

PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI



Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kompleks Perkantoran Kemdikbud, Gedung E, Lantai 7
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat 10270
Telepon. (021) 5703151, laman: www.paud.kemdikbud.go.id



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
Tahun 2015

PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN **PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
Tahun 2015

PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Kata Sambutan

Diterbitkan oleh:

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

vi+ 38 hlm + foto; 21 x 28,5 cm

ISBN:

978-602-73704-3-2

Pengarah:

Ir. Harris Iskandar, Ph. D.

Penyunting:

Ella Yulaelawati, M.A., Ph.D.

Dra. Enah Suminah, M. Pd

Dra. Kurniati Restuningsih, M. Pd

Tim Penulis:

Mareta Wahyuni

Irma Yuliantina

Utin Ritayanti

Desain/Layout:

Surya Evendi

Rulnaidi

Kontributor:

Ebah Suhaebah

Dumaria Simanjuntak

Foto-foto:

Dokumen Penulis

Sekretariat:

Amalia Khairati

Suryani Sinulingga

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi kurikulum. Dimensi pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup pengembangan pada aspek struktur kurikulum, proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik, dan penilaian yang bersifat autentik. Kurikulum 2013 mengusung pengembangan pembelajaran konstruktivisme yang lebih bersifat fleksibel dalam pelaksanaan sehingga memberi ruang pada anak untuk mengembangkan potensi dan bakatnya. Model pendekatan kurikulum tersebut berlaku dan ditetapkan di seluruh tingkat serta jenjang pendidikan sejak Pendidikan Anak Usia Dini hingga Pendidikan Menengah. Keajegan model pendekatan di semua jenjang ditujukan untuk membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang lebih konsisten sejak awal sehingga diharapkan peserta didik mampu berkembang menjadi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sikap beragama, kreatif, inovatif, dan berdaya saing dalam lingkup yang lebih luas.

Sebagai jenjang paling dasar, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan menjadi fundamen bagi penyiapan peserta didik agar lebih siap dalam memasuki jenjang pendidikan lebih tinggi. Mengantarkan anak usia dini yang siap melanjutkan pendidikan tidak hanya terbatas pada kemampuan anak membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga dalam keseluruhan aspek perkembangan. Tanggung jawab ini harus dipikul bersama antara pemerintah, pengelola dan pendidikan PAUD, orang tua, serta masyarakat.

Untuk menyamakan langkah, khususnya bagi para pelaksana layanan program PAUD, guna perlu diberikan pedoman, pelatihan, dan acuan-acuan yang dapat dijadikan sebagai rujukan para pendidik dalam menerapkan kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini di satuan pendidikannya.

Pencapaian pendidikan yang lebih baik melalui penerapan Kurikulum 2013 PAUD merupakan suatu keniscayaan jika dilaksanakan bersama-sama oleh seluruh komponen. Terima kasih.

Jakarta, Oktober 2015

Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat,



Ir. Harris Iskandar, Ph.D.

NIP 196204291986011001

Pedoman Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan acuan pelaksanaan kurikulum PAUD 2013 sesuai dengan teori, filosofi, dan landasan pengembangan kurikulum tersebut yang disertai dengan contoh-contoh penerapannya.

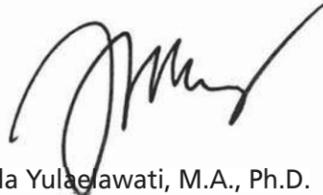
Pedoman disusun secara sederhana, menarik, ramah, dan aplikatif agar dapat dipahami dan dilaksanakan oleh seluruh tenaga pendidik dan kependidikan PAUD yang kondisi dan potensinya beragam, serta dapat dijadikan rujukan sesuai dengan kajian-kajian yang melandasinya.

Pedoman implementasi Kurikulum 2013 PAUD ini merupakan contoh yang memungkinkan penyesuaian lebih lanjut dengan kondisi, potensi, dan budaya setempat. Hal penting dalam Kurikulum 2013 PAUD adalah keterbukaan dalam menerima perubahan, baik perubahan dalam cara berpikir, kebiasaan, sikap, maupun cara kerja. Perubahan tersebut akan berimbas pada perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Buku ini sangat terbuka untuk perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Untuk itu, kami mengundang para pembaca memberikan saran dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan.

Saya mengucapkan terima kasih kepada penyusun, penelaah, penyunting, dan semua pihak yang telah bekerja keras menyelesaikan pedoman implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan pendidikan anak usia dini.

Jakarta, Oktober 2015

Direktur Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini,



Ella Yulaelawati, M.A., Ph.D.
NIP 195804091984022001

Kata Sambutan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Mengapa Guru Perlu Merencanakan Pembelajaran?	1
Apa yang Dimaksud Rencana Pelaksanaan Pembelajaran?	2
Apa Saja Jenis Perencanaan?	3
Apa dan Bagaimana Penyusunan Program Semester?	4
Langkah-Langkah Penyusunan Program Semester	4
Contoh Program Pengembangan dan Muatan Pembelajaran	6
Apa dan Bagaimana Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)?	13
Identitas Program Layanan	13
Kompetensi Dasar	14
Materi Pembelajaran	15
Apa dan Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)?	19
Penutup	35
Daftar Pustaka	36

“Perencanaan yang baik adalah seperti peta perjalanan,
menunjukkan tujuan akhir dan bagaimana
cara terbaik menuju kesana”

*A good plan is like a road map, it shows
the final destination and usually
the best way to get there*

H. Stanley Judd

Mengapa Guru Perlu Merencanakan Pembelajaran?

Pembelajaran yang baik dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Kegiatan pembelajaran dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, keluasan muatan/materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, model pembelajaran dan cara penilaian.

Kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran dapat mengubah perilaku anak ke arah yang sesuai dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, Guru PAUD diharapkan mampu merancang, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan anak.



Apa yang Dimaksud Rencana Pelaksanaan Pembelajaran?

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran **dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan**. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya, dan kebutuhan individual) anak. Rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran adalah:

Memahami STPPA sebagai hasil akhir program PAUD (Kompetensi Inti)

Memahami Kompetensi Dasar sebagai capaian hasil pembelajaran

Menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman anak

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun untuk:

1. Mendukung pencapaian Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti
2. Mendukung keberhasilan pengelolaan pembelajaran yang bermakna
3. Mengarahkan guru dalam menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
4. Mengarahkan guru untuk membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dimiliki anak
5. Mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran

Apa Saja Jenis Perencanaan?

Berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD, Dokumen KTSP terdiri dari :

1. Dokumen 1 berisi sekurang-kurangnya: visi, misi, tujuan satuan pendidikan, program pengembangan dan materi pembelajaran, pengaturan beban belajar, kalender pendidikan dan program tahunan, dan SOP.
2. Dokumen 2 berisi perencanaan program semester (Prosem), rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dilengkapi dengan rencana penilaian perkembangan anak.

Berkaitan dengan tugas guru sebagai perencana, perencanaan pembelajaran wajib disusun oleh guru secara mandiri, sesuai dengan yang tertuang dalam Dokumen 2. Terdapat tiga jenis perencanaan pembelajaran yang harus disusun dan disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu:

1. Program Semester (Prosem)
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dalam menyusun ketiga jenis perencanaan di atas, harus mengacu pada muatan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam Dokumen 1 (pemetaan materi pembelajaran berdasarkan program dan kompetensi dasar).

Sebagai Perencana, guru wajib menyusun Perencanaan Pembelajaran sesuai dengan yang tertuang dalam dokumen 2. Dokumen 2 berisi Prosem, RPPM, RPPH yang dilengkapi dengan rencana penilaian perkembangan anak

Apa dan Bagaimana Penyusunan Program Semester?

Perencanaan program semester berisi daftar tema satu semester yang dikembangkan menjadi subtema atau sub-subtema, serta kompetensi yang ditetapkan untuk dicapai pada setiap tema, dan alokasi waktu setiap tema.

Langkah-Langkah Penyusunan Program Semester

Penyusunan program semester dilakukan dengan langkah berikut.

1. Membuat daftar tema satu semester. Pemilihan dan penentuan tema dilakukan sebelum awal semester kegiatan pembelajaran dimulai dengan memperhatikan prinsip pengembangan tema.
2. Mengembangkan tema menjadi subtema dan atau sub-subtema. Subtema dan sub-subtema yang dikembangkan merupakan topik-topik yang lebih khusus dan lebih dalam. Kekhususan dan kedalaman subtema dan sub-subtema memperhatikan usia anak, kesiapan guru, dan ketersediaan sumber belajar pendukung. Pengembangan tema dapat dipelajari pada Pedoman Pengembangan Tema.
3. Menentukan alokasi waktu untuk setiap tema, subtema dan atau sub-subtema. Waktu pembahasan setiap tema/subtema/sub-subtema disesuaikan dengan minat anak, keluasan, kedalaman, dan sumber/media yang tersedia.
4. Menetapkan Kompetensi Dasar (KD) di setiap tema. Penentuan KD memuat seluruh aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral (NAM), fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional (sosem), bahasa, dan seni.
5. KD dapat ditulis lengkap atau dapat dituliskan kodenya saja.
6. KD dapat diulang-ulang di tiap tema/subtema/sub-subtema yang berbeda.

7. Tema/subtema/sub-subtema yang sudah ditentukan di awal dapat berubah bila ada kondisi tertentu dengan melibatkan anak tanpa harus mengubah KD yang sudah ditetapkan.

Dalam menentukan KD pada setiap tema mencakup enam program pengembangan (nilai agama dan moral, motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni).

**Contoh Program Semester I TK. Kenanga
Tahun Pelajaran 2015/2016 Kelompok Usia 5-6 tahun**

KOMPETENSI DASAR	TEMA	SUBTEMA	ALOKASI WAKTU
1.1, 1.2, 3.1-4.1 (Nam), 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (Motorik) 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 3.13-4.13 (Sosem), 2.2, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8 (Kognitif), 2.14, 3,10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (Bahasa), 3.15- 4.15 (Seni)	Diriku	Tubuhku	1 minggu
		Identitas ku	1 minggu
		Kesukaanku	2 minggu
		Keluargaku	3 minggu
Puncak Tema diriku			
1.1, 1.2, 3.1-4.1 (Nam), 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (Motorik) 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.13-4.13 (Sosem), 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.9-4.9 (Kognitif), 2.14, 3,10-4.10, 3.11-4.11 3.12, 4.12 (Bahasa), 3.15- 4.15 (Seni)	Binatang	Ayam	1 minggu
		Ikan	2 minggu
		Kupu-kupu	3 minggu
		Belalang	1 minggu
		Harimau	1 minggu
Puncak tema binatang			
Dst.....			
Alokasi Waktu: 17 minggu			

Dalam menyusun perencanaan program semester, lembaga diberikan keleluasaan dalam menentukan format.

Untuk menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Satuan PAUD harus menyusun cakupan materi pembelajaran setiap KD yang akan disampaikan kepada anak selama setahun melalui kegiatan bermain. Cara menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran dapat dilihat di Pedoman Penyusunan KTSP.

Contoh Program Pengembangan dan Muatan Pembelajaran

Berikut adalah contoh program pengembangan dan muatan/materi pembelajaran kurikulum PAUD “TK Kenanga” seperti yang tertuang dalam Dokumen I (KTSP).

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN (DAPAT DIKEMBANGKAN OLEH SATUAN PAUD)
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya	Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta, mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan, membiasakan mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Terbiasa saling menghormati (toleransi) agama, mengucapkan keagungan Tuhan sesuai dengan agamanya, merawat kebersihan diri, tidak menyakiti diri atau teman, menghargai teman (tidak mengolok-olok), hormat pada guru dan orang tua, menjaga dan merawat tanaman, binatang peliharaan dan ciptaan Tuhan.
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	Terbiasa berbicara sesuai dengan fakta, tidak curang dalam perkataan dan perbuatan, tidak berbohong, menghargai kepemilikan orang lain, mengembalikan benda yang bukan haknya, mengerti batasan yang boleh dan tidak boleh dilakukan, terus terang, anak senang melakukan sesuatu sesuai dengan aturan atau kesepakatan, dan mengakui kelebihan diri atau temannya.
	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Doa-doa (doa sebelum dan sesudah belajar, doa sebelum dan sesudah makan, doa sebelum dan bangun tidur, doa untuk kedua orang tua), mengenal hari-hari besar agama, hari-hari besar agama, cara ibadah sesuai dengan hari besar agama, tempat ibadah, tokoh keagamaan.
	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Perilaku baik dan santun disesuaikan dengan agama dan adat setempat; misalnya tata cara berbicara secara santun, cara berjalan melewati orang tua, cara meminta bantuan, cara menyampaikan terima kasih setelah mendapatkan bantuan, tata cara beribadah sesuai dengan agamanya misalnya; berdoa, tata cara makan, tata cara memberi salam, cara berpakaian, menolong teman, orang tua dan guru.

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN (DAPAT DIKEMBANGKAN OLEH SATUAN PAUD)
Fisik Motorik	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Kebiasaan anak makan makanan bergizi seimbang, kebiasaan merawat diri misalnya; mencuci tangan, menggosok gigi, mandi, berpakaian bersih, menjaga kebersihan lingkungan misalnya; kebersihan tempat belajar dan lingkungan, menjaga kebersihan alat main dan milik pribadi.
	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	Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misalnya: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll.). Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumpit, meronce, menggantung, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll. Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.
	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	<ul style="list-style-type: none"> Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misalnya: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll.). Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumpit, meronce, menggantung, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll. Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN (DAPAT DIKEMBANGKAN OLEH SATUAN PAUD)
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	<ul style="list-style-type: none"> • Cara merawat kebersihan diri (misal: mencuci tangan, berlatih toilet, merawat gigi, mulut, telinga, hidung, olahraga, mandi 2x sehari; memakai baju bersih), memilih makanan dan minuman yang sehat, makanan yang diperlukan tubuh agar tetap sehat. • Cara menghindarkan diri dari bahaya kekerasan (melindungi anggota tubuh yang terlarang: mulut, dada, alat kelamin, pantat; waspada terhadap orang asing/tidak dikenal). • Cara menghindarkan diri dari benda-benda berbahaya misalnya pisau, listrik, pestisida, kendaraan saat di jalan raya. • Cara menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan. • Kebiasaan buruk yang harus dihindari (permen, nonton tv atau main game lebih dari 1 jam setiap hari, tidur terlalu larut malam, jajan sembarang).
Kognitif	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	<ul style="list-style-type: none"> • membiasakan eksploratif, • cara bertanya, • cara mendapatkan jawaban.
	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • memahami tentang kreatif, • membiasakan kerja secara kreatif.
	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • cara mengenali masalah, • cara mengetahui penyebab masalah, • cara mengatasi masalah, • menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah.
	3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (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	<ul style="list-style-type: none"> • bentuk dua dimensi (persegi, segitiga, bulat, segi panjang), • bentuk tiga dimensi (kubus, balok, limas, tabung), ukuran (panjang-pendek, besar-kecil, berat-ringan, sebentar-lama), bilangan (satuan, puluhan), • tekstur (kasar-halus, keras-lunak), • suara (cepat-lambat, keras-halus, tinggi-rendah), • pengelompokan (berdasarkan warna, bentuk, ukuran, fungsi, warna-bentuk, warna-ukuran, ukuran-bentuk, warna-ukuran-bentuk), • membandingkan benda berdasarkan ukuran "lebih dari – kurang dari", "paling/ter), • mengurutkan benda berdasarkan seriasi (kecil-sedang-besar),

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN (DAPAT DIKEMBANGKAN OLEH SATUAN PAUD)
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi (sangat kecil- lebih kecil- kecil- besar- lebih besar- paling besar). • Pola ABC-ABC, ABCD-ABCD berdasarkan urutan warna, bentuk, ukuran, bunyi, warna, fungsi, sumber, dll. • Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan. • Hubungan satu ke satu, satu ke banyak, kelompok ke kelompok Lambang bilangan.
	3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	<ul style="list-style-type: none"> • mencocokkan Keluarga (hubungan dalam keluarga, peran, kebiasaan, garis keturunan, dst.), • teman (nama, ciri-ciri, kesukaan, tempat tinggal dst.), • lingkungan geografis (pedesaan/ pantai/ pegunungan/kota), • kegiatan orang-orang (di pagi/sore hari, dst.), pekerjaan (petani, buruh, guru, dll.), • budaya (perayaan terkait adat, pakaian, tarian, makanan, dst.), • tempat-tempat umum (sekolah, pasar, kantor pos, kantor polisi, terminal, dst.), • berbagai jenis transportasi (transportasi darat, air, udara, transportasi dahulu, dan sekarang), • lambang negara.
	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll.) 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	<ul style="list-style-type: none"> • bermacam bentuk dan warna daun dan bermacam akar, • berkembang biak (biji/ stek/ cangkok/ beranak/ membelah diri/daun), • cara merawat tanaman, dst., • gejala alam (angin, hujan, cuaca, siang-malam, mendung, siklus air, dst.), tanah, batu, • sebab akibat kejadian, dst.

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN (DAPAT DIKEMBANGKAN OLEH SATUAN PAUD)
	3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll.) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll.)	Nama benda, bagian-bagian benda, fungsi, cara menggunakan secara tepat, dan cara merawat. Alat dan benda yang dimaksud dapat berupa peralatan sekolah, perabot rumah tangga, perkakas kerja, peralatan elektronik, barang-barang bekas pakai.
Sosial emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> • Cara memberi salam pada guru atau teman, • Cara untuk berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya, • Cara menyampaikan keinginan dengan santun.
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> • Aturan bermain, • Aturan di satuan PAUD, • Cara mengatur diri sendiri misalnya membuat jadwal atau garis waktu, • Cara mengingatkan teman bila bertindak tidak sesuai dengan aturan.
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menahan diri saat marah, • Ciri diri dan orang lain, • Cara antre, • Cara menyelesaikan gagasannya hingga tuntas, • berusaha tidak menyakiti atau membalas dengan kekerasan.
	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman tentang mandiri, • Perilaku mandiri, • Cara merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya.
	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	<ul style="list-style-type: none"> • Keuntungan mengalah, • Cara menawarkan bantuan pada teman atau guru, • Cara menenangkan diri dan temannya dalam berbagai situasi, • senang berbagi makanan atau mainan.

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN (DAPAT DIKEMBANGKAN OLEH SATUAN PAUD)
	2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> • Perilaku anak yang menerima perbedaan teman dengan dirinya, • Cara menghargai karya teman, • Cara menghargai pendapat teman, mau berbagi, mendengarkan dengan sabar pendapat teman, • Cara berterima kasih atas bantuan yang diterima,
	2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan transisi, • Cara menghadapi situasi berbeda, • Cara menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam.
	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman tentang tanggung jawab • Pentingnya bertanggung jawab • Cara bertanggung jawab (mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf), • Cara merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula, • Mengerjakan sesuatu hingga tuntas, • Mengikuti aturan yang telah ditetapkan walaupun sekali-kali masih harus diingatkan, • Senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya (misalnya piket sebagai pemimpin harus membantu menyiapkan alat makan, dst.).
	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menghadapi orang yang tidak dikenal, • Penyebab sedih, marah, gembira, kecewa, atau mengerti jika ia mengganggu temannya akan marah, jika ia membantu temannya akan senang, mengendalikan emosi secara wajar
	3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mengungkapkan apa yang dirasakannya (lapar ingin makan, kedinginan memerlukan baju hangat, perlu payung agar tidak kehujanan, kepanasan, sakit perut perlu obat), • Teknik mengambil makanan sesuai dengan kebutuhan, menggunakan alat main sesuai dengan gagasan yang dimilikinya, • Membuat karya sesuai dengan gagasannya, dst. • Cara berbicara secara santun, menghargai teman dan orang yang lebih tua usianya, • Memahami sikap rendah hati, • Contoh perilaku rendah hati dan santun.

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN (DAPAT DIKEMBANGKAN OLEH SATUAN PAUD)
Bahasa	2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.	<ul style="list-style-type: none"> • cara berbicara secara santun, menghargai temann dan orang yang lebih tua usianya • pemahaman sikap rendah hati • contoh perilaku rendah hati dan santun.
	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	<ul style="list-style-type: none"> • cara menjawab dengan tepat ketika ditanya, • cara merespon dengan tepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru,
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	<ul style="list-style-type: none"> • melakukan sesuai dengan yang diminta dengan beberapa perintah, • menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya.
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan keinginannya, menceritakan kembali, • bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, • mengungkapkan perasaan emosinya dengan melalui bahasa secara tepat.
	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan buku untuk berbagai kegiatan.
Seni	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	<ul style="list-style-type: none"> • membaca gambar, membaca simbol, • menjiplak huruf, • mengenali huruf awal di namanya, menuliskan huruf-huruf namanya, • menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, • hubungan bunyi dengan huruf, • mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada buku cerita, • mengeja huruf, • membaca sendiri, • hubungan angka dan bilangan.
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<ul style="list-style-type: none"> • cara menjaga kerapian diri, dan • cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya, • cara merawat kerapian-kebersihan-dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya.
Seni	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	<ul style="list-style-type: none"> • membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya, • menampilkan hasil karya seni.
	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	<ul style="list-style-type: none"> • membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya, • menampilkan hasil karya seni.
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

Apa dan Bagaimana Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)?

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. RPPM dijabarkan dari Program Semester. RPPM berisi: (1) identitas program layanan, (2) KD yang dipilih, (3) materi pembelajaran, dan (4) rencana kegiatan.

Identitas Program Layanan memuat

1. Nama Satuan PAUD adalah nama satuan PAUD yang menyusun RPPM
2. Semester /bulan/minggu yang keberapa
3. Tema/Subtema/Sub-subtema diambil dari tema/subtema/sub-subtema yang disusun di program semester.
4. Kelompok usia anak diisi dengan kelompok sasaran program

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) berisi:

- *Identitas Program Layanan*
- *KD yang dipilih*
- *Materi Pembelajaran*
- *Rencana Kegiatan*

Contoh

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TAMAN KANAK-KANAK KENCANA

Semester/Bulan/Minggu : I/Julai/Minggu ke 4

Tema : Diriku

Subtema: Tubuhku

Sub-subtema: -

Kelompok : B (usia 5-6 Tahun)

Pada akhir satu atau beberapa tema dapat dilaksanakan kegiatan puncak tema. Puncak tema merupakan kegiatan penyimpul bagi anak-anak terkait dengan semua konsep, aktivitas yang dilakukan sepanjang tema berlangsung. Puncak tema dapat berupa kegiatan, antara lain, pameran hasil karya, kunjungan wisata, kegiatan bersama orangtua,



Penataan dalam ruang yang mengambil tema "sepeda".

panen bersama, pertunjukan sosiodrama, serta bazar makanan dan minuman hasil masakan anak dan orangtua. Sebagai contoh ketika mengambil tema "sepeda", puncak tema dapat berupa kegiatan bersepeda gembira bersama keluarga. Ketika mengambil tema "kupu-kupu", kegiatan puncaknya menanam tanaman bunga di sekitar halaman sekolah, atau melepas kupu-kupu hasil pembiakan anak.

Kompetensi Dasar

1. KD yang ditetapkan dalam RPPM sesuai dengan KD yang sudah ditetapkan pada Program Semester atau jika dipandang penting dapat diubah sesuai dengan kondisi.
2. Komposisi KD yang diambil mewakili seluruh program pengembangan (nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni)
3. KD untuk subtema atau sub-subtema dapat diambil seluruhnya atau hanya sebagian dari KD yang ada di tema.
4. KD yang sudah dipilih dapat diulang kembali untuk digunakan di tema lainnya.
5. Penulisan KD dapat dituliskan dengan urutan angka atau dituliskan secara utuh.
6. Penempatan KD dapat masuk ke dalam kolom atau ditulis di atas setelah identitas program.



Pada puncak tema "kupu-kupu", anak menyiram tanaman agar dibinggap.

KD untuk tema "Diriku" di program semester terdiri atas:

- 1.1, 1.2, 3.1-4.1 (NAM),
- 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (motorik)
- 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 3.13-4.13 (sosem),
- 2.2, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8 (kognitif),
- 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (bahasa),
- 3.15- 4.15 (seni)

KD yang terpilih untuk RPPM dengan Subtema "tubuhku" terdiri atas:

- 1.1, 3.1-4.1 (NAM)
- 2.1, 3.4-4.4 (motorik)
- 2.5, 2.6 (sosem)
- 3.6-4.6 (kognitif)
- 2.14, 3.10-4.10 (bahasa)
- 3.15-4.15 (seni)

Subtema berikutnya dapat menggunakan KD sisanya atau mengulang KD yang sama.

Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran diambil dari materi pembelajaran yang sudah dijabarkan di KTSP (lihat contoh)
2. Banyaknya materi pembelajaran yang diambil disesuaikan dengan kemampuan belajar anak.
3. Materi pengembangan sikap dimasukkan ke dalam SOP dan menjadi pembiasaan yang diterapkan sehari-hari sepanjang tahun.
4. Materi pengembangan sikap yang telah dimasukkan ke dalam SOP terus diterapkan walaupun tidak lagi dicantumkan dalam RPPM.
5. Materi pembelajaran dikaitkan dengan tema/ subtema/ sub-subtema.
6. Materi pelajaran untuk satu tema/subtema/ sub-subtema akan diulang-ulang sesuai dengan alokasi waktu RPPM untuk penguatan kemampuan anak.

Contoh Materi Pembelajaran di KTSP:

KD 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

Contoh Materi pembelajaran untuk KD 1.1 adalah:

Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta, mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan, membiasakan mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan.

Rencana Kegiatan

1. Rencana kegiatan berisi beberapa rencana kegiatan yang dapat diikuti anak.
2. Rencana kegiatan harus menarik dan membolehkan anak-anak untuk memilih dari banyak kegiatan yang disiapkan guru.
3. Rencana kegiatan untuk 1 minggu harus bervariasi agar anak tidak bosan.
4. Jumlah kegiatan yang disediakan setiap harinya minimal 4 kegiatan berbeda untuk tetap menjaga minat belajar anak dan agar anak memiliki pengalaman belajar yang beragam.
5. Rencana kegiatan harus dapat mencerminkan pendekatan saintifik.
6. Rencana kegiatan memperhatikan model pembelajaran (area, sentra, sudut, kelompok dengan kegiatan pengaman) yang digunakan di setiap satuan PAUD.
7. Rencana kegiatan untuk satu minggu memberi pengalaman nyata anak dengan bermain balok, drama, alam, dll.
8. Materi pembelajaran diulang setiap harinya selama alokasi waktu yang ditetapkan di RPPM tetapi dengan kegiatan yang berbeda. Tujuannya agar anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal dengan pengalaman belajar yang menarik sehingga tidak membosankan.
9. Rencana kegiatan disesuaikan dengan tema.
10. Untuk menunjukkan kebermaknaan pelaksanaan pembelajaran tematik, setiap akhir tema dikuatkan dengan kegiatan puncak tema.
11. Puncak tema dapat berupa kegiatan antara lain membuat kue/makanan, makan bersama, pameran hasil karya, pertunjukan, panen tanaman, dan kunjungan.



Puncak tema "menangkap ikan" hasil budi daya ternak ikan.

Puncak tema "membuat makanan".



RPPM dengan Model Format Kolom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TAMAN KANAK-KANAK KENCANA

Semester/ Bulan/ Minggu : I/ Juli/ Minggu ke 4

Tema : Diriku
 Subtema : Tubuhku
 Sub-subtema : -
 Kelompok : B (usia 5-6 Tahun)

Contoh 1

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1	1. Tubuhku ciptaan Tuhan,	1. Membuat bingkai foto diri warna merah, biru, kuning
3.1-4.1	2. Doa sebelum dan sesudah belajar,	2. Membuat boneka foto diri dari tanah liat
2.1	3. Kebiasaan mencuci tangan dan menggosok gigi,	3. Membuat boneka diri dari shuttlecock bulu tangkis dengan tempelan kertas merah, biru, kuning
3.3-4.3	4. Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat,	4. Menggunting dan menempel gambar anggota tubuh
2.5	5. Aku senang memberi salam,	5. Melukis dengan cat air
2.6	6. Aku senang mengikuti aturan,	6. Menggambar dengan krayon atau spidol
3.6-4.6	7. Pengelompokan berdasarkan warna (merah, biru, kuning), bentuk dua dimensi (persegi, segi tiga), dan jumlah bilangan (5 - 10),	7. Mencetak bentuk tubuh dari pasir
2.14	8. Aku anak ramah,	8. Membuat kolase bentuk dan bagian muka dari daun kering
3.10-4.10	9. Aku suka mendengar cerita	9. Menghitung anggota tubuh
3.15-4.15	10. Lagu " Aku Ciptaan Tuhan"	10. Menggambar jari tangan dengan krayon atau spidol
		11. Mengukur tinggi badan dengan tali rafia
		12. Menyusun huruf anggota tubuh berdasarkan contoh dari kartu kata bergambar
		13. Main peran pergi ke dokter gigi
		14. Membuat roti berbentuk muka
		15. Membangun rumah dari balok

RPPM dengan Model *Webbing*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TAMAN KANAK-KANAK KENCANA

Semester/Bulan/Minggu: 1/Jul/4

Tema/Subtema/Sub-subtema : Diriku/Tubuhku/-

Kelompok : B (5-6 thn)

Contoh 2

KD	: 1.1, 3.1-4.1, 2.1, 3.3-4.3, 2.5, 2.6, 3.6-4.6, 2.14, 3.10-4.10, 3.15- 4.15
MATERI	: Tubuhku ciptaan Tuhan, doa sebelum dan sesudah belajar, kebiasaan mencuci tangan dan menggosok gigi, nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, aku senang memberi salam, aku senang mengikuti aturan, pengelompokan warna (merah, biru, kuning), bentuk dua dimensi (persegi, segi tiga), bilangan (5 - 10), aku anak ramah, aku suka mendengar cerita, lagu " Aku Ciptaan Tuhan"

Sentra seni/area seni/kegiatan sudut seni/ kelompok kegiatan seni

- Membuat bingkai foto diri warna merah, biru, kuning
- Membuat boneka foto diri dari tanah liat
- Membuat boneka diri dari *shuttlecock* bulu tangkis dengan tempelan kertas merah, biru, kuning
- Menggunting dan menempel gambar anggota tubuh
- *Foot printing* (melukis dengan kaki)

Sentra persiapan/area persiapan/ kegiatan/kelompok sudut kebudayaan:

- Menghitung anggota tubuh dengan menggunakan jari alat main yang ada
- Menggambar jari tangan dengan krayon atau spidol
- Mengukur tinggi badan dengan tali rafia
- Menyusun huruf anggota tubuh berdasarkan contoh dari kartu kata bergambar

Sentra/area/sudut bahan alam/ kelompok kebudayaan:

- Melukis dengan cat air
- Menggambar tubuh dengan krayon atau spidol
- Mencetak bentuk tubuh dari pasir
- Membuat kolase bentuk dan bagian muka dari daun kering

TUBUH KU

Sentra main peran/area drama/kegiatan Pergi ke Puskesmas

- Memberi kesempatan pada anak untuk dapat berperan sebagai pasien, dokter, perawat, bidan, apoteker, juru daftar/ resepsionis, dll.

Sentra/area/sudut/ kegiatan memasak membuat roti bentuk wajah

- Mengamati (melihat, memegang, mencium, mencicipi) bahan-bahan makanan yang akan digunakan
- Menghias roti tawar menjadi bentuk wajah sendiri dengan menggunakan mentega dan meisis warna merah dan kuning

Sentra/area/sudut kegiatan balok

- Membaca buku bergambar yang memuat bermacam-macam bentuk bangunan
- Membuat bangunan "rumahku" dari balok
- Menggunakan bangunan "rumahku" untuk digunakan main peran mikro

Apa dan Bagaimana Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)?

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) merupakan acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru. Format RPPH tidak harus baku, tetapi memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri atas: (1) identitas program, (2) materi, (3) alat dan bahan, (4) kegiatan pembukaan, (5) kegiatan inti, (6) kegiatan penutup, dan (7) rencana penilaian.

Identitas RPPH

Identitas sebuah RPPH memuat:

- nama Satuan PAUD adalah nama satuan PAUD yang menyusun RPPH
- semester/bulan/minggu yang keberapa
- hari/tanggal
- tema/Subtema/Sub-subtema diambil dari tema/subtema/sub-subtema yang disusun di program semester.
- kelompok usia anak diisi dengan kelompok sasaran.

Contoh

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK KENCANA

Semester/Bulan/Minggu: 1/Jul/Minggu ke 4

Hari/Tanggal : Senin, 24 Juli 2015

Tema : Diriku

Subtema : Tubuhku

Kelompok : B (usia 5-6 Tahun)

Materi

1. Materi diambil dari materi yang telah dijabarkan di RPPM.
2. Materi sejalan dengan tujuan yang telah dituliskan di atasnya.
3. Materi dapat dibedakan:

- Materi untuk pengembangan sikap dapat dituliskan di RPP lalu masuk ke SOP atau langsung dimasukkan menjadi kegiatan rutin dan diterapkan melalui pembiasaan serta diulang-ulang setiap hari sepanjang tahunnya (ditindaklanjuti dengan dimasukkan ke dalam SOP kegiatan).
- Materi pengembangan pengetahuan dan keterampilan dikenalkan sesuai dengan RPPH.

Contoh

Materi dalam RPPH subtema tubuhku dalam kegiatan:

- Doa sebelum dan sesudah belajar,
- Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, dan cara merawatnya,
- Mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning), bentuk dua dimensi (persegi, segi tiga), dan jumlah bilangan (5 - 10),
- Lagu " Aku Ciptaan Tuhan"

Aku Ciptaan Tuhan

Pengubah: NN

1 1 4 4 4 4 4 3 4 5
 Ma ta mu yang mu ngil ja ga lah
 1 1 5 5 5 5 5 4 5 6
 Ja ngan sam pai me li hat yang sa lah
 6 6 6# 6# 6# 6 2 6# 6# 6 6 6 5 4
 Ka re na Tu han yang Esa te lah men cip ta kan nya
 6 6 5 5 5 4 3 2 3 4
 Ma ta mu yang mu ngil ja ga lah

Mulutmu yang mungil jagalah
 Jangan sampai bicara yang salah
 Karena Tuhan Yang Esa telah menciptakannya
 Mulutmu yang mungil jagalah

Tanganmu yang mungil jagalah
 Jangan sampai ke tempat yang salah
 Karena Tuhan Yang Esa telah menciptakannya
 Kakimu yang mungil jagalah



Materi yang Masuk dalam Pembiasaan

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

- Alat dan bahan sangat terkait dengan kegiatan yang akan dikelola guru pada hari itu.
- Kegiatan diambil dari beberapa rencana kegiatan yang ada di RPPM.
- Kegiatan yang ditetapkan tergantung pada pengelolaan model pendekatan yang digunakan di satuan PAUD tersebut.
- Alat dan bahan ditata untuk menarik minat belajar anak.

Contoh

CONTOH alat dan bahan untuk subtema tubuhku

- Kegiatan membuat bingkai foto diri membutuhkan: lidi/irisan bambu/stik es krim, kertas, lem, kertas warna warni (merah, biru, kuning).
- Kegiatan membuat boneka foto diri dari tanah liat membutuhkan: kertas koran untuk alas, tanah liat, dan celemek untuk menutup baju anak.
- Kegiatan membuat boneka diri membutuhkan *shuttlecock* bekas, kertas warna warni, lem, dan asesoris mata.
- Kegiatan menggunting dan menempel (kolase) gambar anggota tubuh membutuhkan pola anggota tubuh, lem, potongan anggota tubuh untuk menempel, dan gunting.



Kegiatan Pembukaan

1. Kegiatan pembukaan ditujukan untuk membantu membangun minat anak agar anak siap bermain di kegiatan inti.
2. Kegiatan pembukaan penting untuk mengenalkan materi pembelajaran.
3. Kegiatan pembukaan dimanfaatkan guru untuk mengenalkan kegiatan bermain yang sudah disiapkan, aturan bermain, menerapkan pembiasaan-pembiasaan, dan sebagainya.

Contoh

Contoh Kegiatan Pembukaan di RPPH untuk subtema tubuhku

1. Bernyanyi “ Aku Ciptaan Tuhan”
2. Doa sebelum belajar
3. Membacakan buku cerita
4. Mengenalkan aturan bermain
5. Berdiskusi bagian-bagian tubuh, fungsi, dan cara merawat tubuh. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terima kasih terhadap Tuhan atas tubuhnya

Kegiatan Inti

1. Proses belajar menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati sesuai dengan tema yang dibahas, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.
2. Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik diterapkan secara lebih fleksibel dan lebih luas. Artinya bisa diterapkan di dalam ruangan, di luar ruangan, menggunakan sumber belajar yang ada, atau memanfaatkan sumber belajar lingkungan.
3. Kegiatan Inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna.
4. Pada tahap mengomunikasikan ditekankan pada anak menyampaikan gagasannya melalui berbagai kegiatan bermain yang disiapkan.
5. Kegiatan bermain disesuaikan dengan model pembelajaran sentra/ area/sudut/ kelompok dengan kegiatan pengaman.
6. Jumlah kegiatan yang disediakan setiap harinya minimal 4 kegiatan yang berbeda untuk memfasilitasi anak agar tetap fokus bermain. Pada kegiatan tertentu misalnya memasak, main peran/drama, atau pengenalan sains guru dapat menyediakan 1 kegiatan saja.

7. Penguatan mengingat (*recalling*) merupakan bagian dari kegiatan main di Inti. *Recalling* untuk menguatkan kembali pengalaman bermain dan konsep yang dipelajari anak

Contoh

Kegiatan Inti untuk RPPH subtema tubuhku Model Sentra Seni

1. Anak diajak untuk mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan.
3. Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang pernah ditemukan anak di dalam kehidupan sehari-hari
4. Anak melakukan kegiatan sesuai yang diminati dan gagasannya:
 - a. Kegiatan 1: Membuat bingkai foto diri dari lidi.
 - b. Kegiatan 2: Membuat boneka foto diri dari tanah liat.
 - c. Kegiatan 3: Membuat boneka diri dari shuttlecock.
 - d. Kegiatan 4: Membuat kolase (menggunting dan menempel) anggota diri.
5. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya.

Selama proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai metode untuk saling melengkapi. Metode tersebut untuk mendukung pendekatan saintifik. Beberapa metode pembelajaran yang dianggap sesuai untuk PAUD, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Cerita harus diberikan secara menarik. Anak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita.
2. Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memeragakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu.
3. Bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain.
4. Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok.



Guru sedang mendemonstrasikan sesuatu



Guru bertanya jawab dengan anak

- Sosiodrama/bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi dan kreativitas anak terhadap tokoh-tokoh yang diperankan atau benda-benda yang ada di sekitar.
- Karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek yang sesuai dengan tema dan bahan kegiatan yang sedang dibahas di lingkungan kehidupan anak.
- Projek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar dan kegiatan sehari-hari sebagai bahan pembahasan.
- Eksperimen merupakan pemberian pengalaman kepada anak dengan melakukan percobaan secara langsung dan mengamati hasilnya.

Anak sedang bermain peran



Kegiatan Penutup

- Kegiatan penutup dilakukan di akhir kegiatan hari tersebut.
- Kegiatan penutup berupa transisi dari sekolah ke rumah. Diisi dengan berbagai kegiatan yang membuat anak rileks.
- Di kegiatan penutup dapat mengulang kembali apa yang dilakukan pada saat kegiatan pembukaan.
- Kegiatan penutup juga dapat diisi dengan kegiatan rutin untuk memperkuat sikap yang diharapkan.
- Kegiatan penutup dilakukan untuk menarik minat anak belajar esok harinya.

Contoh

Kegiatan Penutup untuk RPPH subtema tubuhku

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Bernyanyi " Aku Ciptaan Tuhan"
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah, yakni menanyakan kepada orang tuanya tentang tempat lahir, tanggal lahir, siapa yang menolong kelahiran, dst.
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

Rencana Penilaian

Rencana Penilaian memuat indikator perkembangan dan teknik pengumpulan data yang akan digunakan.

- Indikator perkembangan mengacu pada indikator yang tertuang pada lampiran Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD dan dapat diperkaya oleh satuan Satuan PAUD sesuai dengan visi, misi, tujuan, dan kekhasan lembaga.
- Indikator penilaian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.
- Indikator penilaian sudah dikelompokkan ke dalam program pengembangan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan.
- Format rencana penilaian tidak bersifat baku. Contoh rencana penilaian dapat dipelajari pada contoh RPPH berikut ini.

Contoh 1

Model Sentra Seni

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak-Kanak Kenanga

Semester / Bulan/Minggu ke: 1/Juli/2

Hari / Tanggal: Senin /14 Juli 2015

Kelompok / Usia: B/5 – 6 Tahun

Tema / Subtema: Diriku/Tubuhku

Materi dalam kegiatan:

- Doa sebelum dan sesudah belajar
- Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, dan cara merawatnya,
- Pengelompokan berdasarkan warna (merah, biru, kuning)
- (Catatan: materi pengelompokan berdasarkan bentuk dan jumlah bilangan disampaikan pada hari berikutnya)
- Lagu " Aku Ciptaan Tuhan"

Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. Lidi/irisan bambu/stik es krim, kertas, lem, kertas warna-warni untuk kegiatan membuat bingkai foto diri warna merah, biru, kuning.
2. Kertas Koran untuk alas, tanah liat, celemek untuk menutup baju anak untuk kegiatan membuat boneka foto diri dari tanah liat.
3. *Shuttlecock* (Kok bulu tangkis) bekas, kertas warna warni, lem, asesoris mata untuk kegiatan membuat boneka diri.
4. Gambar anggota tubuh, lem, kertas/kain flanel, gunting, potongan anggota.



*gambar dan lagu beserta not angka dicantumkan dalam RPPH bila memungkinkan

Pembukaan

1. Bernyanyi "Aku Ciptaan Tuhan".

Aku Ciptaan Tuhan

Penggubah: NN

1 1 4 4 4 4 4 3 4 5
 Ma ta mu yang mu ngil ja ga lah
 1 1 5 5 5 5 5 4 5 6
 Ja ngan sam pai me li hat yang sa lah
 6 6 6# 6# 6# 6 2 6# 6# 6 6 6 5 4
 Ka re na Tu han yang Esa te lah men cip ta kan nya
 6 6 5 5 5 4 3 2 3 4
 Ma ta mu yang mu ngil ja ga lah

Mulutmu yang mungil jagalah

Jangan sampai bicara yang salah

Karena Tuhan Yang Esa telah menciptakannya

Mulutmu yang mungil jagalah

Tanganmu yang mungil jagalah

Jangan sampai ke tempat yang salah

Karena Tuhan Yang Esa telah menciptakannya

Kakimu yang mungil jagalah

2. Doa sebelum belajar.
3. Mengenalkan aturan bermain.
4. Berdiskusi bagian-bagian tubuh, fungsi, dan cara merawat tubuh
Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terima kasih terhadap Tuhan atas tubuhnya.
5. Berdiskusi tentang pengelompokan warna (merah, biru, kuning).

Inti

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan.
2. Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan.
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut.
4. Guru mempersilakan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak.
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya.
 - a. Kegiatan 1: Membuat bingkai foto diri dari lidi.
 - b. Kegiatan 2: Membuat boneka foto diri dari tanah liat.
 - c. Kegiatan 3: Membuat boneka diri dari shuttlecock.
 - d. Kegiatan 4: Membuat kolase (menggunting dan menempel) anggota diri.
6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
7. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dll.
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan kepada orang tuanya tentang tempat lahir, tanggal lahir, siapa yang menolong kelahiran, dst.
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
6. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
7. Berdoa setelah belajar.

Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian:

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	- Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan
	3.1-4.1	- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Motorik	2.1	- Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
	3.3 - 4.3	- Anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat
Sosem	2.5	- Anak terbiasa memberi salam
	2.6	- Anak terbiasa mengikuti aturan
Kognitif	3.6-4.6	- Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning)
Bahasa	2.14, 3.10-4.10	- Anak terbiasa berlaku ramah - Anak memahami cerita yang dibacakan
Seni	3.15-4.15	- Anak dapat menyanyikan lagu "Aku Ciptaan Tuhan"

2. Teknik penilaian yang akan digunakan:

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot, dan
- Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

Contoh 2

Model AREA/SUDUT

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak-Kanak Kenanga

Semester/Bulan/Minggu ke : 1/Juli/2

Tema / Subtema: Diriku/Tubuhku

Kelompok / Usia: B/5 – 6 Tahun

Hari / Tanggal: Senin /14 Juli 2015

Materi Kegiatan:

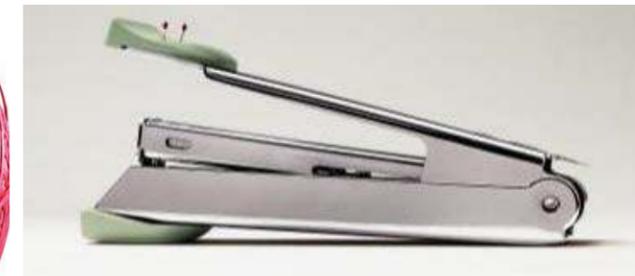
1. Doa sebelum dan sesudah belajar,
2. Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat,
3. Pengelompokan berdasarkan warna (merah, biru, kuning),
4. (Catatan: materi pengelompokan berdasarkan bentuk dan jumlah bilangan disampaikan hari berikutnya)
5. Lagu "Aku Ciptaan Tuhan"

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. lidi/irisan bambu/stik es krim, kertas, lem, kertas warna-warni untuk membuat bingkai foto diri.
2. kertas polos, krayon dan spidol warna merah, biru, kuning untuk kegiatan menjiplak telapak tangan dengan krayon atau spidol.
3. tali rafia, nama setiap anak, steples untuk kegiatan mengukur tinggi badan dengan tali rafia.



- alat kedokteran, *setting* pemeriksaan gigi, obat-obatan, kertas – pensil resep untuk bermain drama pergi ke dokter.



Pembukaan

- Bernyanyi lagu “Aku Ciptaan Tuhan”.
- Doa sebelum belajar.
- Mengenalkan aturan bermain.
- Berdiskusi bagian-bagian tubuh, fungsi, dan cara merawat tubuh
Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas tubuhnya.
- Berdiskusi tentang pengelompokan warna (merah, biru, kuning).

Inti

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan.
- Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan.
- Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut.
- Guru mempersilakan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak.
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya:
 - Area Seni: Membuat bingkai foto diri.
 - Area Keaksaraan: Mengukur tinggi badan dengan tali rafia
 - Area Main Drama: “Pergi ke dokter gigi”.
 - Area Bahan Alam: Menjiplak telapak tangan dengan krayon atau spidol.
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya.
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.

Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dll.
- Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan kepada orang tuanya tentang tempat lahir, tanggal lahir, siapa yang menolong kelahiran, dst.
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

Rencana Pembelajaran

1. Indikator Penilaian:

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	- Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan
	3.1-4.1	- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Motorik	2.1	- Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
	3.3-4.3	- Anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat
Sosem	2.5	- Anak terbiasa memberi salam
	2.6	- Anak terbiasa mengikuti aturan
Kognitif	3.6-4.6	- Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning)
Bahasa	2.14	- Anak terbiasa berlaku ramah,
	3.10-4.10	- Anak memahami cerita yang dibacakan
Seni	3.15-4.15	- Anak dapat menyanyikan lagu “Aku Ciptaan Tuhan”

2. Teknik penilaian yang akan digunakan:

- Catatan hasil karya
- Catatan Anekdote
- Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

Contoh 3

Model KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN

Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Taman Kanak-Kanak Kenanga

Semester / bulan/Minggu ke: 1/Juli/2

Hari / Tanggal: Senin /14 Juli 2015

Kelompok / Usia: B/5 – 6 Tahun

Tema / Subtema: Diriku/Tubuhku

Materi Kegiatan:

1. Doa sebelum dan sesudah belajar,
2. Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat,
3. Pengelompokan warna (merah, biru, kuning), (Catatan: materi pengelompokan berdasarkan bentuk dan jumlah bilangan disampaikan pada hari berikutnya),
4. Lagu "Aku Ciptaan Tuhan"

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. lidi/irisan bambu/stik es krim, kertas, lem, kertas warna-warni untuk membuat bingkai foto diri.
2. kertas polos, krayon dan spidol warna merah, biru, kuning untuk kegiatan menjiplak telapak tangan dengan krayon atau spidol.



3. tali rafia, nama setiap anak, steples untuk kegiatan mengukur tinggi badan dengan tali rafia.



4. alat kedokteran, setting pemeriksaan gigi, obat-obatan, kertas – pensil resep untuk bermain drama pergi ke dokter.



Pembukaan

1. Bernyanyi "Aku Ciptaan Tuhan"
2. Doa sebelum belajar
3. Mengenalkan aturan bermain
4. Berdiskusi bagian-bagian tubuh, fungsi, dan cara merawat tubuhnya. Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terima kasih terhadap Tuhan atas tubuhnya.
5. Berdiskusi tentang pengelompokan warna (merah, biru, kuning).

Inti

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut
4. Guru mempersilakan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak.
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya:
 - a. Kelompok 1: Membuat bingkai foto diri warna merah, biru, kuning.
 - b. Kelompok 2: Menjiplak telapak tangan dengan krayon atau spidol.
 - c. Kelompok 3: Mengukur tinggi badan dengan tali rafia.

Kegiatan Pengaman:

- Menyusun huruf anggota tubuh berdasarkan contoh dari kartu kata bergambar
6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
7. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.

Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dll.
3. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah, yakni menanyakan kepada orang tuanya tentang tempat lahir, tanggal lahir, siapa yang menolong kelahiran, dst.
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar

Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian:

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	- Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan
	3.1-4.1	- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Motorik	2.1	- Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
	3.3-4.3	- Anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat
Sosem	2.5	- Anak terbiasa memberi salam
	2.6	- Anak terbiasa mengikuti aturan
Kognitif	3.6-4.6	- Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning)
Bahasa	2.14	- Anak terbiasa berlaku ramah,
	3.10-4.10	- Anak memahami cerita yang dibacakan
Seni	3.15-4.15	- Anak dapat menyanyikan lagu "Aku Ciptaan Tuhan"

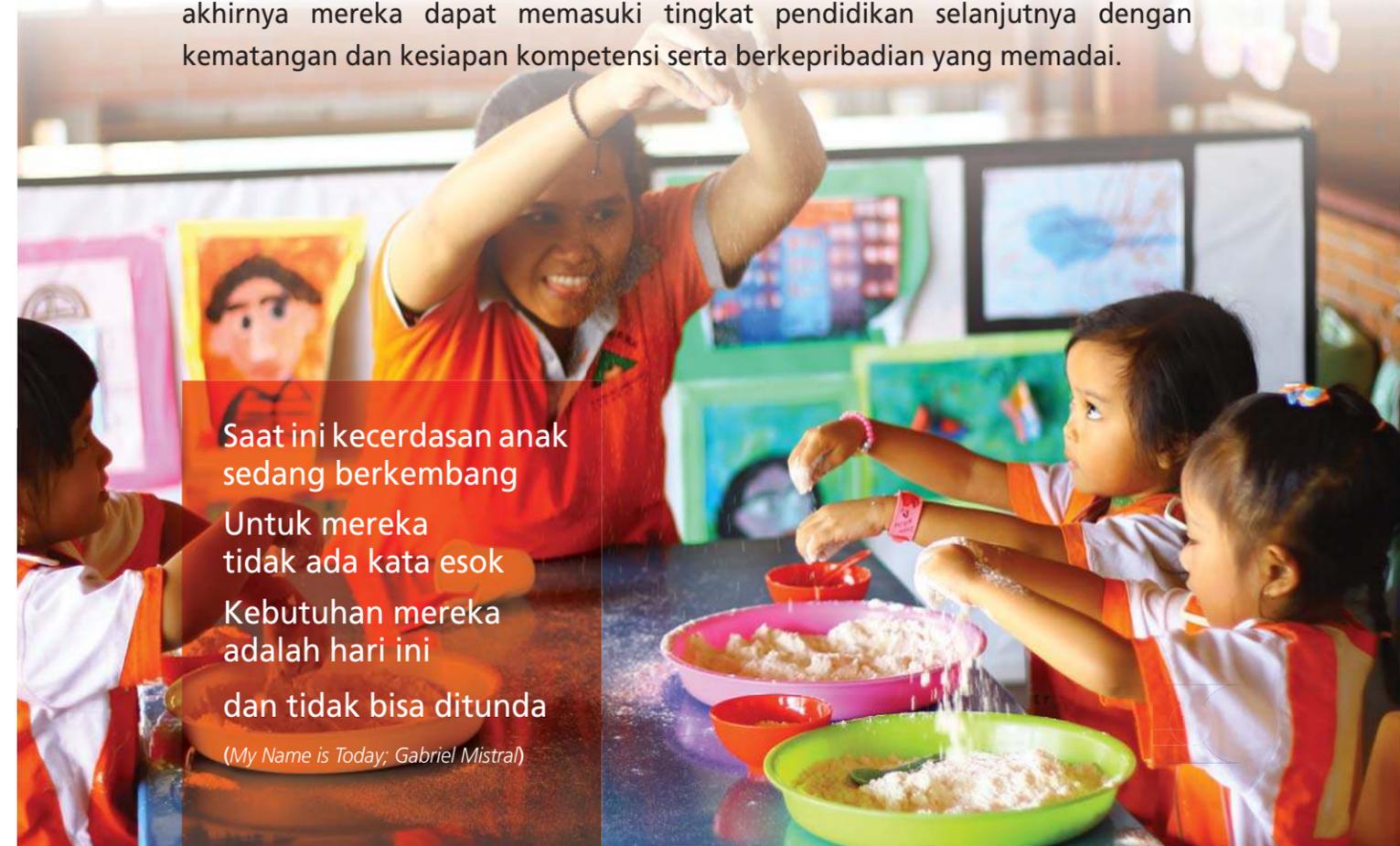
2. Teknik penilaian yang akan digunakan:
- a. Catatan hasil karya
 - b. Catatan Anekdote
 - c. Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

Penutup

Kemampuan belajar anak di lembaga pendidikan, khususnya di lembaga PAUD, perlu disiapkan dengan seksama melalui layanan pembelajaran dan penilaian yang efektif. Pembelajaran dan penilaian yang efektif adalah pembelajaran dan penilaian yang terus-menerus dilakukan secara optimal. Hal ini sesuai dengan perkembangan anak yang bersifat dinamis. Untuk selanjutnya, hasil pembelajaran dan penilaian akan menjadi rujukan bagi pengembangan perencanaan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi suatu siklus utuh antara penilaian, perencanaan, dan pelaksanaan yang berlangsung secara berkesinambungan.

Untuk dapat menjaga siklus utuh di atas secara berkualitas dan terus-menerus dalam memfasilitasi anak, guru PAUD wajib memahami perkembangan anak dengan baik dan juga cara-cara menilainya. Di samping itu, untuk mendukung keseluruhan pembelajaran lebih bermakna, para guru juga perlu melibatkan orang tua/keluarga serta lingkungan secara optimal.

Dengan upaya yang optimal tersebut, diharapkan setiap anak yang dilayani di setiap satuan PAUD dapat mencapai tingkat perkembangan yang terbaik sehingga akhirnya mereka dapat memasuki tingkat pendidikan selanjutnya dengan kematangan dan kesiapan kompetensi serta berkepribadian yang memadai.



Saat ini kecerdasan anak sedang berkembang
Untuk mereka tidak ada kata esok
Kebutuhan mereka adalah hari ini
dan tidak bisa ditunda

(My Name is Today; Gabriel Mistral)

Daftar Pustaka

CATATAN

- Beaty, Janice J. 2010. *Observing Development of The Young Child*. New Jersey. Pearson Education, Inc.
- Coughlin, Pamela A et all (1997). *Creating Child Centered Classrooms: 3-5 year olds*. Washington DC: Children's Resources International, Inc.
- Dodge, Diane, Truster, Laura J Colker, Cate Horeman. 2002. *Creative Curriculum For Preschool Fourt Edition*, Washington DC. Cengage Learning.
- Eliason, Claudia, Loa Jenkins. 2008. *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum Eight Edition*. New Jersey, Pearson Education, Inc.
- Essa, Eva L. *Introduction to Early Childhood Education, Annotated Students Edition*, 6th ed. Belmont, USA: Wadsworth, 2011
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. 2015
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. 2015
- Wortham, Sue. *Assessment in Early Childhood Education*, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall, New Jersey, Columbus, 2005.

Alamat Tim Penulis

Mareta Wahyuni (email: mareta_68@yahoo.com)

Irma Yuliantina (email: Irma_antina@yahoo.co.id)

Utin Ritayanti (email: u_teen@yahoo.com)