

Lampiran-lampiran







UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id

Akreditasi Institusi oleh BAN-PT = B
(SK Nomor 169/SK/Akred/PT/IV/2015)

Nomor : 225/IV.3/PN/2019
Hal : IJIN PENELITIAN

4 Ramadhan 1440 H
9 Mei 2019 M

Yth. Kepala Sekolah
BA. AISYIYAH Pulung Merdiko, Kabupaten Ponorogo
di-
Tempat

Asalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Ponorogo,
menerangkan :

Nama : Yenni Widiya Nurrohmah
NIM : 15340028
Angkatan : 2015
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul :

"Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini melalui Permainan Ular
Tangga pada Kelompok A BA AISYIYAH Pulung Merdiko".

Yang bersangkutan memerlukan data – data yang berhubungan dengan judul tersebut, kami mohon kesediaannya memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di BA AISYIYAH Pulung Merdiko Ponorogo.

Demikian surat ijin ini disampaikan, atas perhatian dan bantuannya kami mengucapkan terima kasih.
Wasalamu'alaikum Wr. Wb.



Drs. Jumadi, M.Pd
NIK. 19621005 199109 12



Lampiran 2.
Surat Keterangan Penelitian Dari
Sekolah



BUSTANUL ATHFAL 'AISYIYAH PULUNG MERDIKO
DESA PULUNG MERDIKO KECAMATAN PULUNG
KABUPATEN PONOROGO

Jalan Jayengrono Pulung Ponorogo Kode Pos 63481

SURAT KETERANGAN

Nomor :29/BA/PULMER/VII 2019

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : DIYAN EKA SANTI, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : YENNI WIDIYA NURROHMAH
NIM : 15340028
Status Kependidikan : Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Yang bersangkutan benar- benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga di BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko*".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 29 Juli 2019

Kepala sekolah



DIYAN EKA SANTI, S.Pd.I



Lampiran 3.
Surat Keterangan Validasi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi oleh BAN-PT = B
(SK Nomor 169/SK/Akred/PT/IV/2015)

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhibuddin Fadhl
NIP/NIK : 19900513 201910 13
Jabatan/pekerjaan : Dosen PG - PAUD
Instansi : Ummuh Ponorogo

Menyatakan bahwa RPPM dan RPPH penelitian dengan judul :

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A di BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko

Dari mahasiswa :

Nama : YENNI WIDIYA NURROHMAH
Program Studi : PG PAUD
NIM : 15340028

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. RPPM dan RPPH sudah baik, namun karena ini adalah RPPM dan RPPH penelitian, maka mohon untuk bagian permainan ular tangga dapat diizinkan dan ditamalkan kembali.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 1 Mei 2019

Validator,


(Muhibuddin Fadhl, M. Pd.)

*) coret yang tidak perlu

**LEMBAR VALIDASI RPPM dan RPPH
PERMAINAN ULAR TANGGA**

1. Identitas Validator

Nama : Muhibuddin Fadhli
NIP/NIK : 19900913 201410 13
Jabatan : Dosen PG-PAUD
Instansi : Un Muh Po

2. Petunjuk pengisian

Berilah saran terhadap RPPM dan RPPH yang dibuat dalam penelitian dengan judul:

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A di BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko.

NO	Konten	Saran
1.	RPPM Siklus I	
	a. RPPH Pertemuan 1	
	b. RPPH Pertemuan 2	
	c. RPPH Pertemuan 3	
2.	RPPM Siklus II	
	a. RPPH Pertemuan 1	
	a. RPPH Pertemuan 2	
	b. RPPH Pertemuan 3	

Ponorogo, 21 Mei 2019

Validator


(Muhibuddin Fadhli, M. Pd.)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi oleh BAN-PT = B
(SK Nomor 169/SK/Akred/PT/IV/2015)

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian K
NIP/NIK : 1985042720150913
Jabatan/pekerjaan : Dosen
Instansi : PG PAUD

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A di BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko.

Dari mahasiswa :

Nama : YENNI WIDIYA NURROHMAH
Program Studi : PG PAUD
NIM : 15340028

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kata kanga operasional sesuai kan dgn STTPanya
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 22 Mei 2019

Validator,

(Dian Kristiana, M. Pd)

*) coret yang tidak perlu

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
PERMAINAN ULAR TANGGA**

A. Identitas Validator

1. Nama : Dian K
2. NIP/NIK : 19850427 20150913
3. Jabatan : Dosen
4. Instansi : PG PAUD

B. Petunjuk pengisian

Lembar validasi instrumen penelitian diisi dengan pemberian catatan

NO.	Aspek validasi	Catatan
1.	Anak mampu menunjuk dan menyebutkan huruf a-z	Kata fungsi operasional sesuai dgn CTTPA
2.	Anak dapat menyebutkan huruf depan dari sebuah kata	
3.	Anak dapat menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata dengan permainan ular tangga	

Ponorogo, 22 Mei 2019

Validator

(Dian Kristiana, M. Pd)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi oleh BAN-PT = B
(SK Nomor 169/SK/Akred/PT/IV/2015)

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Betty Yulia W. M. Pd.
NIP/NIK : 1990072 2009 13
Jabatan/pekerjaan : Dosen
Instansi : Ummuh. Ponorogo

Menyatakan bahwa media penelitian dengan judul :

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A di BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko.

Dari mahasiswa :

Nama : YENNI WIDIYA NURROHMAH
Program Studi : PG PAUD
NIM : 15340028

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. *Sesuai dgn tema saat di lapangan*
- 2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 29 Mei 2019
Validator

Belansari
(Betty Yulia Wulansari, M. Pd.)

*) coret yang tidak perlu

60

**LEMBAR VALIDASI
PERMAINAN ULAR TANGGA**

Identitas Validator

1. Nama : Betty Yulia W. M.Pd.
2. NIP/NIK : 1990712 201609 13
3. Jabatan : Dosen
4. Instansi : Ummuh Ponorogo

Petunjuk pengisian

1. Jawablah secara singkat pertanyaan di bawah ini.
2. Berilah masukan untuk Permainan yang telah dibuat.

Permainan : Ular Tangga

Usia : 4-5 tahun

STPPA yang dikembangkan : Kemampuan Anak Usia Dalam Mengenal Huruf

Indikator

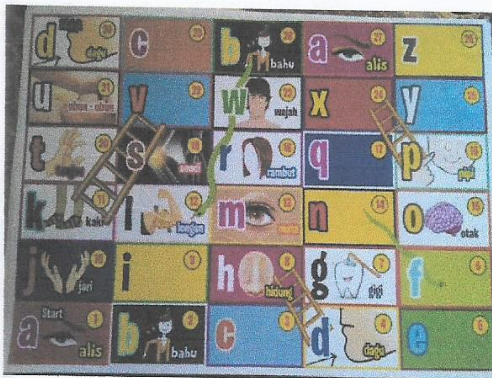
- Anak mampu menunjuk dan menyebutkan huruf a-z
- Anak dapat menyebutkan huruf depan dari sebuah kata
- Anak dapat menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata dengan permainan ular tangga

SOP

- Siapkan alat permainan ular tangga
- Siapkan dadu dan pion
- Jalankan pion dari start hingga finish
- Sebutkan huruf sesuai dadu yang diperoleh

Kapasitas

: Satu paket permainan ular tangga 2 sampai 3 orang anak



Pertanyaan:

1. Apakah permainan sesuai dengan STPPA yang dikembangkan?

.....

.....

.....

.....

.....

2. Apakah permainan sesuai dengan usia anak?

.....
.....
.....
.....
.....

3. Apakah permainan ini menarik minat anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak?

.....
.....
.....
.....
.....

4. Apakah yang perlu diperbaiki dari bentuk permainan ?

.....
.....
.....
.....
.....

5. Apakah media ini dapat digunakan dalam penelitian “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A di BA ‘Aisyiyah Pulung Merdiko”?

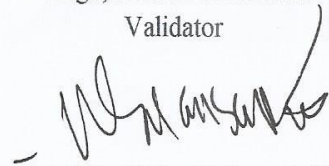
- 1) Ya tanpa revisi
- 2) Ya dengan revisi
- 3) Tidak

Alasan:

.....
.....
.....
.....

Ponorogo, 29 Mei 2019

Validator



(Betty Yulia Wulansari, M. Pd.)



Lampiran 4.
Surat Keterangan Plagiasi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN
Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp (0352) 481124, 487662 Fax (0352) 461796, *Website: library.umpo.ac.id*
TERAKREDITASI A
(SK Nomor 00012/ LAP.PT/ I.2017)

SURAT KETERANGAN
HASIL PEMERIKSAAN PLAGIASI SKRIPSI MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Dengan ini kami nyatakan bahwa skripsi dengan rincian sebagai berikut:

Nama : Yeni Widiya Nurrohmah

NIM : 15340028

Prodi : PG PAUD

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga di
BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko

Dosen pembimbing :

1. Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
2. M. fadillah, M.Pd

Telah dilakukan check plagiasi di UPT. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase plagiasi sebesar 27%

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 07 Agustus 2019

Pemeriksa



(Mohamad Ulil Albab, SIP)

NIK.1989092720150322



Lampiran 5.
Observasi Aktivitas Guru

Pedoman Observasi Aktivitas


Guru Kelompok B di BA Aisyiyah Pulung Merdiko

Observer :

Hari/ Tanggal :

No	Aktivitas Guru	Jawaban
I. Kegiatan Awal		
1.	Guru memotivasi siswa agar siswa siap mengikuti pembelajaran	
2.	Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang materi yang akan dibahas	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh setiap siswa	
4.	Guru bertanya tentang tema yang akan dibahas	
4.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa	
II. Kegiatan Inti		
5.	Guru mempraktikkan media yang berkaitan dengan materi	
6.	Pembelajaran dilaksanakan sesuai langkah-langkah pada RPPH	
7.	Guru memberikan contoh atau petunjuk pembelajaran dengan jelas kepada siswa sehingga mudah dipahami	
8.	Selama proses pembelajaran guru selalu memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	
9.	Apabila siswa bertanya guru memberikan jawaban yang jelas dan mudah dipahami anak	
10.	Guru selalu memotivasi siswa yang	

	mengalami kesulitan dalam menggunakan media	
III. Kegiatan Penutup		
11.	Guru merefleksi pembelajaran	
12.	Guru menarik kesimpulan	
13.	Guru memberikan tugas kepada siswa	
14.	Guru menginformasikan materi pembelajaran berikutnya	





Lampiran 6.
Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil Observasi Aktivitas

Guru Kelompok B 'Aisyiyah Pulung Merdiko

Observer : Yenni Widiya Nurrohmah

Hari Tanggal : Senin, 15 Juli 2019

No	Aktivitas Guru	Jawaban
I. Kegiatan Awal		
1.	Bagaimana guru membuka pembelajaran?	Guru membuka pembelajaran dengan salam diteruskan dengan tepuk atau lagu untuk memotivasi siswa
2.	Bagaimana guru melakukan apersepsi?	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab tentang tema yang dibahas
3.	Bagaimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh setiap siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menjelaskan tujuan dengan bahasa yang jelas dan dipahami anak
4.	Bagaimana cara guru menguasai kelas?	Guru menguasai kelas dengan memotivasi anak untuk aktif dalam bertanya
II. Kegiatan Inti		
5.	Bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas?	Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sesuai langkah-langkah pada RPPH
6.	Bagaimana guru menjelaskan media pembelajaran?	Guru menjelaskan media pembelajaran dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami anak
7.	Bagaimana guru menggunakan media pembelajaran yang akan dipakai anak?	Guru memberikan contoh penggunaan media pembelajaran sesuai langkah-langkahnya

8.	Bagaimana sikap guru ketika ada anak yang bertanya atau belum paham?	Guru mengulangi penjelasannya lagi sampai anak paham
9.	Bagaimana sikap guru kepada siswa yang masih merasa kesulitan dalam menggunakan media?	Guru memberikan motivasi pada siswa yang kesulitan dan memberikan bantuan
III. Kegiatan Penutup		
11.	Bagaimana guru melakukan evaluasi di kelas?	Guru melakukan evaluasi dengan cara bertanya kepada siswa tentang kegiatan yang dilakukan
12.	Bagaimana guru menutup pembelajaran?	Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pesan singkat kepada anak, menginformasikan materi pembelajaran untuk besok dan ditutup dengan doa setelah melakukan kegiatan.





Lampiran 7.
Pedoman Wawancara Dengan
Guru

Pedoman Wawancara Guru
Kelompok B BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko

Observer :

Hari/ Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas?	
2	Bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan selama pembelajaran?	
3	Bagaimana tingkat kemampuan mengenal huruf pada anak 4-5 tahun di BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko?	
4	Berapa siswa yang berkemampuan baik dalam mengenal huruf kelompok di BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko?	
5	Apakah guru sudah menyusun RPPH sebelum melakukan pembelajaran?	
6	Media apa yang pernah digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko?	
7	Tindakan apa yang pernah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak?	
8	Apakah ada peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf pada anak sesudah dilakukan tindakan?	
9	Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran?	
10	Apakah ada tindakan lain yang dilakukan setelah mengetahui hasil evaluasi khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf?	



Hasil wawancara peneliti dan guru kelompok A BA Aisyiyah Pulung Merdiko

1. Peneliti : Apa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas?
Guru : Anak belum mampu dalam mengenal huruf, padahal anak di usia 4-5 tahun sudah menguasai hal tersebut dan kurang memperhatikan guru ketika guru mengenalkan huruf pada anak
2. Peneliti : Bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan selama pembelajaran di kelas?
Guru : Guru memotivasi anak untuk belajar mengenal huruf dengan cara menerangkan huruf perhuruf yang ditulis di papan tulis.
3. Peneliti : Bagaimana tingkat kemampuan mengenal huruf anak Kelompok A di BA Pulung Merdiko?
Guru : Banyak anak yang belum mampu untuk mengenali huruf, apalagi ada beberapa huruf yang bentuknya hampir sama, seperti “b” dan “d”.
4. Peneliti : Berapa siswa yang kemampuan mengenal hurufnya sudah baik pada kelompok A di BA Pulung Merdiko?
Guru : Anak yang sudah baik kemampuan mengenal hurufnya 1 anak sedangkan yang 17 anak belum memenuhi kriteria kemampuan mengenal huruf sesuai dengan usianya.
5. Peneliti : Apakah guru sudah menyusun RPPH sebelum melakukan pembelajaran?
Guru : Sudah, Ketika akan mengajar guru sudah menyiapkan RPPH selama 1 minggu.
6. Peneliti : Media apa yang pernah ibu gunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di BA Pulung Merdiko?
Guru : Media masih menggunakan LKA.
7. Peneliti : Tindakan apa yang pernah dilakukan untuk meningkatkan

kemampuan mengenal huruf anak?

Guru : Tindakan yang pernah dilakukan biasanya anak mengerjakan LKA, sebelum mengerjakan guru menerangkan dan menulis huruf-huruf di papan tulis lalu anak diminta menirukannya.

8. Peneliti : Apakah ada peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf pada anak setelah melakukan tindakan tersebut

Guru : Ada peningkatan tetapi belum maksimal.

9. Peneliti : Apa guru melakukan evaluasi setelah proses pembelajaran?

Guru : Iya, guru selalu melakukan evaluasi dengan menggunakan catatan skala capaian, catatan hasil karya dan catatan anekdot.

10 Peneliti : Apakah ada tindakan lain yang dilakukan setelah mengetahui hasil evaluasi khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak?

Guru : Iya ada, guru sebenarnya ingin menggunakan media yang lain tapi masih bingung, media apa yang sekiranya cocok untuk mengenalkan huruf pada anak.





**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK
DI BA 'AISYIAH PULUNG MERDIKO**

No	Indikator	Kriteria penilaian	Skor	Diskripsi
1	Anak dapat menyebutkan simbol huruf A-Z	a. Anak sangat mampu dalam menyebutkan huruf A-Z dengan tepat dan lancar	4	Jika anak tepat dan lancar dalam menyebutkan huruf A-Z
		b. Anak mampu dalam menyebutkan huruf A-Z dengan tepat tapi kurang lancar	3	Jika anak tepat meskipun kurang lancar dalam menyebutkan huruf A-Z dengan
		c. Anak kurang mampu menyebutkan huruf A-Z dan sedikit ada bantuan	2	Jika anak masih ragu-ragu dalam menyebutkan huruf A-Z
		d. Anak belum mampu menyebutkan huruf A-Z dan masih perlu bimbingan lebih lanjut.	1	Jika anak salah dalam menyebutkan huruf A-Z dan perlu bimbingan lebih lanjut
2	Anak dapat menyebutkan huruf depan dari sebuah kata	a. Anak sangat mampu dalam menyebutkan huruf depan dari sebuah kata dengan tepat dan lancar	4	Jika anak tepat dan lancar dalam menyebutkan huruf depan dari sebuah kata
		b. Anak mampu dalam menyebutkan huruf depan dari sebuah kata dengan tepat tapi kurang lancar	3	Jika anak tepat meskipun kurang lancar dalam menyebutkan huruf depan dari sebuah kata
		c. Anak kurang mampu dalam menyebutkan huruf depan dari sebuah kata dengan tepat dan sedikit ada bantuan	2	Jika anak masih ragu-ragu dalam menyebutkan huruf depan dari sebuah kata
		d. Anak belum mampu dalam menyebutkan huruf depan dari sebuah kata dengan tepat dan masih perlu bimbingan lebih lanjut	1	Jika anak salah dalam menyebutkan huruf depan dari sebuah kata
3	Anak dapat menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata	a. Anak sangat mampu dalam menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata dengan tepat dan lancar	4	Jika anak tepat dan lancar dalam menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata
		b. Anak mampu dalam menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata dengan tepat tapi kurang lancar	3	Jika anak tepat meskipun kurang lancar dalam menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata
		c. Anak kurang mampu dalam menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata dengan tepat dan sedikit ada bantuan	2	Jika anak masih ragu-ragu dalam menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata
		d. Anak belum mampu dalam menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata dengan tepat dan masih perlu bimbingan lebih lanjut	1	Jika anak salah dalam menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata dan masih perlu bimbingan lebih lanjut



Lampiran 10.
RPPM

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
BA 'AISYIAH PULUNG MERDIKO**

Semester : 1/2
Tema : Diri Sendiri
Kelompok : B

Minggu ke	SUB TEMA	KD	MATERI/MUATAN PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
17	DIRIKU (Anggota Tubuh) <ul style="list-style-type: none"> • Kepala • Mata • Tangan • Kaki • Rambut • Gigi 	NAM : 1.1. Mengetahui agama yang dianut, mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan 3.1. Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 3.2. Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.	(NAM) <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menghormati perayaan hari besar agama lain, dapat hidup berdampingan dengan teman yang beragama lain, menghormati teman yang sedang melakukan ibadah, mengetahui macam-macam agama yang ada di Indonesia, mengetahui macam-macam kitab suci, menghargai perbedaan ➢ Mengetahui doa-doa pendek sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, melaksanakan ibadah sesuai aturan menurut agama yang dianut, mengenal do'a-do'a dalam sholat, mengenal tempat-tempat ibadah. (FMK) <ul style="list-style-type: none"> ➢ Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berjinjit, 	1. Diskusi tentang tubuh ciptaan Tuhan 2. Menyebutkan anggota tubuh , fungsi / guna anggota tubuh 3. Menggunting gambar sandal / sepatu 4. Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang 5. Menyanyi lagu Aku, dll 6. Menggambar bentuk orang 7. Menghubungkan gambar anggota tubuh dengan tulisan 8. Menebali huruf nama anggota tubuh 9. Menunjukkan anggota tubuh anak 10. Menyisir rambut sendiri, memakai sepatu sendiri 11. Membedakan ukuran tubuh, warna rambut 12. Membuat urutan bilangan dengan benda- benda

		<p>FMH, FMK: 3.3. mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>4.3. menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus</p> <p>KOG. 3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).</p> <p>4.8. menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p>	<p>berjalan dengan tumit sambil membawa beban, berjalan maju mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban, melompat dengan ketinggian 30-50 cm, memanjat, bergelantungan dan berayun, berdiri dengan tumit di atas kaki dengan seimbang, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, merayap dan merangkak dengan berbagai variasi, bermain dengan simpai, naik sepeda roda 2, otoped, egrang dll .</p> <p>(FMH) Menggambar bebas dengan berbagai media</p> <p>(KOG) ➤ Menyatakan dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) Mengenal nama-nama hari, bulan dan tahun Mengenal macam-macam gejala alam (banjir, tang longsor, gempa bumi, gunung meletus, dll Mengenal macam-macam hewan, mengenal kelompok hewan berdasarkan makanannya.</p> <p>(BHS) ➤ Mengurai kata</p>	<p>13. Menghitung jari tangan dan jari kaki</p> <p>14. Meminta maaf dengan jabat tangan yang benar</p> <p>15. Menunjuk teman yang sedang senang, sedih, marah</p> <p>16. Bermain bola, menendang bola, dll</p> <p>17. Berjalan dg satu kaki/engklek, berjalan di atas papan titian</p> <p>18. Mengurutkan gambar anak dari ukuran kecil-besar</p> <p>19. Kolase gambar baju dengan kain perca</p> <p>20. Bermain ular tangga</p> <p>21. Bermain ular tangga</p> <p>22. Bermain ular tangga</p> <p>23. Menjiplak jari – jari tangan</p> <p>24. Bercerita tentang gambar</p>
--	--	--	--	---

		<p>3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, jumlah, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).</p> <p>4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.</p> <p>BHS.</p> <p>3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.</p> <p>4.12. Menunjukkan</p>	<p>Menirukan kata sederhana</p> <p>(SE)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ mempertahankan hak-haknya untuk melindungi diri. <p>(SEND)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ menirukan gerakan binatang dan tanaman tertiup angin, serta menirukan berbagai suara-suara ➤ Menggambar 	
--	--	---	---	--

		<p>kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p> <p>SE.</p> <p>2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab</p> <p>SENI</p> <p>2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.</p> <p>4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>		
--	--	---	---	--

Mengetahui

Kepala BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko



DIYAN EKA SANTI, S.Pd.I

Mahasiswa

YENNI WIDIYA NURROHMAH

Ponorogo, 8 Juli 2019

Guru kelompok | B.
BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko

SITI SUSIATI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
BA 'AISYIAH PULUNG MERDIKO**

Semester : 1/3
Tema : Diri Sendiri
Kelompok : B

Minggu ke	SUB TEMA	KD	MATERI/MUATAN PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
16	KESUKAANKU <ul style="list-style-type: none"> • Ayam Goreng • Bakso • Nasi Goreng • Sate • Roti • Mie Ayam 	NAM : 3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia. FMH, FMK: 3.3. mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik	(NAM) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghormati perayaan hari besar agama lain, dapat hidup berdampingan dengan teman agama lain, menghormati teman yang sedang melakukan ibadah, mengetahui macam-macam agama yang ada di Indonesia, mengetahui macam-macam kitab suci, menghargai perbedaan ➤ Mengenal doa-doa pendek sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, melaksanakan ibadah sesuai aturan menurut agama yang dianut, mengenal do'a-do'a dalam sholat, mengenal tempat-tempat ibadah. (FMK) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan 	1. Menyanyi lagu makanan 2. Berdiskusi tentang macam-macam makanan kesukaan 3. Mengelompokkan macam-macam makanan 4. Bermain di halaman 5. Menggunting gambar 6. Mewarnai gambar ayam goreng 7. Menggambar bebas makanan kesukaan 8. Merapikan mainan bersama-sama 9. Menghitung jumlah gambar 10. Menghubungkan gambar 11. Membuat kolase donat dari kertas 12. Menebali suku kata awal sama, gambar kesukaan makanan 13. Gerak lagu

		<p>kasar dan motorok halus.</p> <p>4.3. menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus</p> <p>KOG.</p> <p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan,dll).</p> <p>4.8. menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran,jumlah, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).</p> <p>4.6. Menyampaikan tentang apa</p>	<p>berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban, berjalan maju mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban, meloncat dengan ketinggian 30-50 cm, memanjat, bergelantungan dan berayun, berdiri dengan tumit di atas kaki dengan seimbang, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, merayap dan merangkak dengan berbagai variasi, bermain dngan simpai, naik sepeda roda 2, otoped, egrang dll .</p> <p>(FMH) Menggambar bebas dengan berbagai media</p> <p>(KOG) ➤Menyatakan dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) Mengenal nama-nama hari, bulan dan tahun Mengenal macam-macam gejala alam (banjir, tang longsor, gempa bumi, gunung meletus, dll Mengenal macam-macam hewan, mengenal kelompok hewan berdasarkan makanannya.</p>	<p>14. Bermain Ular Tangga</p> <p>15. Mengurutkan bilangan</p> <p>16. Bermain Ular Tangga</p> <p>17. Mengurutkan pola gambar (makanan , minuman)</p> <p>18. Memanjat, bergantung dan berayun</p> <p>19. Mewarnai gambar alat permainan di luar kelas , gambar baju seragam</p> <p>20. Membuat sate dari buah-buahan</p> <p>21. Bermain Ular Tangga</p> <p>22. Menyusun benda dari benda besar ke benda terkecil</p>
--	--	--	---	--

		<p>dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.</p> <p>BHS. 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p> <p>SE. 2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap</p>	<p>(BHS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengurai kata Menirukan kata sederhana <p>(SE)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ mempertahankan hak-haknya untuk melindungi diri. <p>(SENI)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ menirukan gerakan binatang dan tanaman tertiup angin, serta menirukan berbagai suara-suara ➤ Menggambar pelangi 	
--	--	--	---	--

	<p>anggungjawab</p> <p>SENI</p> <p>2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.</p> <p>4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>		
--	---	--	--

Mengetahui

Ponorogo, 8 Juli 2019

Kepala BA 'Aisyiyah Pulung Merdiko

Mahasiswa

Guru kelompok | B.
BA 'Aisyiyah Pulung MerdikoDIYAN EKA SANTI, S.Pd.I
YENNI WIDIYA NURROHMAH
SITI SUSIATI



Lampiran 11.

RPPH

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KURIKULUM 13
BA 'AISYIYAH PULUNG MERDIKO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Model pembelajaran : Kelompok
Semester/bulan / minggu : 1/7/2
Hari /tanggal : Selasa/16-07-2019
Kelompok usia : 5-6 tahun
Tema / sub tema : Diri Sendiri/ anggota tubuh
Kompetensi dasar : 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.6, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
2. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
3. Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
4. Anak mampu Menyanyi lagu Aku
5. Anak mampu mengenali Identitas diri dengan lengkap
6. Anak mampu Menggerakkan jari-jari tangan
7. Anak dapat mentaati aturan/tata tertib di kelas
8. Anak terbiasa mentaati kegiatan permainan

A. Media dan sumber belajar

Lembar kerja anak, kartu kata, plastisin, pensil kertas HVS

B. Pembukaan

1. Mengucap salam sebelum dan sesudah memulai kegiatan
2. Do,a sebelum belajar
3. Menyanyikan lagu "aku"
4. Menyebutkan identitas diri
5. Bercerita tentang aturan main

C. Inti

1. Mengamati
Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang telah disediakan.
2. Menanya
Guru mempersilahkan anak untuk bertanya apa yang belum ia pahami tentang kepala
3. Mengumpulkan informasi
Guru mempersilahkan anak mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami.
4. Menalar:

Guru menyampaikan hari ini ada tiga tugas yang harus dilaksanakan anak:

- a) Tugas 1 : mengelompokkan gambar anak sesuai jenis kelamin
- b) Tugas 2 : membuat orang dengan plastisin
- c) Tugas 3 : menyebutkan perbedaan laki-laki dan perempuan

Guru menyampaikan bagaimana cara urutan tugas 1, 2 dan 3. Kelompok 1 melaksanakan tugas 1 dan kelompok 2 melaksanakan tugas 2, kelompok 3 melaksanakan tugas 3. Kemudian anak yang telah melakukan tugas 1 berpindah melakukan tugas 2, dan anak yang telah melakukan tugas 2 berpindah melakukan tugas 3, anak yang telah melakukan tugas 3 melaksanakan tugas 1.

Kegiatan pengaman : “ bermain balok”

5. Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

D. Istirahat

- Main bebas

E. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini, menanyakan kegiatan yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdo'a setelah belajar
6. Mengucapkan salam dilanjutkan pulang

F. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	- Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan - Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
Fisik Motorik	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.	- Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi - Membuat orang dengan plastisin
Kognitif	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 di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat,	- Mengelompokkan gambar anak sesuai jenis kelamin

	suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui Bermain. 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- Menyebutkan perbedaan laki-laki dan perempuan menulis nama dipapan tulis
Sosem	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	- Anak dapat mentaati aturan/ tata tertib di kelas. - Anak terbiasa mentaati kegiatan permainan.
Seni	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas Seni 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Anak mampu memmbuat karya - Anak menyanyikan lagu "aku"

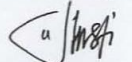
2. Teknik penilaian yang digunakan

- Hasil karya
- Catatan anekdot
- Skala capaian perkembangan (rating skill)

Mengetahui

Ponorogo, 18 Juli 2019

Guru Kelompok B


Siti Susiati

Mahasiswa Peneliti


Yenni Widiya Nurrohmah

Mengetahui

Kepala BATAisyiyah Pulung Merdiko


Dian Eka Santi S.Pd.I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KURIKULUM 13
BA 'AISYIYAH PULUNG MERDIKO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Model pembelajaran : Kelompok
Semester/bulan / minggu : 1/7/2
Hari /tanggal : kamis/16-07-2019
Kelompok usia : 5-6 tahun
Tema / sub tema : Diri Sendiri/ anggota tubuh
Kompetensi dasar : 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.6, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Pembelajaran

9. Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
10. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
11. Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
12. Anak mampu mengenal huruf melalui permainan ular tangga
13. Anak mampu menggunting gambar
14. Anak dapat mentaati aturan/tata tertib di kelas
15. Anak terbiasa mentaati kegiatan permainan

G. Media dan sumber belajar

Lembar kerja anak, permainan ular tangga, pensil kertas HVS

H. Pembukaan

6. Mengucap salam sebelum dan sesudah memulai kegiatan
7. Do,a sebelum belajar
8. Menyanyikan lagu "aku"
9. Menyebutkan fungsi kaki
10. Bercerita tentang aturan main

I. Inti

6. Mengamati
Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang telah disediakan.
7. Menanya
Guru mempersilahkan anak untuk bertanya apa yang belum ia pahami tentang kepala
8. Mengumpulkan informasi
Guru mempersilahkan anak mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami.
9. Menalar:
Guru menyampaikan hari ini ada tiga tugas yang harus dilaksanakan anak:
 - d) Tugas 1 : bermain ular tangga mengenalkan huruf
 - e) Tugas 2 : menggunting gambar sandal
 - f) Tugas 3 : mengurutkan bilangan dengan benda-benda
 Guru menyampaikan bagaimana cara urutan tugas 1, 2 dan 3. Kelompok 1 melaksanakan tugas 1 dan kelompok 2 melaksanakan tugas 2, kelompok 3 melaksanakan tugas 3. Kemudian anak yang telah melakukan tugas 1 berpindah melakukan tugas 2, dan anak yang telah melakukan tugas 2 berpindah melakukan tugas 3, anak yang telah melakukan tugas 3 melaksanakan tugas 1.

Kegiatan pengaman : " bermain balok"

10. Mengkomunikasikan

Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

J. Istirahat

- Main bebas

K. Penutup

7. Menanyakan perasaan anak hari ini
8. Berdiskusi kegiatan hari ini, menanyakan kegiatan yang disukai
9. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
10. Menginformasikan kegiatan untuk besok
11. Berdo'a setelah belajar
12. Mengucapkan salam dilanjutkan pulang

L. RENCANA PENILAIAN

3. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	- Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan - Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
Fisik Motorik	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.	- Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi - Anak mampu menggunting gambar sandal
Kognitif	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 di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan	- Mengurutkan bilangan dengan benda-benda

	ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui Bermain. 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- Anak mampu mengenal huruf melalui permainan ular tangga
Sosem	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	- Anak dapat mentaati aturan/ tata tertib di kelas. - Anak terbiasa mentaati kegiatan permainan.
Seni	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas Seni 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Anak mampu memmbuat karya - Anak menyanyikan lagu “aku”

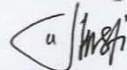
4. Teknik penilaian yang digunakan

- d. Hasil karya
- e. Catatan anekdot
- f. Skala capaian perkembangan (rating skill)

Mengetahui

Ponorogo, 18 Juli 2019

Guru Kelompok B



Siti Susiati

Mahasiswa Peneliti



Yenni Widiya Nurrohmah

Mengetahui

Kepala BA Aisyiyah Pulung Merdiko



Santi S.Pd.I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KURIKULUM 13
BA 'AISYIYAH PULUNG MERDIKO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Model pembelajaran	: Kelompok
Semester/bulan / minggu	: 1/7/2
Hari /tanggal	: jumat/19-7-2019
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema / sub tema	: diri sendiri/ anggota tubuh
Kompetensi dasar	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3,3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.6, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
2. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
3. Anak mampu berjalan di atas papan titian
4. Anak mampu bermain ular tangga
5. Anak mampu mentaati aturan/tata tertib di kelas
6. Anak terbiasa mentaati kegiatan permainan
7. Anak melukis dengan jari (finger painting)

A. Media dan sumber belajar

Lembar kerja anak, ular tangga, pasta warna, kertas HVS

B. Pembukaan

1. Mengucap salam sebelum dan sesudah memulai kegiatan
2. Do,a sebelum belajar
3. Bercerita tentang aturan main

C. Inti

1. Mengamati
Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang telah disediakan.
2. Menanya
Guru membantu anak untuk menyusun pertanyaan yang ingin anak ketahui
3. Mengumpulkan informasi
Guru mempersilahkan anak mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami.
4. Menalar:
Guru menyampaikan hari ini ada tiga tugas yang harus dilaksanakan anak:

- a) Tugas 1 : bermain ular tangga
- b) Tugas 2 : menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang
- c) Tugas 3 : finger painting gambar mata

Guru menyampaikan bagaimana cara urutan tugas 1, 2 dan 3. Kelompok 1 melaksanakan tugas 1 dan kelompok 2 melaksanakan tugas 2, kelompok 3 melaksanakan tugas 3. Kemudian anak yang telah melakukan tugas 1 berpindah melakukan tugas 2, dan anak yang telah melakukan tugas 2 berpindah melakukan tugas 3, anak yang telah melakukan tugas 3 melaksanakan tugas 1.

Kegiatan pengaman : “ bermain puzzle”

5. Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

D. Istirahat

- Main bebas

E. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini, menanyakan kegiatan yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdo'a setelah belajar
6. Mengucapkan salam dilanjutkan pulang

F. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	<p>1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari</p> <p>4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari hari dengan tuntunan orang dewasa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan - Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
Fisik Motorik	<p>3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu berjalan di atas papan titian
Kognitif	<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 di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui</p>	<ul style="list-style-type: none"> - menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang

	berbagai hasil karya	
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui Bermain. 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- Anak mampu mengenal huruf melalui permainan ular tangga
Sosem	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	- Anak dapat mentaati aturan/ tata tertib di kelas. - Anak terbiasa mentaati kegiatan permainan.
Seni	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas Seni 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Anak mampu melukis dengan jari (finger painting)

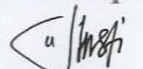
2. Teknik penilaian yang digunakan

- Hasil karya
- Catatan anekdot
- Skala capaian skill perkembangan (rating)


Mengetahui

Ponorogo, 19 Juli 2019

Guru Kelompok B


Siti Susiati

Mahasiswa Peneliti


Yenni Widiya Nurrohmah

Mengetahui

Kepala BA Aisyiyah Pulung Merdiko


Diyah Dika Santi S.Pd.I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KURIKULUM 13
BA 'AISYIAH PULUNG MERDIKO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Model pembelajaran	: Kelompok
Semester/bulan / minggu	: 1/7/ 1
Hari /tanggal	: sabtu /20 Juli 2019
Kelompok usia	: 5-6 tahun
Tema / sub tema	: diri sendiri / anggota tubuh
Kompetensi dasar	: 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3,3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.6, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
2. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
3. Anak dapat mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah
4. Anak mampu bermain ular tangga
5. Anak mampu mengenal huruf abjad
6. Anak mampu mentaati aturan/tata tertib di kelas
7. Anak terbiasa mentaati kegiatan permainan
8. Anak mampu melukis dengan berbagai media

A. Media dan sumber belajar

Lembar kerja anak, permainan ular tangga , pensil warna kertas HVS

B. Pembukaan

1. Mengucap salam sebelum dan sesudah memulai kegiatan
2. Do,a sebelum belajar
3. Berdiskusi tentang gigi
4. Bercerita tentang aturan main

C. Inti

1. Mengamati
Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang telah disediakan.
2. Menanya
Guru mempersilahkan untuk bertanya apa yang belum ia pahami tentang gigi.
3. Mengumpulkan informasi
Guru mempersilahkan anak mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami.
4. Menalar:
Guru menyampaikan hari ini ada tiga tugas yang harus dilaksanakan anak:
 - a) Tugas 1: bermain ular tangga
 - b) Tugas 2: mengurutkan benda dari yang besar ke yang kecil
 - c) Tugas 3: menebali kata "gigi"

Guru menyampaikan bagaimana cara urutan tugas 1, 2 dan 3. Kelompok 1 melaksanakan tugas 1 dan kelompok 2 melaksanakan tugas 2, kelompok 3 melaksanakan tugas 3. Kemudian anak yang telah melakukan tugas 1 berpindah melakukan tugas 2, dan anak yang telah melakukan tugas 2 berpindah melakukan tugas 3, anak yang telah melakukan tugas 3 melaksanakan tugas 1.

Kegiatan pengaman : " bermain leggo"

5. Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

D. Istirahat

- Main bebas
-

E. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini, menanyakan kegiatan yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdo'a setelah belajar
6. Mengucapkan salam dilanjutkan pulang

F. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	<p>1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari</p> <p>4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan - Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
Fisik Motorik	<p>3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi - Anak dapat berlari dengan seimbang
Kognitif	<p>3.5 mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>4.5 menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mengurutkan benda dari yang paling terbesar ke yang terkecil
Bahasa	<p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui Bermain.</p> <p>4.12 Menunjukkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mengenal huruf abjad dan mengenal huruf depan dari sebuah kata

	kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
Sosem	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mentaati aturan/ tata tertib di kelas. - Anak terbiasa mentaati kegiatan permainan.
Seni	3.15.Mengenal berbagai karya dan aktivitas Seni 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu bernyanyi

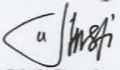
2. Teknik penilaian yang digunakan

- d. Hasil karya
- e. Catatan anekdot
- f. Skala capaian skill perkembangan (rating)

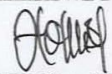
Mengetahui

Ponorogo, 20 Juli 2019

Guru Kelompok B


Siti Susiati

Mahasiswa Peneliti


Yenni Widiya Nurrohmah

Mengetahui

Kepala BA Aisyiyah Pulung Merdiko



Dyan Eka Santi S.Pd.I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KURIKULUM 13
BA 'AISYIYAH PULUNG MERDIKO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Model pembelajaran : Kelompok
Semester/bulan / minggu : 1/7/ 2
Hari /tanggal : Senin/22-Juli-2019
Kelompok usia : 5-6 tahun
Tema / sub tema : diri sendiri / kesukaanku (ayam goreng)
Kompetensi dasar : 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.13-4.13, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Pembelajaran

1. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2. Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
3. Anak mampu mengekspresikan berbagai gerakan mata, kepala, tangan, dan kaki sesuai dengan irama music
4. Anak mampu menghitung gambar
5. Anak terbiasa sabar menunggu giliran
6. Anak dapat menggambar macam-macam bentuk

A. Media dan sumber belajar

Lembar kerja anak, permainan ular tangga, pensil, kertas HVS

B. Pembukaan

1. Mengucap salam sebelum dan sesudah memulai kegiatan
2. Do'a sebelum belajar
3. Berdiskusi kesukaanku
4. Berdiskusi tentang ayam goreng
5. Bercerita tentang aturan main

C. Inti

1. Mengamati
Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang telah disediakan.
2. Menanya
Guru mempersilahkan anak untuk bertanya apa yang belum ia pahami .
3. Mengumpulkan informasi
Guru mempersilahkan anak mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami.
4. Menalar:
Guru menyampaikan hari ini ada tiga tugas yang harus dilaksanakan anak:
 - a) Tugas 1 : mewarnai gambar ayam goreng
 - b) Tugas 2 : menghitung jumlah gambar ayam
 - c) Tugas 3 : bermain ular tangga abjad

Guru membagi kelompok menjadi 2 untuk melaksanakan pembelajaran, dan guru menyampaikan bagaimana cara urutan tugas 1, 2. Kelompok 1 melaksanakan tugas 1 dan kelompok 2 melaksanakan tugas 2, Kemudian anak yang telah melakukan tugas 1 berpindah melakukan tugas 2, dan anak yang telah melakukan tugas 2 melaksanakan tugas 1. Di sela-sela melaksanakan tugas 1 dan 2 anak dipanggil untuk melakukan tugas 3

Kegiatan pengaman : “ bermain balok geometri”

- d) Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

D. Istirahat

- Main bebas

•
E. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini, menanyakan kegiatan yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdo'a setelah belajar
6. Mengucap salam dilanjutkan pulang

F. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari hari dengan tuntunan orang dewasa	- Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan - Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
Fisik Motorik	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.	- Anak mampu mengekspresikan berbagai gerakan mata, kepala, tangan, dan kaki sesuai dengan irama musik - Anak mampu bermain dengan ular tangga
Kognitif	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 di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui	- Anak mampu menghitung banyak gambar

	berbagai hasil karya	
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui Bermain. 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- Anak mampu membaca huruf pada ular tangga
Sosem	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	- Anak terbiasa sabar menunggu giliran
Seni	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas Seni 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Anak dapat mewarnai gambar

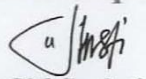
2. Teknik penilaian yang digunakan

- a. Hasil karya
- b. Catatan anekdot
- c. Skala capaian perkembangan (rating skill)


Mengetahui

Ponorogo, 22 Juli 2019

Guru Kelompok B


Siti Susiati

Mahasiswa Peneliti


Yenni Widiya Nurrohmah

Mengetahui

Kepala BA Aisyiyah Pulung Merdiko


Dian Dika Santi S.Pd.I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KURIKULUM 13
BA 'AISYIAH PULUNG MERDIKO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Model pembelajaran : Kelompok
Semester/bulan / minggu : 1/7/3
Hari /tanggal : Selasa/23-7-2019
Kelompok usia : 5-6 tahun
Tema / sub tema : diri sendiri/ kesukaanku (roti)
Kompetensi dasar : 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.13-4.13, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Pembelajaran

1. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
2. Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
3. Anak mampu melompat dari ketinggian 30-50 cm
4. Anak mampu bermain ular tangga abjad
5. Anak membuat kolase dari kertas
6. Anak terbiasa sabar menunggu giliran

A. Media dan sumber belajar

Lembar kerja anak, permainan ular tangga, kertas HVS, roti

B. Pembukaan

1. Mengucap salam sebelum dan sesudah memulai kegiatan
2. Do,a sebelum belajar
3. Berdiskusi kesukaanku roti
4. Berdiskusi tentang macam-macam roti
5. Bercerita tentang aturan main

C. Inti

1. Mengamati
Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang telah disediakan.
2. Menanya
Guru Guru mempersilahkan anak untuk bertanya apa yang belum ia pahami.
3. Mengumpulkan informasi
Guru mempersilahkan anak mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami.
4. Menalar:
Guru menyampaikan hari ini ada tiga tugas yang harus dilaksanakan anak
 - a) Tugas 1 : menghubungkan gambar donat
 - b) Tugas 2 : membuat kolase donat dari kertas
 - c) Tugas 3 : bermain ular tangga huruf

Guru membagi kelompok menjadi 2 untuk melaksanakan pembelajaran, dan guru menyampaikan bagaimana cara urutan tugas 1, 2. Kelompok 1 melaksanakan tugas 1 dan kelompok 2 melaksanakan tugas 2, Kemudian anak yang telah melakukan tugas 1 berpindah melakukan tugas 2, dan anak yang telah melakukan tugas 2 melaksanakan tugas 1. Di sela-sela melaksanakan tugas 1 dan 2 anak dipanggil untuk melakukan tugas 3

Kegiatan pengaman : “ bermain puzzle”

5. Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

D. Istirahat

- Main bebas

E. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini, menanyakan kegiatan yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdo'a setelah belajar
6. Mengucapkan salam dilanjutkan pulang

F. RENCANA PENILAIAN

3. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari hari dengan tuntunan orang dewasa	- Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. - Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.	- Anak mampu meloncat dari ketinggian 30-50 cm -
Kognitif	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 di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	- Anak mampu menghubungkan gambar donat
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan	- Anak mampu bermain ular tangga anjad

	awal melalui Bermain. 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
Sosem	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	- Anak terbiasa sabar menunggu giliran
Seni	3.15.Mengenal berbagai karya dan aktivitas Seni 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Anak mampu membuat kolase dari kertas

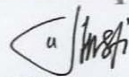
4. Teknik penilaian yang digunakan

- a. Hasil karya
- b. Catatan anekdot
- c. Skala capaian perkembangan (rating skill)

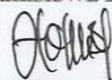
Mengetahui

Ponorogo, 23 Juli 2019

Guru Kelompok B


Siti Susiati

Mahasiswa Peneliti


Yenni Widiya Nurrohmah

Mengetahui

Kepala BA Aisyiyah Pulung Merdiko


Diyah Dika Santi S.Pd.I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KURIKULUM 13
BA 'AISYIAH PULUNG MERDIKO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Model pembelajaran : Kelompok
Semester/bulan / minggu : 1/8/ 2
Hari /tanggal : Rabu/23-7-2019
Kelompok usia : 5-6 tahun
Tema / sub tema : diri sendiri / kesukaanku (sate)
Kompetensi dasar : 1.1, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.13-4.13, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Pembelajaran

1. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
2. Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
3. Anak mampu memantulkan dan menangkap bola
4. Anak mampu bermain ular tangga
5. Anak antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan
6. Anak mampu membuat sate dari buah-buahan

A. Media dan sumber belajar

Lembar kerja anak, ular tangga abjad, buah-buahan, tusuk sate bola, kertas lipat

B. Pembukaan

1. Mengucap salam sebelum dan sesudah memulai kegiatan
2. Do'a sebelum belajar
3. Berdiskusi tentang sate
4. Bercerita tentang aturan main

C. Inti

1. Mengamati
Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang telah disediakan.
2. Menanya
Guru mempersilahkan anak untuk bertanya apa yang belum ia pahami.
Mengumpulkan informasi
Guru mempersilahkan anak mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami.
3. Menalar:
Guru menyampaikan hari ini ada tiga tugas yang harus dilaksanakan anak
 - a) Tugas 1 : membuat sate dari buah-buahan
 - b) Tugas 2 : menyusun benda dari benda besar-kecil
 - c) Tugas 3 : bermain ular tangga abjad
 Guru membagi kelompok menjadi 2 untuk melaksanakan pembelajaran, dan guru menyampaikan bagaimana cara urutan tugas 1, 2. Kelompok 1 melaksanakan tugas 1 dan kelompok 2 melaksanakan tugas 2, Kemudian anak yang telah melakukan tugas 1 berpindah melakukan tugas 2, dan anak yang telah melakukan tugas 2 melaksanakan tugas 1. Di sela-sela melaksanakan tugas 1 dan 2 anak dipanggil untuk melakukan tugas 3

Kegiatan pengaman : “ bermain leggo”

4. Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

D. Istirahat

- Main bebas

E. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini, menanyakan kegiatan yang disukai

3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdo'a setelah belajar
6. Mengucapkan salam dilanjutkan pulang

F. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	<p>1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari</p> <p>4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari hari dengan tuntunan orang dewasa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. - Anak mampu menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	<p>3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu memantulkan dan menangkap bola
Kognitif	<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 di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menyusun benda dari benda besar-kecil

	lainnya) melalui berbagai hasil karya	
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui Bermain. 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- Anak mampu mengenal huruf dengan menggunakan ular tangga
Sosem	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	- Anak antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan
Seni	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas Seni 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Anak mampu membuat karya

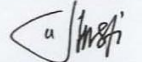
2. Teknik penilaian yang digunakan

- a. Hasil karya
- b. Catatan anekdot
- c. Skala capaian perkembangan (rating skill)

Mengetahui

Ponorogo, 24 Juli 2019

Guru Kelompok B


Siti Susiati

Mahasiswa Peneliti


Yenni Widiya Nurrohmah

Mengetahui

Kepala BA Aisyiyah Pulung Merdiko


Dian Eka Santi S.Pd.I

Lampiran 12.
Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I
dan Siklus II



Pra Siklus

Hari/tanggal : selasa, 16 Juli 2019
 Tema/sub tema : diri sendiri

No	Nama anak	Aspek Penilaian												Jumlah skor	Presentase	Ket.
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf A – Z				Anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata				Anak mampu menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ADY				√			√				√	4	33,33 %	BB	
2.	STYS			√				√				√	4	33,33 %	BB	
3.	SYM			√				√				√	4	33,33 %	BB	
4.	AQD		√					√				√	7	58,33 %	BSH	
5.	MHYM			√				√				√	5	41,67 %	BB	
6.	GNAY			√				√				√	4	33,33 %	BB	
7.	ANIZ		√					√				√	7	58,33 %	BSH	
8.	FRAM			√				√				√	5	41,67 %	BB	
9.	NFH			√				√				√	4	33,33 %	BB	
10.	AFD		√					√				√	6	50 %	MB	
11.	MMD			√				√				√	5	41,67 %	BB	
12.	KNZ			√				√				√	4	33,33 %	BB	
13.	ISAL			√				√				√	4	33,33 %	BB	
14.	AMW	√						√				√	10	83,33 %	BSB	
15.	DJD		√					√				√	6	50%	MB	
16.	NTS			√				√				√	4	33,33 %	BB	
17.	MHSY			√				√				√	4	33,33 %	BB	
Jumlah anak		1	4	11	1	1	8	8	1	2	14					
Persentase (%)																

Keterangan :

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Skor 3 : Berkemba Sesuai Harapan (BSH)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

**Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf
Siklus I Hari ke-1**

Hari/tanggal : kamis 18 Juli 2018
Tema/sub tema : diri sendiri/ anggota tubuh

No	Nama anak	Aspek Penilaian												Jumlah skor	Presentase	Ket.
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf A – Z				Anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata				Anak mampu menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ADY			√				√				√	4	33,33	BB	
2.	STYS			√			√					√	4	33,33	BB	
3.	SYM			√			√					√	4	33,33	BB	
4.	AQD		√				√				√		7	58,33	BSH	
5.	MHYM			√			√					√	5	41,67	BB	
6.	GNAY		√				√				√		7	58,33	BSH	
7.	ANIZ			√			√					√	4	33,33	BB	
8.	FRAM			√			√					√	5	41,67	BB	
9.	NFH			√			√					√	4	33,33	BB	
10.	AFD		√				√					√	6	50	MB	
11.	MMD			√			√					√	5	41,67	BB	
12.	KNZ			√			√					√	4	33,33	BB	
13.	ISAL			√			√					√	4	33,33	BB	
14.	AMW	√					√			√			10	83,33	BSB	
15.	DJD		√				√					√	6	50	MB	
16.	NTS			√			√					√	4	33,33	BB	
17.	MHSY			√			√					√	4	33,33	BB	
Jumlah anak		1	4	12	0	1	7	9	1	2	14					
Persentase (%)																

Keterangan :

- Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
 Skor 3 : Berkemba Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

**Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf
Siklus I Pertemuan Ke-2**

Hari/tanggal : jumat, 19 Juli 2019

Tema/sub tema : diri sendiri/ anggota tubuh

No	Nama anak	Aspek Penilaian												Jumlah skor	Presentase	Ket.
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf A – Z				Anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata				Anak mampu menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ADY			√				√				√	5	41,67	BB	
2.	STYS			√				√				√	5	41,67	BB	
3.	SYM			√				√				√	5	41,67	BB	
4.	AQD	√						√				√	10	83,33	BSH	
5.	MHYM			√				√				√	6	50	MB	
6.	GNAY	√						√				√	10	83,33	BSB	
7.	ANIZ			√				√				√	5	41,67	BB	
8.	FRAM			√				√				√	6	50	MB	
9.	NFH			√					√			√	5	41,67	BB	
10.	AFD		√					√				√	10	83,33	BSB	
11.	MMD	√						√				√	10	83,33	BSB	
12.	KNZ			√				√				√	6	50	MB	
13.	ISAL			√				√				√	5	41,67	BB	
14.	AMW	√						√				√	10	83,33	BSB	
15.	DJD	√						√				√	11	91,67	BSB	
16.	NTS			√				√				√	5	41,67	BB	
17.	MHSY			√				√				√	5	41,67	BB	
Jumlah anak		5	1	11				6	10	1		4	3	11		
Persentase (%)																

Keterangan :

- Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
 Skor 3 : Berkemba Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

**Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf
Siklus I Pertemuan Ke-3**

Hari/tanggal : sabtu, 20 Juli 2019

Tema/sub tema : diri sendiri /anggota tubuh

No	Nama anak	Aspek Penilaian												Jumlah skor	Presentase	Ket.
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf A – Z				Anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata				Anak mampu menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ADY		√					√					√	6	50	MB
2.	STYS		√					√					√	6	50	MB
3.	SYM		√					√					√	8	66,67	BSH
4.	AQD	√				√							√	11	91,67	BSB
5.	MHYM			√				√					√	8	66,67	BSH
6.	GNAY	√				√							√	11	91,67	BSB
7.	ANIZ		√					√					√	8	66,67	BSH
8.	FRAM	√						√					√	10	83,33	BSB
9.	NFH			√					√				√	8	66,67	BSH
10.	AFD	√				√							√	11	91,67	BSB
11.	MMD	√				√							√	11	91,67	BSB
12.	KNZ		√					√					√	8	66,76	BSH
13.	ISAL		√					√					√	8	66,76	BSH
14.	AMW	√				√							√	11	91,67	BSB
15.	DJD	√				√							√	11	91,67	BSB
16.	NTS		√					√					√	8	66,76	BSH
17.	MHSY		√					√					√	6	50	MB
Jumlah anak		7	8	2		6	7	3	1		7	6	3			
Persentase (%)																

Keterangan :

- Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
 Skor 3 : Berkemba Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

**Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf
Siklus II Pertemuan Ke-1**

Hari/tanggal : Senin, 22 Juli 2019

Tema/sub tema : Diri Sendiri / Kesukaanku

No	Nama anak	Aspek Penilaian												Jumlah skor	Presentase	Ket.
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf A – Z				Anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata				Anak mampu menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ADY		√				√				√			8	66,67	BSH
2.	STYS		√				√				√			9	75	BSH
3.	SYM		√				√				√			8	66,67	BSH
4.	AQD	√				√					√			11	91,67	BSB
5.	MHYM		√				√				√			9	75	BSH
6.	GNAY	√				√					√			11	91,67	BSB
7.	ANIZ		√				√				√			9	75	BSH
8.	FRAM		√				√					√		8	66,67	BSH
9.	NFH	√				√					√			11	91,67	BSB
10.	AFD		√				√				√			9	75	BSH
11.	MMD	√				√					√			11	91,67	BSB
12.	KNZ		√				√					√		8	66,67	BSH
13.	ISAL	√				√					√			11	91,67	BSB
14.	AMW	√				√					√			11	91,67	BSB
15.	DJD	√				√					√			11	91,67	BSB
16.	NTS		√				√					√		8	66,67	BSH
17.	MHSY		√				√					√		8	66,67	BSH
Jumlah anak		7	10			7	10				11	6				
Persentase (%)																

Keterangan :

- Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
 Skor 3 : Berkemba Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

**Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf
Siklus II Pertemuan Ke-2**

Hari/tanggal : Selasa, 23 Juli 2019

Tema/sub tema : Diri Sendiri/ kesukaanku

No	Nama anak	Aspek Penilaian												Jumlah skor	Presentase	Ket.
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf A – Z				Anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata				Anak mampu menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ADY		√				√				√			9	75	BSH
2.	STYS	√					√				√			10	83.33	BSH
3.	SYM		√				√					√		8	66.67	BSH
4.	AQD	√				√				√				12	100	BSB
5.	MHYM	√					√				√			10	83.33	BSH
6.	GNAY	√				√					√			11	91.67	BSB
7.	ANIZ	√				√					√			11	91.67	BSH
8.	FRAM	√					√				√			10	83.33	BSB
9.	NFH	√					√				√			11	91.67	BSH
10.	AFD	√					√				√			10	83.33	BSB
11.	MMD	√				√				√				12	100	BSB
12.	KNZ	√					√				√			10	83.33	BSH
13.	ISAL	√				√					√			11	91.67	BSH
14.	AMW	√				√					√			11	91.67	BSB
15.	DJD	√				√					√			11	91.67	BSB
16.	NTS	√					√				√			10	83.33	BSH
17.	MHSY		√				√					√		8	66.67	BSB
Jumlah anak		14	3			7	10			2	13	2				
Persentase (%)																

Keterangan :

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Skor 3 : Berkemba Sesuai Harapan (BSH)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 1 : Belum Berkemban

**Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf
Siklus II Pertemuan Ke-3**

Hari/tanggal : Rabu, 24 Juli 2019
Tema/sub tema : Diri Sendiri / kesukaanku

No	Nama anak	Aspek Penilaian												Jumlah skor	Presentase	Ket.
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf A – Z				Anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata				Anak mampu menyebutkan rangkaian huruf dari sebuah kata						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ADY	√					√				√			10	75	BSH
2.	STYS	√				√					√			11	91,67	BSB
3.	SYM	√				√						√		10	75	BSH
4.	AQD	√				√				√				12	100	BSB
5.	MHYM	√				√				√				11	91,67	BSB
6.	GNAY	√				√				√				12	100	BSB
7.	ANIZ	√				√				√				11	91.67	BSB
8.	FRAM	√				√				√				11	91.67	BSB
9.	NFH	√				√				√				12	100	BSB
10.	AFD	√					√			√				11	91.67	BSB
11.	MMD	√				√				√				12	100	BSB
12.	KNZ	√				√				√				11	91.67	BSB
13.	ISAL	√				√				√				11	91.67	BSB
14.	AMW	√				√				√				12	100	BSB
15.	DJD	√				√				√				11	91.67	BSB
16.	NTS	√					√			√				10	83.33	BSB
17.	MHSY		√			√				√				10	83,33	BSH
Jumlah anak		16	1			14	3			4	12	1				
Persentase (%)																

Keterangan :

- Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
 Skor 3 : Berkemba Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Lampiran 13.
Foto Kegiatan Pembelajaran



Foto foto



Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan



Kegiatan mengenal huruf dengan permainan ular tangga





Media pembelajaran permainan ular tangga



Lampiran 15.
Data Murid Kelompok B

DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B

No	Nama	Jenis kelamin	Tempat tanggal lahir
1	Ardiansyah	L	Ponorogo, 03-12-2013
2	Setya Suwirya	L	Ponorogo, 10-01-2013
3	Sorya Maulana	L	Ponorogo, 10-01-2013
4	Aqila Diana P	P	Ponorogo, 03-11-2013
5	Muh. Yusuf Maulana	L	Ponorogo, 26-05-2013
6	Gian Aditya A	L	Cirebon, 23-03-2014
7	Anindiya Izatunisa N.	P	Ponorogo, 02-11-2013
8	Farel Ali Masyuda	L	Ponorogo, 09-06-2014
9	Naufal Hadan K.	L	Ponorogo, 29-01-2014
10	Aufa Dhiwa R	L	Ponorogo, 06-08-2013
11	Muhammad Dio A.	L	Ponorogo, 25-06-2013
12	Khanza Aryana Z.A	P	Ponorogo, 07-08-2014
13	Isnaini Amalatul L.	P	Ponorogo, 17-12-2014
14	Alim Wijaya K.	L	Malang, 30-03-2014
15	D. Jagad Surya P.	L	Malang, 13-06-2013
16	Natasya K. A	P	Ponorogo, 30-08-2013
17	Muh. Syafi Assauqi	L	Surabaya, 26-06-2013