembelajaran anak usia 5-6 tahun adalah balok hitung yang terdiri dari balok satuan, limasan dan puluhan serta papan fakta yang menggunakan pemodelan dasar kotak ABC (yang ditemukan Yussy - Fatimah My Fun Math) dalam pembentukan bilangan 5 sampai 10.

B. Standar pembelajaran matematika

Berdasarkan kurikulum nasional matematika yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan Indonesia, Standar pembelajaran matematika terdiri dari:

1. Standar isi
 - a. Bilangan dan operasi bilangan
 - b. Geometri dan Pengukuran
 - c. Data perkiraan
2. Standar proses
 - a. Problem solving
 - b. Komunikasi
 - c. Alasan (sebab-akibat)
 - d. Keterhubungan
 - e. Gambaran/perwakilan/tampilan



5. Pengenalan Matematika Untuk Anak 5-6 Tahun

A. Matematika Permulaan

Pada tahap ini anak-anak diajarkan standar matematika yang tidak baku (kualitatif). Saat melakukan berbagai kegiatan anak-anak belum dikenalkan kuantitas benda dalam bentuk bilangan dan lambang bilangannya.

1. Mengelompokkan

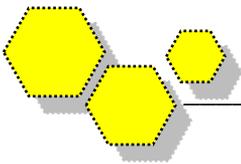
Mengelompokkan adalah kegiatan meletakkan benda-benda ke dalam sebuah kelompok dengan cara memilah (*sorting*) benda-benda yang memiliki satu atau lebih ciri yang sama atau menyerupai.

Tujuan: memahami adanya persamaan diantara beberapa benda.

Tahapan kegiatan: melakukan pengamatan terhadap sekelompok benda, diantara beberapa benda baru memisahkannya menjadi satu kelompok tersendiri.

Contoh:

- 1) Jenis yang sama (kelompok kendaraan, kelompok buah, kelompok perempuan dll)
- 2) Ukuran yang sama (kelompok orangtua, kelompok anak, kelompok wadah besar dll)
- 3) Bentuk yang sama (kelompok segitiga, kelompok lingkaran, kelompok persegi)



- 4) Warna yang sama (kelompok merah, kelompok kuning, kelompok biru)
- 5) Material (kayu, plastik, kertas, kaca, dll)
- 6) Tekstur (halus/ kasar, dll)
- 7) Pola (garis, silang, kotak dll)
- 8) Fungsi (perkakas, alat tulis, pakaian, dll)

Contoh Lagu Mengenal dan mengelompokkan warna

**Mana merah, mana merah
Yang ini, yang ini
Dimana yang merah, dimana yang merah
Di sini, di sini
(bisa diganti dengan warna kuning, biru dll)**

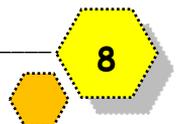
2. Mengurutkan

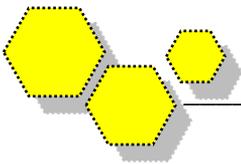
Mengurutkan yaitu proses membandingkan lebih dari 2 benda atau sekelompok benda.

Tujuan: Menempatkan benda dalam deretan tertentu menurut aturan yang diinginkan

Contoh:

- a. Mengurutkan ukuran dari yang paling kecil ke yang paling besar





- b. Mengurutkan dari yang paling pendek ke yang paling tinggi

Contoh: mengurutkan botol.



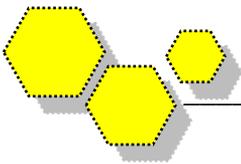
- c. Mengurutkan dari volume yang paling sedikit ke yang paling banyak

Contoh: Gelas berisi air sepertiga, setengah, penuh.



Apa yang harus dilakukan guru?

- Persiapkan 2 tali.
- Tempatkan semua benda pada salah satu tali dan katakan kepada anak, "Tolong, ambil benda yang paling besar."
- Bimbinglah anak untuk meletakkan benda yang paling besar pada tali kedua.
- Katakan lagi kepada anak, "Tolong, ambil benda yang paling besar berikutnya dan letakkan pada tali yang kedua."



- Bimbinglah anak untuk meletakkan objek yang paling besar berikutnya pada tali yang kedua.
- Ulangi perintah tersebut sampai semua benda diletakkan pada tali kedua dari yang terbesar sampai yang terkecil (berurutan).
- Biarkan anak-anak memahami dulu konsep urutan **pertama** sebelum diperkenalkan kata-kata seperti besar, lebih besar, dan paling besar, dll.

3. Membandingkan

Membandingkan adalah mencari hubungan antara 2 benda atau 2 kelompok benda, yakni seberapa mirip kedua benda atau kelompok benda tersebut atau seberapa berbeda kedua benda atau kelompok benda tersebut.

Tujuan: memahami adanya perbedaan di antara 2 benda atau lebih dari 2 benda.

Contoh:

1) Membandingkan dua benda

a) Tebal-tipis (buku, papan)

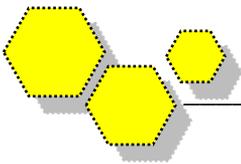


Sumber foto: My fun Math

b) Panjang-pendek (penggaris, pensil)



Sumber foto: My fun Math



c) Membandingkan dua benda yang jenisnya sama tetapi memiliki ukuran yang berbeda.



d) Besar-kecil (binatang, buah, kendaraan)
Membandingkan dua benda yang berbeda

- Jeruk lebih kecil daripada apel
- Apel lebih besar dibandingkan jeruk.

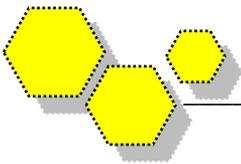


e) Membandingkan Volume

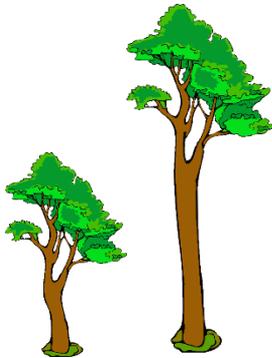


f) Membandingkan warna





g) Tinggi-rendah (pohon, gedung)



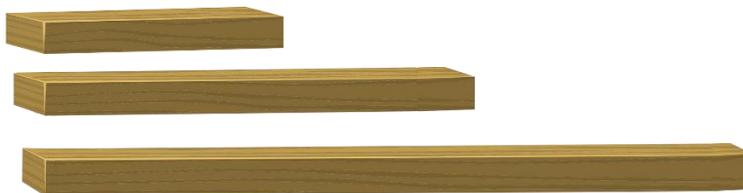
h) Banyak - sedikit



Sumber foto: My fun Math

2) Membandingkan tiga benda

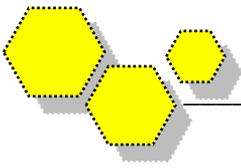
a) Panjang - lebih panjang - paling panjang.



b) Besar - lebih besar - paling besar



Sumber foto: My fun Math



Contoh lagu membandingkan:

Mana yang lebih besar

Si Gajah lah yang lebih besar

Mana yang lebih kecil

Si semutlah yang lebih kecil

Mana yang lebih panjang

Si ularlah yang lebih panjang

Mana yang lebih pendek

Si ulatlah yang lebih pendek

Mana yang lebih tinggi

Jerapah lah yang lebih tinggi

Mana yang lebih rendah

Si kera yang lebih rendah

Contoh lagu perbandingan melalui jari: (nada lagu: Sedang Apa)

Ibu Jari, jari telunjuk,

jari tengah yang panjang

Jari manis pakai cincin,

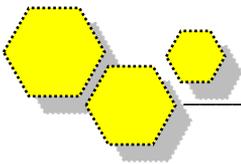
jari kelingking terkecil

4. Mencocokkan (Matching)

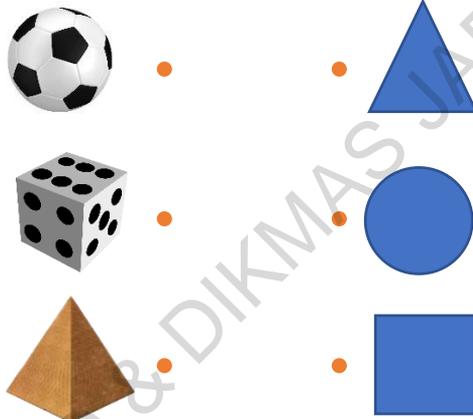
Mencocokkan yaitu kegiatan menghubungkan sifat-sifat/ hal-hal yang sama yang dimiliki suatu benda dengan benda lainnya. Atau bisa dikatakan mencocokkan adalah membandingkan untuk mengetahui cocok atau tidaknya sesuatu. Prinsip dari mencocokkan ini adalah koresponden satu-satu, atau biasa kita kenal menjodohkan).

Tujuannya untuk memahami adanya hubungan antara dua hal.

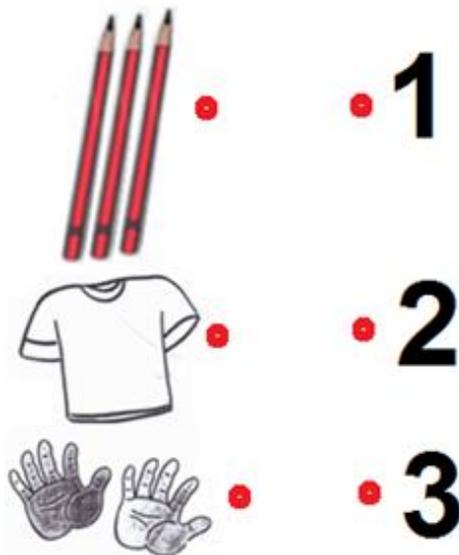
Bentuk kegiatan dari pembelajaran matematika untuk mencocokkan cukup banyak seperti:

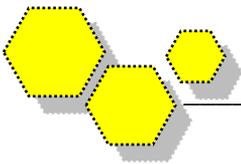


- a. Mencocokkan dengan bentuk geometri. Misalnya anak diminta menghubungkan dengan garis gambar benda yang memiliki bentuk yang sama contoh: di kolom kiri gambar bola ditarik ke kolom kanan bentuk lingkaran, dll.



- b. Mencocokkan dengan angka (menghubungkan jumlah benda dengan angkanya)

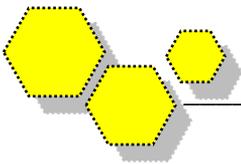




- c. Menyelesaikan puzzle (mencocokkan bagian yang saling terpisah menjadi bentuk yang utuh).



- d. Konsep kehidupan sehari-hari (dokter dengan testoscop, pak tani dengan sawah, koki dengan celemek dll.)



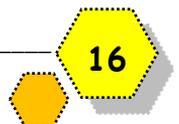
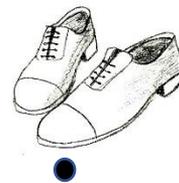
- e. Profesi dengan alat kerja (Petani dengan cangkul, dokter dengan stetoskop)

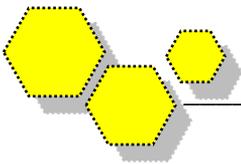


Sumber foto: My fun Math

- f. Profesi dengan tempat kerja (petani di sawah, dokter di rumah sakit)

- g. Benda dengan fungsinya (sepatu di kaki, topi di kepala)





h. Benda dan tulisan

Apel



i. Benda dan lambang bilangan

4



Contoh lagu mengenal benda dan fungsinya

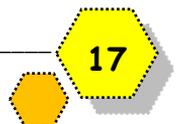
Panca indra:

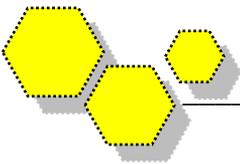
Apa gunanya mata? Mata untuk melihat
Apa gunanya hidung? Hidung untuk mencium
Apa gunanya mulut? Untuk berbicara
Apa guna telinga? Untuk mendengar
Allah telah ciptakan untuk kita jaga
Mata, hidung, dan telinga, mulut dan juga lidah
Semua ada gunanya harus kita jaga
Terima kasih oh Tuhan atas ciptaanNya

5. Menghubungkan

Tujuan: Mampu menerapkan matematika di dunia nyata atau dalam kehidupan sehari-hari.

Menghubungkan di sini yaitu menghubungkan satu benda dengan dengan benda lainnya yang memiliki kesamaan bentuk, warna, atau ukuran. Misalnya: berikan kepada anak sebuah kotak, kemudian perlihatkan benda yang berbentuk



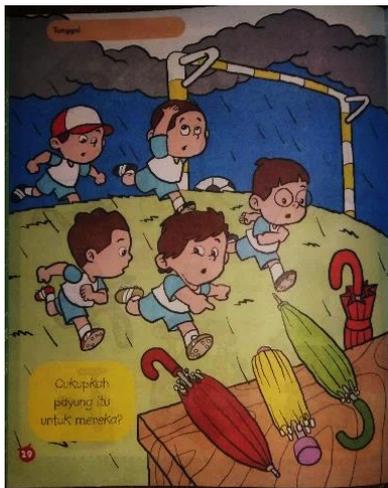


kotak lain seperti kotak susu, bungkus sabun dan sebagainya. Dibenak anak dapat menghubungkan antar kotak yang satu dengan yang lainnya.

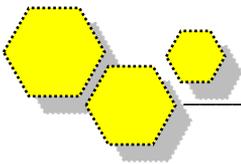


Contoh: korespondens satu-satu

- Jumlah anggota keluarga dengan peralatan makan yang perlu disediakan.
- Membeli barang sesuai jumlah anggota keluarga (jika ada 4 orang maka perlu membeli 4 ice cream)
- Mengelompokkan/memasukkan sesuatu sesuai jenisnya.(piring dengan piring, kaos dengan kaos)



Sumber foto: My fun Math



2. Identifikasi pola

Tujuan: Melihat adanya hubungan yang teratur, membuat generalisasi urutan pola dan bisa memprediksi benda/bilangan yang akan muncul benda berikutnya dalam susunan rangkaian benda.

Contoh:

a. Pola: AB-AB

Kuning- merah- kuning- (yang akan muncul berikutnya merah...)

b. Pola: ABC- ABC

Segitiga-lingkaran-persegi- (yang akan muncul berikutnya segitiga...)

c. Pola AAB

Besar-besar-kecil (yang akan muncul berikutnya besar...)

d. Media pola fisik-tubuh anak

Contoh:

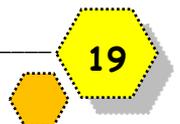
anak berjajar 5 orang, kemudian anak pertama mengangkat tangan kanan, anak kedua mengangkat kaki, anak ketiga mengangkat tangan, anak ke 4 mengangkat kaki dan seterusnya. Kemudian anak menyebutkan tangan-kaki-tangan-kaki-tangan.

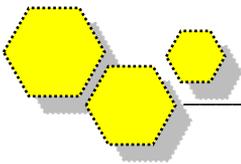
Kemudian guru menuliskan dan atau menggambarkan urutan pola. Jika digambarkan maka dibawah gambar dituliskan (boleh ditulis "tangan" atau ta, "kaki" atau ka. Ini untuk bisa dipakai dalam latihan membaca dan menulis.

Pola di lingkungan

Banyak dijumpai di sekitaranak dalam kehidupan sehari-hari.

Misalnya: lampu merah - kuning - hijau, bunga-bunga, pola bergaris, dsb.

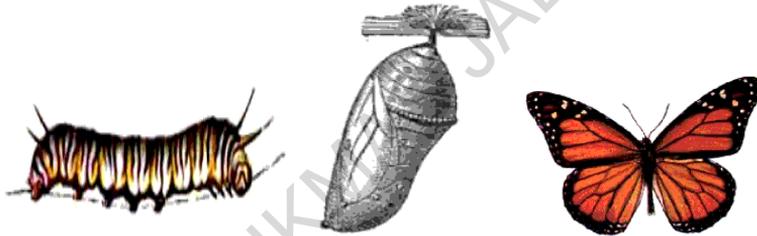




e. Pola di alam

Musim (kemarau dan penghujan), siang dan malam, daur hidup binatang dan manusia, sayuran dan buah-buahan merupakan pola yang ada di alam yang perlu dikenali anak.

Contoh: Pola alam: ulat, kepompong, kupu-kupu, pagi, siang, malam



Contoh lagu sebagai penguatan:

Pagi, pagi dia datang datang dari arah timur
Sore hari dia pulang, pulangnya ke arah barat
Malam-malam bulan datang menggantikan matahari
Diterangi bintang-bintang gemerlap berkelap kelip.

Contoh Lagu pola alam (metamorphosis) (lagu satu satu)
Satu-satu aku sebutir telur (dengan gerakan anak membentuk telur di udara)

Dua dua aku jadi ulat (mengatupkan tangan dan pinggul di goyang)

Tiga tiga jadilah kepompong (tangan di atas kepala dan lutut ditekuk menyimbolkan kepompong menggantung di pohon)

Kini aku jadi kupu-kupu kecil (dua tangan digerakkan)

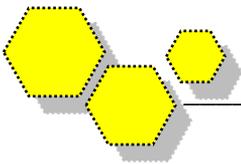
LAGU SUBHANALLAH

Subhanallah subhanallah maha suci Allah

Jadi ulat jadi kepompong jadi kupu kupu

Terbang tinggi kian kemari sambil menghisap sari madu bunga

Sari madu bunga.



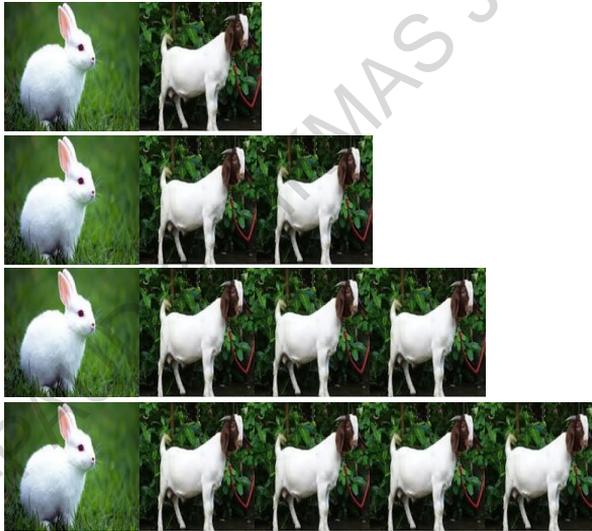
f. Tipe-tipe Pola

Pola ada bermacam-macam, yaitu:

- 1) Contoh Pola berulang: mengurutkan benda dengan konsep ab, ab, ab,



- 2) Contoh Pola bertumbuh: mengurutkan benda dengan konsep ab, abb, abbb, abbbb



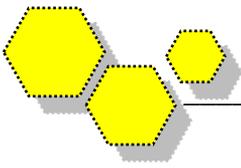
- 3) Contoh Pola berhubungan (1-2, 2-4)

1 Burung 2 kaki (1-2)



2 burung 4 kaki (2-4)





B. Matematika Dasar

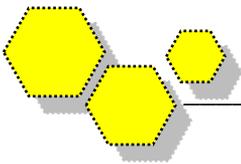
Pada tahap ini anak-anak akan belajar standar baku dalam dunia matematika. Anak akan mulai mengenal lambang bilangan yang menjadi simbol dari kuantitas di dunia nyata dan simbol + dan - untuk menggambarkan proses penggabungan dan pemisahan.

1. Bilangan

Kemampuan anak dalam penguasaan konsep membilang dapat dimulai dari diri sendiri atau rangsangan dari luar seperti permainan-permainan matematika.

a. Arti bilangan dalam kehidupan sehari-hari

- 1) Bilangan kardinal, menunjukkan kuantitas atau besaran/banyaknya benda dalam sebuah kelompok. Untuk anak usia 5 - 6 tahun diajarkan yang bisa dihitung persatuan benda. Hal ini untuk menjawab pertanyaan berapa banyak benda, diakhiri dengan satuan benda (buah, butir, ekor dll)
Contoh: 5 buah mangga, 5 ekor kambing, 5 butir telur.
- 2) Bilangan ordinal menunjukkan urutan.
Contoh:
Urutan kelahiran anak (anak ke 1)
Urutan berbaris (baris ke 2)
Urutan hasil perlombaan (juara ke 3)
- 3) Bilangan nominal menunjukkan angka-angka yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
Contoh: nomor rumah, nomor pada plat kendaraan, angka pada jam, angka pada uang.



Bilangan yang akan diajarkan pada pembelajaran matematika usia 5 - 6 tahun ini hanya pada bilangan kardinal dan ordinal.

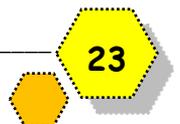
b. Kuantitas bilangan dan tampilan bilangan

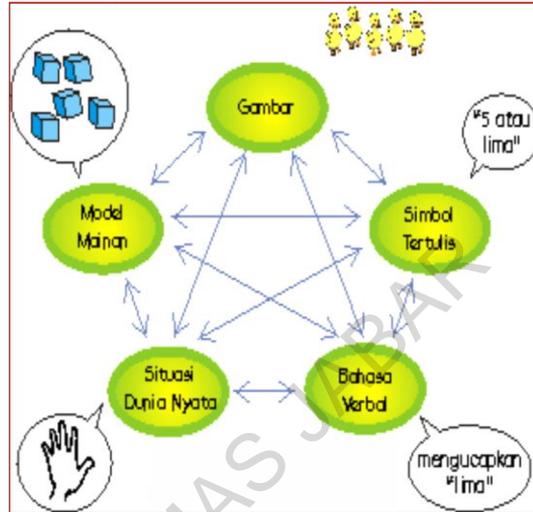
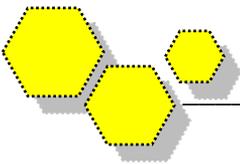
Kuantitas bilangan mengajarkan banyaknya benda di dalam satu kelompok dan berikut namanya.

Pengajaran kuantitas bilangan di usia 5 - 6 tahun hanya sampai kuantitas 10 dan diajarkan dalam dua tahap. Dimulai dari kuantitas 1 sampai 5 lalu setelah eksplorasi dilanjutkan 6 sampai 10.

Tampilan bilangan mengajarkan bagaimana cara menampilkan banyaknya benda di dunia nyata melalui 5 cara:

- 1) Nama bilangan, yang berkaitan dengan pengucapan banyaknya benda.
- 2) Model gambar menampilkan dalam bentuk gambar benda dari dunia nyata
- 3) Model dasar balok menampilkan model standar yang mewakili jumlah benda.
- 4) Simbol bilangan menunjukkan lambang dari banyaknya benda dalam bentuk angka.
- 5) Jari tangan sebagai alat bantu hitung mewakili banyaknya benda yang dimulai dari kelingking tangan kiri yang bergerak ke tangan kanan menunjukkan kuantitas 1 sampai 10.



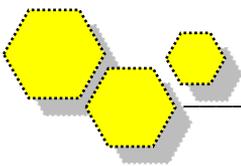


Sumber foto: My fun Math

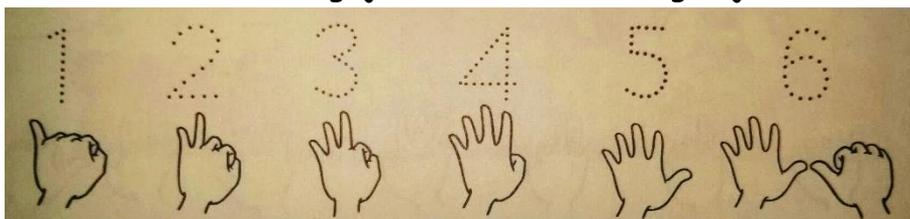


c. Tahapan belajar kuantitas dan tampilan bilangan

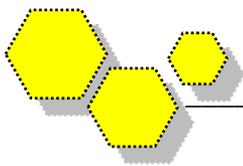
- 1) Mengenalkan hubungan benda nyata, nama bilangan, model gambar dan model balok
 - Menyiapkan benda sejumlah bilangan yang akan diperkenalkan.



- Menunjukkan pada anak-anak sejumlah benda tersebut.
 - Menyebutkan namanya.
 - Contoh: tunjukkan 2 buah pensil lalu sebutkan banyaknya
 - "ibu membawa dua buah pensil"
 - "ibu membawa dua buah balok satuan"
 - Guru menggambarkan banyaknya benda lalu anak-anak diminta menyebutkan nama bilangannya.
 - Guru menyebutkan nama bilangan, anak-anak diminta untuk menampilkan benda atau balok satuan sebanyak yang disebutkan.
 - Guru menyebutkan nama bilangan lalu anak menempelkan ubin dan menggambarkan banyaknya benda dengan garis
- 2) Setelah anak-anak paham hubungan benda nyata dengan model gambar, nama bilangan dan balok satuan yang mewakilinya, baru kemudian perkenalkan simbol angka dari kuantitas yang sudah diajarkan.
- 3) Mengajarkan tehnik berhitung (metode jari My Fun Math)
- Jari sebagai model dari benda nyata yang ada ditubuh kita yang akan digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan operasi berhitung.
- Tehnik mengajarkan kuantitas dengan jari:



(a) Mulai dari tangan kiri untuk mengajarkan kuantitas 1 - 5



- kelingking = mewakili kuantitas satu
- kelingking dan jari manis = 2
- kelingking, jari manis dan jari tengah= 3
- Kelingking, jari manis, jari tengah dan telunjuk=4
- Kelingking, jari manis, jari tengah, telunjuk dan jempol=5

(b) Tangan kiri digabung dengan tangan kanan untuk mengajarkan kuantitas 6 - 10

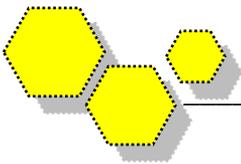
- Tangan kiri dan jempol kanan = 6
- Tangan kiri, jempol dan telunjuk kanan = 7
- Tangan kiri, jempol, telunjuk dan jari tengah kanan= 8
- Tangan kiri, jempol, telunjuk, jari tengah dan jari manis kanan= 9
- Tangan kiri, jempol, telunjuk, jari tengah, jari manis dan jempol kanan= 10

d. Fakta Bilangan

Tujuan: Fakta bilangan diajarkan untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak bahwa sebuah bilangan dapat dibentuk dari berbagai alternatif penggabungan dan pemisahan dua bilangan atau lebih. Untuk pembelajaran usia 5 - 6 hanya akan diajarkan penggabungan dan pemisahan untuk dua bilangan dalam membentuk fakta bilangan.

Contoh fakta bilangan 5 dapat dibentuk dari penggabungan:

- 4 dan 1
- 3 dan 2
- 2 dan 3
- 1 dan 4
- 5 dan 0
- 0 dan 5



Sumber foto: My fun Math

Pembelajaran fakta bilangan dilakukan oleh dua orang anak.

Bertujuan untuk: Membangun kerjasama, mendorong inisiatif, menghargai pendapat teman dan sabar menjalani proses.

Alat yang dibutuhkan:

- Papan fakta bilangan 5
- Balok satuan 5 merah dan 5 kuning.
- Tabel fakta
- Dua set angka dari 0 sampai 5

Teknik mengajarkan fakta bilangan:

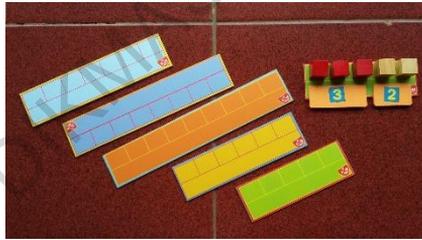
- ❖ Tunjukkan papan fakta 5 pada anak
- ❖ Sebutkan tujuan bahwa kita berdua akan berkerjasama mengisi papan fakta 5.
- ❖ Anak A memasukkan misalnya 2 balok merah, maka anak B akan memasukkan 3 balok kuning sehingga seluruhnya 5 balok. Itu adalah fakta 5 yang pertama.
- ❖ Mainkan tabel fakta bilangan.
Letakkan angka 5 sebagai bilangan yang akan dibentuk.

Anak A memasukkan angka yang mewakili jumlah balok yang Zahraukkan kedalam papan fakta (angka 2)

Anak B memasukkan angka yang mewakili jumlah balok yang Zahraukkan kedalam papan fakta (angka 2)

Kesimpulan: **2 digabung dengan 3 menjadi 5.**

Lakukan lagi untuk memperoleh kombinasi yang lain dalam membentuk fakta bilangan 5



Sumber foto: My fun Math

e. Operasi Bilangan

Operasi bilangan yang akan dipelajari pada anak usia 5-6 tahun

1) Penjumlahan ($a + b = ?$)

Tujuan: mencari jumlah seluruh benda yang dimiliki setelah penggabungan

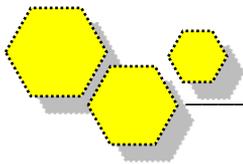
Tahapan belajar:

(a) Siapkan alat peraga:

- Balok satuan merah dan kuning masing-masing 10 buah
- Papan fakta 5
- Kartu angka 0 - 9
- Simbol + dan =

(b) Guru bercerita:

"Zahra mempunyai 3 buah pensil.



Dinda memberi hadiah 2 buah pensil kepada Zahra

Berapa seluruh pensil Zahra sekarang?"

(c) Guru bertanya:

Berapa banyak pensil Zahra? (3)

Apa yang dilakukan Dinda kepada Zahra?
(memberi)

Jika Dinda memberi pensil kepada Zahra maka pensil Zahra akan bertambah banyak?

(d) Guru mengajak anak memainkan alat peraga

"Yuk coba masukkan baloknya:

3 buah pensil Zahra (masukkan 3 balok merah)

Kemudian masukkan pensil dari Dinda (2 buah balok kuning)"

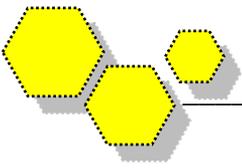
(e) Guru memasukkan angka dan simbol

Pensil Zahra 3 buah (simpan lambang bilangan 3 di bawah balok merah)

"Pensil dari Dinda menambah pensil Zahra sebanyak 2"(masukkan simbol + dan angka 2 dibawah balok kuning)



Sumber foto: My fun Math



Maka seluruh pensil Zahra adalah 5 (masukkan simbol = dan angka 5)

Kalimat matematikanya $3 + 2 = ?$

Hasilnya = 5

Setelah paham dan lancar menggunakan papan fakta, Kemudian masuk ke jari dengan mengulang cerita yang sama.

Teknik jari penggabungan My Fun Math

Memainkan jari tangan kiri.

➤ Siapkan jari tangan kiri dalam posisi semua tertutup.

➤ Baca kalimat pertama

"Zahra mempunyai 3 buah pensil"

tunjukkan 3 jari: jari kelingking, jari manis dan jari tengah.

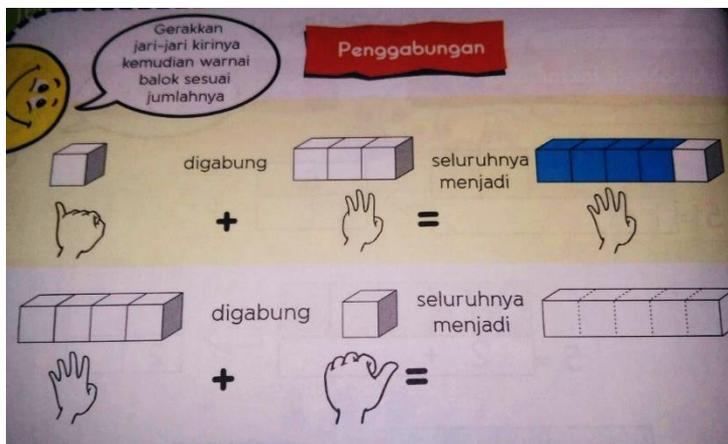
➤ Baca kalimat kedua

"Dinda memberi 2 buah pensil kepada Zahra"

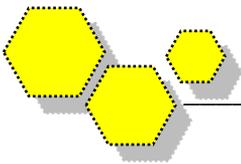
angkat 2 jari: telunjuk dan jempol

➤ "Maka seluruh pensil Zahra sekarang 3 dan 2 seluruhnya menjadi 5 buah".

Gabungkan 3 jari dan 2 jari menjadi 5 kesatuan.



Sumber foto: My fun Math



LAGU PENJUMLAHAN

Satu ditambah satu

Satu ditambah satu sama dengan dua

Dua ditambah dua sama dengan empat

Empat ditambah empat sama dengan delapan

Delapan ditambah delapan sama dengan enam belas

Satu jari kananku satu jari kiriku, kusun jadi 2, jadinya begini...

Dua jari kananku dua jari kiriku, kusun jadi 4, jadinya begini...

Tiga jari kananku tiga jari kiriku, kusun jadi 6, jadinya begini...

Empat jari kananku empat jari kiriku, kusun jadi 8, jadinya begini...

Lima jari kananku lima jari kiriku, kusun jadi 10, jadinya begini...

Tepuk Jari

Tepuk satu jari, hulakup, hulakup ahup ahup yeee

Tepuk dua jari, hulakup, hulakup ahup ahup yeee

Tepuk tiga jari, hulakup hulahu, ahup ahup yeee

Tepuk empat jari, hulakup, hulakup ahup ahup yee

Tepuk lima jari, hulakup, hulakup ahup ahup yeee

Tepuk lima jari tanpa suara

(anak hanya praktek tepuk) hulakup hulakup ahup ahup yee

2) Pengurangan ($c - b = ?$)

Tujuan: mencari sisa benda yang dimiliki setelah pemisahan

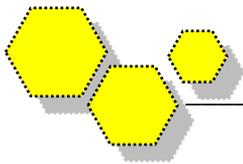
Tahapan belajar:

(a) Siapkan alat peraga:

- Balok satuan merah dan kuning masing-masing 10 buah
- Papan fakta 5
- Kartu angka 0 - 9
- Simbol - dan =

(b) Guru bercerita:

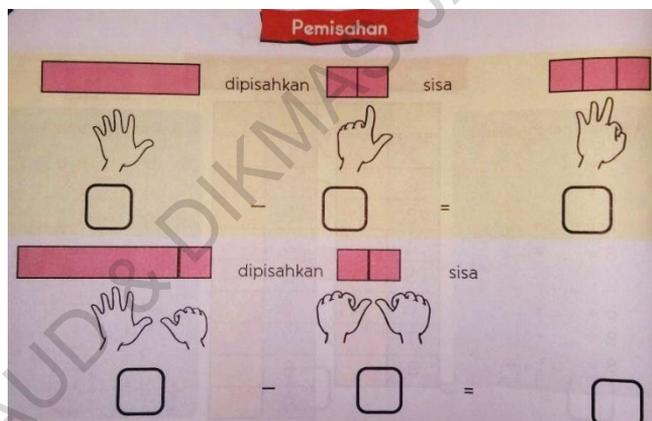
Raisya mempunyai 5 buah pensil.



- Diberikan kepada Salma 2 buah
Berapa sisa pensil Raisya sekarang?
- (c) Guru bertanya:
Berapa banyak pensil Raisya? (5)
Apa yang dilakukan Raisya kepada salma?
(memberi)
Bagaimana pensil Raisya bertambah atau berkurang?
- (d) Guru mengajak anak memainkan alat peraga
Yuk coba masukkan baloknya:
5 buah pensil Raisya (diwakilkan dengan balok merah)
Simpan 2 buah balok diluar papan fakta.
- (e) Guru memasukkan angka dan simbol
Pensil Raisya 5 buah, simpan lambang bilangan 5 dibawah balok yang berjumlah 5.
Diberikan (berkurang simbol -) sebanyak 2 (-2)
Maka sisanya (=)
 $5 - 2 = 3$
- (f) Guru meminta anak mengambil balok merah sebanyak balok kuning.
Setelah paham dan lancar menggunakan papan fakta, Kemudian masuk ke jari dengan mengulang cerita yagn sama.
Memainkan jari tangan kiri
- Siapkan jari tangan kiri dalam posisi semua tertutup.
 - Baca kalimat pertama
"Raisya mempunyai 5 buah pensil"
tunjukkan 5 jari.
 - Baca kalimat kedua
"Raisya memberikan 2 buah pensil kepada Salma"
Tutup 2 jari: telunjuk dan jempol

- "Maka sisa pensil Raisya sekarang 5 berikan 2 sisa 3 buah".
Pisahkan 2 jari dari 5 jari tangan kiri. 3 jari yang masih berdiri adalah merupakan sisanya

Lakukan tapahan hingga terjadi penjumlahan dengan beberapa variasi
Dan pengurangan dengan kuantitas 5.
Selanjutnya maju hingga 10.

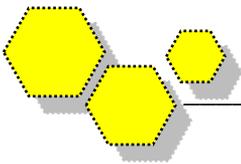


Sumber foto: My fun Math

Setelah penguasaan kuantitas dan operasi penjumlahan hingga kuantitas 5, maka dilanjutkan dengan kuantitas 6 sampai 10 menggunakan papan fakta 6 - 10 dan menggunakan jari.

LAGU PENGURANGAN

*Di sana di dalam piring
Kumasukkan buah kesukaan
10 buah ada di piring
Buah-buahan kesukaanku
Tiba-tibalah dimakan
2 Buah kesukaan
Senangnya hoi hoi sungguh senangnya
Buah 10 sisa berapa ?*



Ikan di Kolam

Kumasukkan ikan kesayangan
Sepuluh ekor berenang-renang
bersenang senang di dalam kolam
Tiba-tibalah tenggelam
Dua ekor ikan kesayangan
Kasihannya oy..oy...sungguh kasihan
Ikan sepuluh tinggal delapan

2. Mengenal Geometri: Bentuk (Shape) dan Ruang (Space)

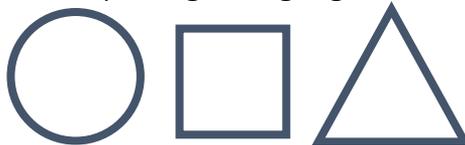
Geometri merupakan pembelajaran tentang bentuk-bentuk dan hubungan spasial.

Tujuan:

- Mengenal bentuk-bentuk geometri dasar
- Melihat benda-benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk dua dimensi dan 3 dimensi
- Mengetahui bidang datar dan ruang.
- Membantu anak memasangkan bentuk geometri kedalam pasangannya

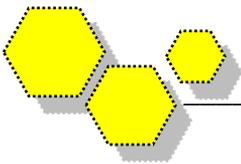
Contoh:

- Lingkaran - persegi - segitiga (dua dimensi)

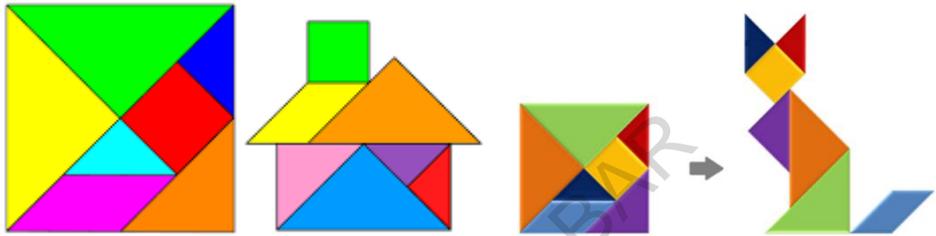


- Dari lingkaran jadi bola, dari persegi jadi kubus (dari bentuk dua dimensi menjadi bentuk tiga dimensi)





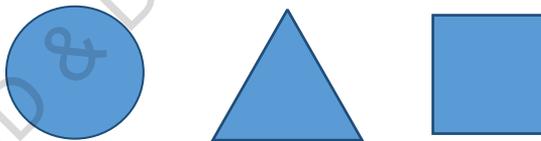
➤ Menyusun tangram, main balok



Alternatif bermain:

1. Menggunakan stik es krim
2. Menggunakan tali

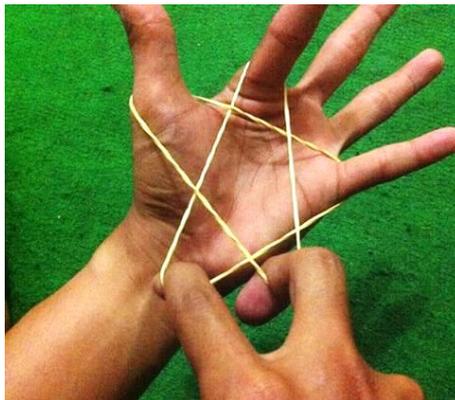
Tahapan: Tampilkan bentuk dasar geometri

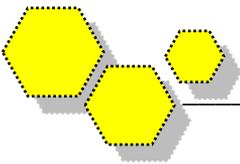


Berikan

- seutas tali untuk membuat bentuk lingkaran
- 3 buah stik es krim untuk membuat bentuk segitiga
- 4 buah stik es krim untuk membuat bentuk persegi.

Bermain Geometri tali





LAGU BENTUK GEOMETRI

Roda itu bundar... Bola itu bulat..
Kotak segiempat... Atap segitiga..
Lemari persegi panjang... ketupat jajaran genjang..
Telur itu elips... Gelas itu tabung..
Caping pa tani itu kerucut..."

(dengan memperlihatkan bentuknya)

Bermain kita bermain, Bermain mengenal bentuk
Bermain dengan lingkaran, Bermain persegi panjang
Bermain belah ketupat, Bermain dengan oval
Bentuknya seperti piring, Itulah namanya lingkaran
Bentuknya seperti pintu, Itu namanya persegi panjang
Bentuknya seperti layang-layang, Itu namanya belah ketupat
Bentuknya seperti telur, Itu namanya oval

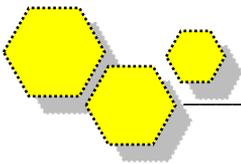
3. Pengukuran

Tujuan: Mengetahui jarak antara dua titik

Caranya:

- Menggunakan matematika permulaan (satuan tidak baku) seperti jengkal, langkah kaki, depa dan tali.
- Menggunakan matematika dasar (satuan baku) 5 jengkal, 4 langkah kaki, 2 depa. 3 panjang tali





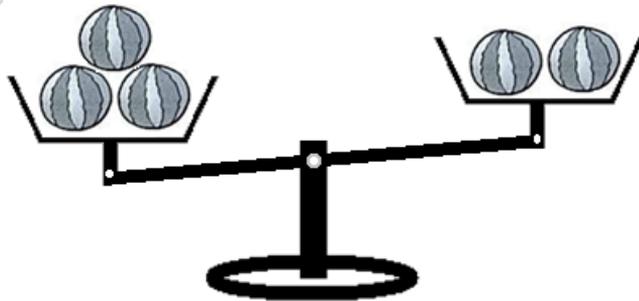
Contoh Bermain Pengukuran

a. Mana yang lebih tinggi?

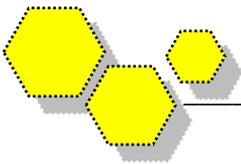


Kemudian anak usia 5-6 tahun dapat pula diajak untuk mengukur tinggi badan dengan alat ukur baku.

b. Mana yang lebih berat?



Di sini, anak dapat pula melakukan kegiatan menimbang secara nyata benda-benda yang ada di sekitarnya.



c. **Mana yang lebih banyak?**

Mana yang lebih banyak antara sepatu dengan kaus kaki?



d. **Mana yang lebih panjang?**

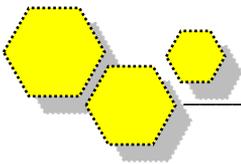
Ukurlah balok ini dengan menggunakan jengkal !



e. **Mana yang lebih jauh?**

f. **Berapa tinggi saya?**





g. Pengukuran benda di lingkungan



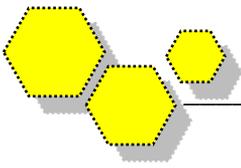
4. Pemecahan Masalah

Anak-anak akan belajar mengidentifikasi masalah dan cara memecahkan masalah didalam kehidupan sehari-hari.

a. Identifikasi dan cara menyelesaikan masalah

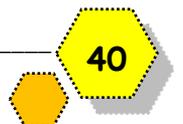
1) Bilangan

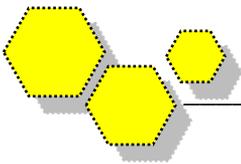
- berapa banyaknya
- berapa jumlah seluruhnya
- Urutan ke berapa



- 2) Operasi bilangan
 - Agar bertambah banyak
 - Agar lebih sedikit
 - 3) Geometri
 - apa nama bentuknya
 - bentuk apa yang serupa
 - 4) Pengukuran
 - Mana penggaris yang pas untuk dimasukkan ke dalam tempat pensil?
 - Buku mana yang bisa dimasukkan ke dalam tas?
- b. Cara memecahkan masalah
- 1) Menghitung
untuk mengetahui jumlah benda
 - 2) Mengelompokkan
untuk mengetahui benda dengan sifat yang sama
 - 3) Mencocokkan
untuk mengetahui pasangan yang tepat
 - 4) Mengukur
Untuk mengetahui ukuran benda
 - 5) Melihat pola
Untuk mengetahui kemunculan benda berikutnya
 - 6) Menambahkan
agar bertambah banyak
 - 7) Memisahkan
agar lebih sedikit jumlahnya.

Pada saat bermain, ajaklah anak untuk membandingkan benda yang dilihat atau dipegangnya. Mintalah anak untuk menjawab pertanyaan: "Lebih banyak mana? Lebih besar mana? lebih kecil mana? Setelah dimakan tinggal





berapa? Setelah diambil sisa berapa? Dan lain-lain, dengan menghitung langsung benda.

Contoh:

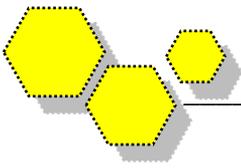
- 1) "Lebih banyak mana 5 jeruk dengan 4 jeruk?"
- 2) "Lebih besar mana jeruk yang ini atau yang itu?"
- 3) "Jeruk ini ada 4, setelah dimakan 2, tinggal berapa lagi jeruknya?"



Di sekolah, pendidik dapat mengajak anak-anak bermain jual-beli. Misalnya, seorang anak yang berjualan mempunyai apel sebanyak lima buah kemudian dibeli dua jadi sisa apel yang belum terjual sebanyak tiga buah, dan lain sebagainya.



Sumber foto: TK Assyifa



5. Data dan Grafik

Data dan grafik berhubungan dengan mengembangkan konsep pengumpulan, pengaturan, dan tampilan data pada anak usia 5-6 tahun. Membuat grafik merupakan cara anak untuk menampilkan bermacam-macam informasi/data dalam bentuk yang berlainan. Misalnya anak membuat grafik sederhana tentang makanan kesukaan, mainan kesukaan, warna yang disukai.

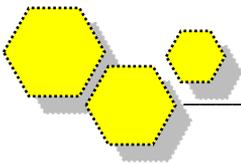
Beberapa contoh kegiatan yang bisa dilakukan guru untuk mengembangkan pengumpulan, pengaturan dan tampilan data pada anak:

- a. Mengajak anak mengumpulkan bermacam-macam daun-daunan. Kemudian ajak anak mengelompokkan bentuk daun-daunan tersebut. Setelah itu, buatlah daftar tentang jumlah daun untuk setiap bentuknya dengan cara menyusun daun-daun yang sama menjadi barisan tegak lurus ke atas. Ajak anak mencatat jumlah setiap kelompok daun.
- b. Mengajak anak membuat grafik tentang keadaan cuaca setiap hari dalam 1 bulan.
- c. Mengajak anak untuk menyebutkan warna kesukaan dan menempelkan di papan tulis.

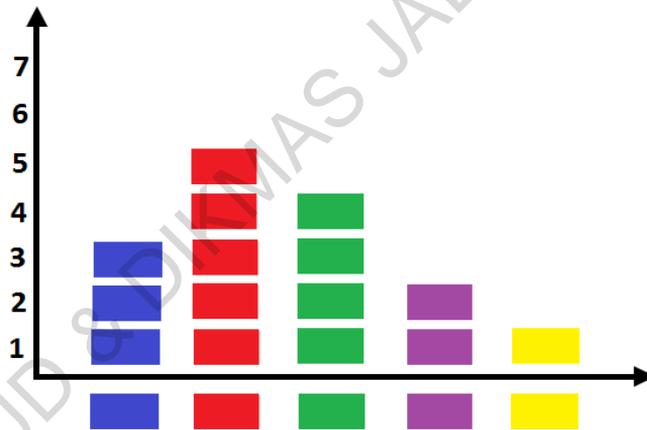
6. Membuat Grafik

Langkah-langkah:

- a. Guru membuat bagan grafik batang pada (kalender bekas, papan, tripleks, atau kardus), bagian horisontal ditempel kertas berwarna sesuai perencanaan, sedangkan bagian vertikal ditulis angka



- b. Guru menyiapkan kertas berwarna sesuai kebutuhan (warna primer atau sekunder)
- c. Guru menyediakan kertas berwarna sesuai jumlah anak
- d. Anak memilih kertas berwarna
- e. Anak menempelkan kertas berwarna pada bagan grafik batang



Guru dapat mengajukan pertanyaan berikut:

- Warna apa yang paling disukai?
- Berapa banyak warna yang disukai?
- Warna apa yang paling sedikit?
- Berapa banyak warna yang paling sedikit?

7. Menulis Angka

Sebagai tahapan untuk menulis angka anak -anak berlatih membuat garis seperti berikut ini:

- a. Garis lurus
- b. Garis lengkung
- c. Garis bersudut



Sumber foto: My fun Math

Teknik mengajarkan menulis

- a. Gunakan spidol sebagai alat tulis dengan tujuan agar anak berani membuat goresan dan tidak bisa dihapus.
- b. Siapkan
 - lantai (1 kotak untuk 1 anak)
 - Papan tulis (seukuran papan dada)
 - kertas kosong ukuran A4 dibagi 2
- c. Guru memberi contoh cara menulis angka secara tegas di papan tulis tanpa memberi penjelasan kepada anak. Hanya mengatakan "satu" sambil menulis dan hal ini dilakukan tiga kali, lalu meminta anak melakukan hal sama di atas lantai / papan dada mereka.
- d. Selanjutnya anak mencoba menulis pada kertas

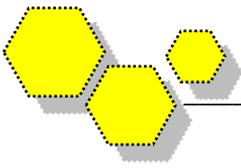
Lagu "Mengenal Angka"

Ini 0, ini 1, ini 2, ini 3

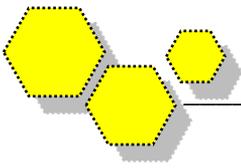
Ini 4, ini 5, ini 6, ini 7

Itu 8, itu 9 itu 10

Nama angka



- Adiningsih, Neni Utami. (2008). *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis- Matematis Balita*. Bandung: PT. Karya Kita.
- Alexander. 2010. *Tahap Pengenalan Bilangan: Masa Kritis Bagi Anak*.
- Celebioglu, Meltem. (2004). *Fun With Concept (Gembira Belajar Konsep) Jilid 1*. Honey Bee Publishing. Gading Inti Prima.
- Celebioglu, Meltem. (2004). *Fun With Concept (Gembira Belajar Konsep) Jilid 2*. Honey Bee Publishing. Gading Inti Prima.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas, Ditjen Manajemen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK/SD.s
- Fatimah. 2005. *Asyiknya bermain Matematika dengan balok. My Fun Math: Bandung*
- Fatimah. 2009. *Fun Math Matematika Asyik dengan metode pemodelan: Mizan Bandung*
- Fatimah. 2014 *Paham berhitung dengan pemodelan. My Fun Math: Bandung*
- Fong Ho Yin, Ms. (2007). *Mathematics Modul "Creatively Teaching Methodology at Education dan Care of Early Childhood"*. UNICEF of USA.
- _____. (2004). *Panduan Berhitung Kelinci (Seri Pustaka Kecil)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Heiman, Rolf. (2003). *Brain Busting Bonanza*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Kurniasih, Dedeh, dkk. (2006). *Permainan Untuk Kecerdasan. Nakita*. Jakarta: PT. Gramedia.



PP-PAUD & DIKMAS JABAR