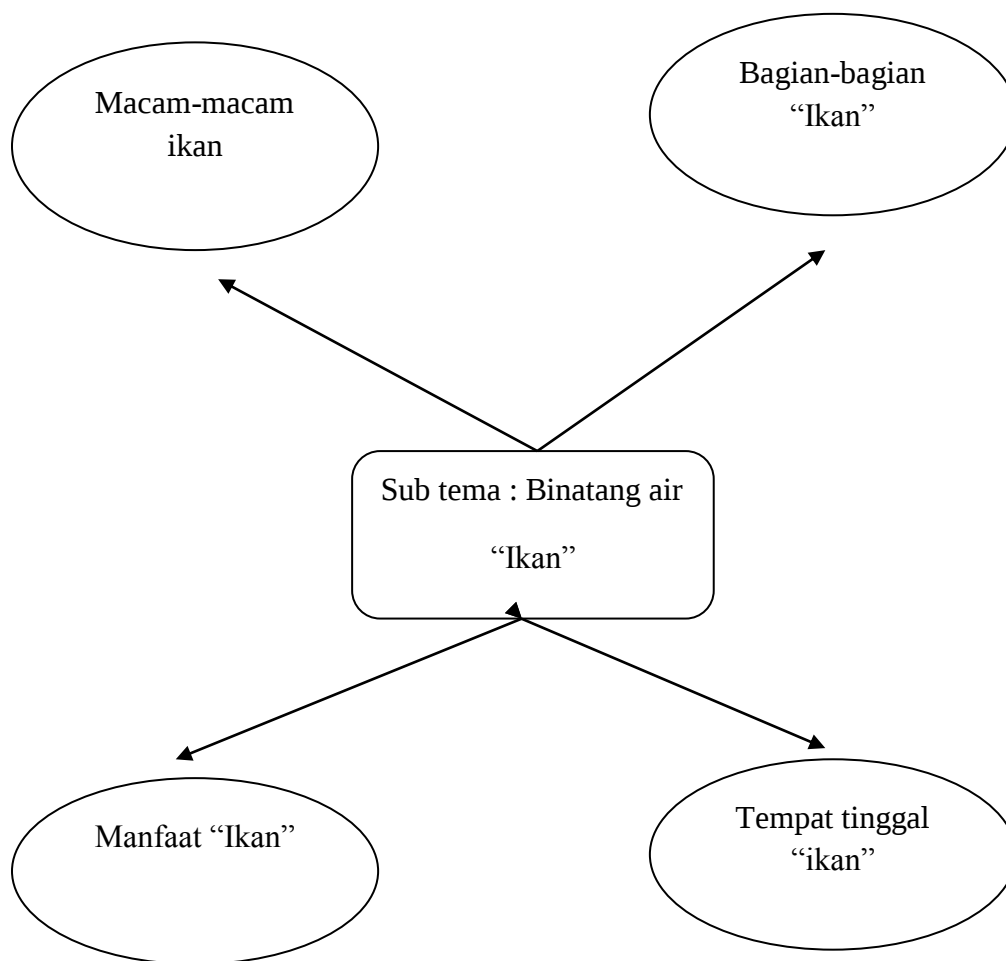


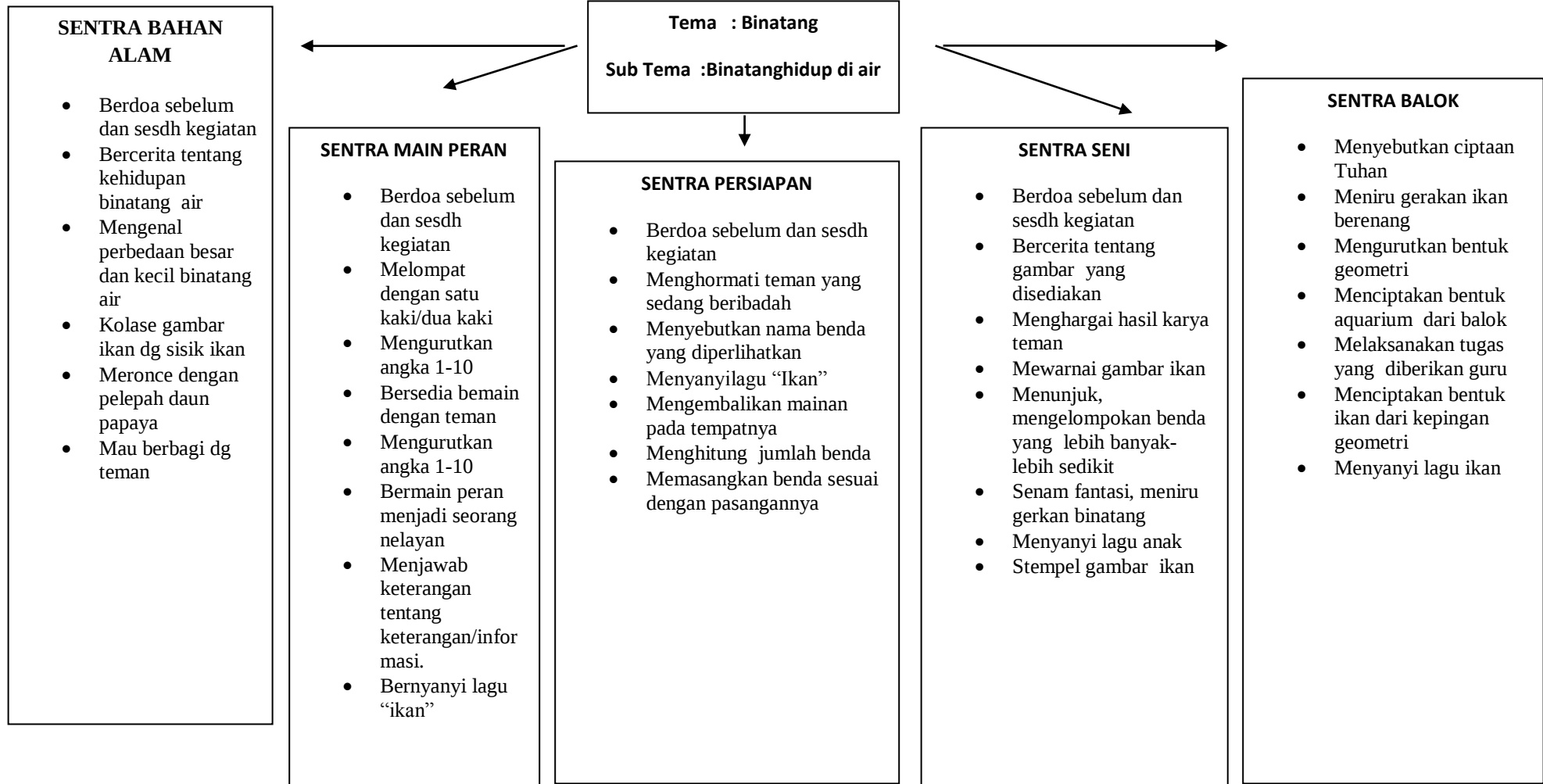
JARING TEMA

Tema : Binatang



RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

MODEL PEMBELAJARAN SENTRA



RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

SENTRA BERMAIN PERAN

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Air (Ikan)

Semester / minggu : I/I

Kelompok : A

Indikator	Kegiatan	Metode	Alat / Sumber Belajar	Evaluasi	
				Alat / Teknik	Hasil
- Melompat dengan satu kaki/dua kaki	I.Kegiatan Circle Time - Melompat dengan satu kaki/dua kaki - Berbaris sebelum masuk kelas.	Demonstrasi Demonstrasi	Mainan ikan Pancing Ember	Unjuk kerja Observasi	
-Berdo'a sebelum melakukan kegiatan	II.Kegiatan Materi Pagi, - Salam, do'a sebelum kegiatan. - Absen - Bercerita tentang macam- macam	Bercerita	Mainan masak- masakan Air	Percakapan Percakapan	
- Tanya jawab tentang macam – macam ikan	- Tanya jawab tentang macam – macam ikan III.Transisi 10 menit - Menyanyi dalam lingkaran - Berdo'a sebelum/sesudah makan .	Tanya jawab			
	IV. Kegiatan Inti Sentra Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain - Memperkenalkan densitas - Membuat aturan permainan - Anak memilih densitas yang disukai	Demonstrasi			
-	Pijakan Pengalaman saat bermain - Bermain peran menjadi nelayan	Bermain Peran		Unjuk kerja	

Membilang banyak benda dari 1 sampai 10 Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 Bersedia bermain dengan teman Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan. - Bersyair ikan	- Memancing ikan sesuai angka yang ada di ember - Menghitung jumlah ikan -Bermain masak-masakan Pijakan Setelah Main - Merapikan alat permainan - Diskusi/<i>recalling</i> - Menyanyikan lagu” ikan” - Do’a salam dan pulang	Bermain peran Bermain peran Bermain peran Bermain peran		Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja	
---	---	---	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Dayati, S.Pd

Surabaya, 16 Nopember 2015

Guru

Ulul Albab

RENCANA PEMBELAJARAN

Kelompok / Sentra : A / Bermain Peran
Hari / Tanggal : Senin, 16 Nopember 2015
Waktu : 07.15 – 10.00
Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang Air (Ikan)
Indikator :

- Melompat dengan satu kaki/dua kaki
- Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- Tanya Jawab tentang ikan
- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10
- Mengurutkan angka 1-10
- Bermain peran
- Bersedia bermain dengan teman
- Mengembalikan mainan ketempatnya setelah digunakan
- Bersyair "Ikan"

Tujuan :

- Anak dapat melompat dengan satu kaki/dua kaki
- Anak dapat berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- Anak dapat bertanya dan menjawab tentang ikan
- Anak dapat membilang banyak benda dari 1 sampai 10
- Anak dapat mengurutkan angka 1 -10
- Anak dapat bermain peran dengan benar
- Anak dapat bermain dengan temannya

- Anak dapat bersyair ”ikan”

Metode : Bercerita, bermain peran dan tanya jawab

Bahan dan Alat :

- Papan untuk melompat
- Ikan mainan
- pancing
- ember
- Air
- Mainan masak-masakan

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN CIRCLE TIME

- Melompat dengan satu kaki/dua kaki

Dalam kegiatan ini, guru mengajak anak membuat lingkaran besar. Kemudian guru mengajak anak-anak melingkar sambil menyanyi lagu “ikan” dan mengajak anak-anak bermain yaitu “ melompat dengan satu kaki/dua kaki” dan anak yang tidak bisa diminta untuk bernyanyi di tengah-tengah temannya.

2. KEGIATAN MATERI PAGI

- Bercerita tentang pengalaman

Dalam kegiatan ini, guru menunjukkan mainan ikan, kemudian guru meminta salah satu anak untuk bercerita tentang ikan. Kemudian anak yang lain bertanya kepada anak yang bercerita tersebut.

- Tanya Jawab Tentang ikan

Dalam kegiatan ini guru menunjukkan mainan ikan dan melakukan appersepsi tentang binatang ikan kepada anak dengan melakukan tanya jawab tentang ikan. Misalnya : Manfaat ikan, bagian-bagian ikan, warna ikan dan manfaat ikan.

3. TRANSISI

Dalam kegiatan ini, guru memberikan waktu kepada anak-anak untuk “pendinginan” dengan cara bernyanyi dalam lingkaran atau membuat permainan sapu tangan. Setelah tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk mencuci tangan dan kemudian masuk ke dalam kelas untuk berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum.

4. KEGIATAN INTI

- **Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain**

Dalam kegiatan ini, guru menyampaikan kepada anak tentang kegiatan sentra bermain peran, bagaimana aturan main, memilih teman bermain, memilih alat bermain, cara berkomunikasi dengan teman bermain, kapan memulai dan mengakhiri bermain serta cara merapikan alat yang sudah dimainkan. Kemudian guru meminta anak untuk memilih tempat dan alat bermain yang sudah disiapkan.

- **Pijakan Pengalaman Saat Main**

Dalam kegiatan ini, guru mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain peran. Guru membagi peran anak yang sebagai penjual, pembeli, nelayan (peran bermain anak, tahap perkembangan, tahap sosial). Kegiatan sentra bermain peran yang dilakukan adalah :

- **Membilang banyak benda dari 1 sampai 10**

Dalam Kegiatan ini, guru meminta anak untuk memancing ikan sesuai dengan angka yang ada di ember.

Alat : ember, pancing, air dan mainan ikan

- **Mengurutkan angka 1-10**

Dalam Kegiatan ini, guru meminta anak mengurutkan angka dengan benar.

Alat : mainan ikan, ember

- **Bermain peran**

Dalam kegiatan ini, guru meminta anak untuk bermain peran menjadi seorang nelayan

- Bermain masak-masakan

Dalam kegiatan ini anak dapat memasak ikan hasil memancing tadi

Alat : Mainan masak-masakan, mainan ikan.

- **Pijakan Pengalaman Setelah Main**

Dalam kegiatan ini guru membantu anak merapikan alat bermain yang telah digunakan. Kemudian mengajak anak untuk duduk dalam lingkaran, dalam hal ini guru melakukan *recalling* kepada setiap anak tentang kegiatan yang dilakukan tadi.

5. KEGIATAN PENUTUP

Dalam kegiatan ini guru mengajak anak duduk melingkar. Kemudian guru mengajak anak-anak bersyair “ikan” sambil bertepuk tangan.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Sri Dayati, S.Pd

Surabaya, 16 Nopember 2015

Guru

Ulul Albab

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

I. KEGIATAN CIRCLE TIME

1. Anak diajak membuat lingkaran.
2. Guru menyapaanak dan menanyakan kabar hari ini.
3. Anak diajak melakukan pemanasan untuk memulai bermain yaitu dengan bersyair “ikan” sambil bertepuk tangan.
4. Anak diajak untuk memulai motorik kasar yaitu melompat dengan satu kaki/dua kaki
5. Guru memberikan contoh cara melompat dengan satu kaki/dua kaki
6. Anak bermain melompat dengan satu kaki/dua kaki
7. Anak yang tidak dapat melompat dengan satu kaki/dua kaki diminta untuk memimpin do'a didepan teman-temannya.
8. Setelah permainan selesai, anak diajak baris seperti kereta bersama guru.
9. Anak diajak masuk kelas sambil bersalaman dengan guru.

II. KEGIATAN MATERI PAGI

1. Anak diajak untuk duduk dalam bentuk lingkaran.
2. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar anak-anak dan berdo'a.
3. Guru menanyakan hari, tanggal dan bulan.
4. Anak melakukan kegiatan menghitung kehadiran secara berurutan.
5. Guru mengabsen anak-anak dan menanyakan teman yang tidak hadir.
6. Guru menjelaskan tema dengan menunjukkan mainan ikan
7. Anak yang menjadi pemimpin bercerita pengalamnnya tentang ikan.

8. Teman yang lain diperbolehkan bertanya kepada teman yang selesai bercerita.
9. Anak memperhatikan appersepsi guru tentang ikan.
10. Anak aktif tanya jawab tentang ikan.

11. TRANSISI

1. Anak di beri waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran.
2. Anak secara bergiliran dipersilahkan cuci tangan, kemudian makan dan minum.

III. KEGIATAN INTI

• Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain

1. Anak diperkenalkan pada semua tempat dan alat bermain yang akan digunakan.
2. Guru menjelaskan mengenai 3 densitas di sentra bermain peran, yaitu : Bermain peran (menjadi nelayan), pedagang ikan, dan masak-masakan.
3. Anak memperhatikan penjelasan dan contoh guru tentang densitas di sentra bermain peran
4. Anak dan guru membuat aturan main dan kapasitas setiap densitas.
5. Anak memilih kegiatan pada densitas yang disukai.

• Pijakan Pengalaman Saat Main

1. Guru mengamati dan memastikan semua anak bermain.
2. Guru memberi contoh bermain peran pada anak yang belum bisa bermain peran.

3. Guru memberi motivasi kepada anak tentang peran yang dilakukan oleh setiap anak.
4. Guru memberi bimbingan kepada anak yang menemukan kesulitan dalam bermain peran.

- **Pijakan Pengalaman Setelah Main**

1. Anak merapikan alat yang sudah digunakan dalam bermain bersama bu guru.
2. Anak diajak duduk melingkar.
3. Guru menanyakan atau *recalling* pada setiap anak kegiatan bermain yang sudah dilakukan.
4. Guru menanyakan perasaan anak setelah bermain bersama guru.

IV. KEGIATAN PENUTUP

1. Anak diajak duduk melingkar dan mereview materi hari ini.
2. Guru mengajak anak-anak bersyair “ikan”.
3. Guru memberi informasi tentang kegiatan esok hari.
4. Anak berdo’a dan bernyanyi kawan-kawan marilah pulang.

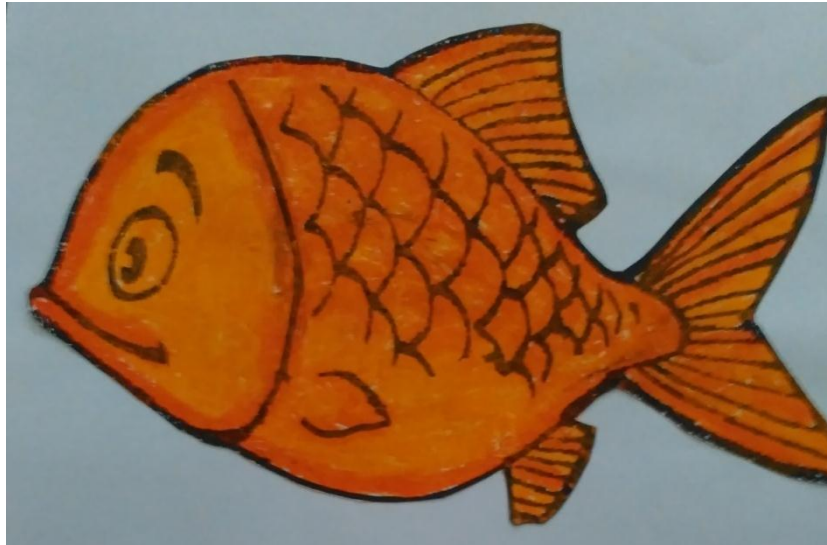
BAHAN AJAR

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Air (Ikan)

Semester / Minggu : I / I

Kelompok : A



- **Macam-macam ikan**

Banyak sekali ikan yang kita jumpai dan bermacam-macam pula jenisnya. Misalnya ikan koki, lele, ikan mas, mujaer dan bandeng. Ikan biasanya banyak di manfaatkan banyak orang, ada yang hanya ikan peliharaan, ada yang ikan untuk hiasan, dan ada juga yang untuk dikonsumsi.

- **Bagian-bagian ikan**

Ikan mempunyai bagian-bagian tubuh yaitu kepala, mata, mulut, badan, sirip, ekor dan insang. Insang pada ikan memungkinkan mereka untuk “bernafas” dan mengambil oksigen didalam air. Ikan ada yang mempunyai sisik dan ada juga yang tidak mempunyai sisik. Sisik ikan melindungi ikan dari predator dan parasit & mengurangi gesekan air. Beberapa sisik

tumpang tindih memberikan penutup fleksibel yang memungkinkan ikan untuk bergerak dengan mudah saat berenang.

- **Manfaat ikan**

Ikan merupakan salah satu makanan yang kaya sumber proteinnya. Ikan mengandung banyak DHA (salah satu jenis omega 3) didalamnya sangat baik untuk perkembangan otak bayi. Adapun 5 manfaat ikan untuk anak yaitu :

- Membuat bayi lebih cerdas
- Meningkatkan focus
- Memperbaiki penglihatan
- Meningkatkan imunitas
- Mencegah eksim

- **Tempat Tinggal Ikan**

Ikan biasanya hidup di air, baik air tawar maupun air laut. Untuk ikan yang dipelihara sebagai hiasan ditempatkan diaquarium dan bisa juga dipelihara di tambak ataupun di empang.

RUBRIK INSTRUMEN PENILAIAN

I. KEGIATAN PEMBUKAAN

- **Berdo'a Sebelum Kegiatan**

Indikator : Berdo'a sebelum melakukan kegiatan

1. BSB : Anak menunjukkan sikap (tidak bergurau) dan menirukan bacaan dengan benar saat berdo'a sebelum dan sesudah belajar.
2. BSH : Anak menunjukkan sikap bergurau tetapi mau menirukan bacaan dengan benar pada saat berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan.
3. MB : Anak menunjukkan sikap bergurau dan tidak mau menirukan bacaan berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan.
4. BB : Anak tidak dapat menunjukkan sikap tidak bergurau dan tidak bisa menirukan bacaan berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dan masih membutuhkan bimbingan guru.

- **Tanya Jawab Tentang ikan**

Indikator : Menjawab pertanyaan tentang informasi / kejadian

1. BSB : Anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan dapat mengemukakan pendapat/pernyataan tentang ikan.

3. BSH : Anak dapat menjawab semua pertanyaan dari guru.
4. MB : Anak hanya dapat menjawab pertanyaan dari guru tentang macam-macam ikan.
5. BB : Anak tidak dapat menjawab pertanyaan guru.

- **Melompat Dengan Satu Kaki/ Dua Kaki**

Indikator : Melompat dengan satu kaki/dua kaki

1. BSB : Anak dapat melompat dengan satu kaki/dua kaki dengan seimbang, lincah dan tidak terjatuh.
2. BSH : Anak dapat melompat dengan satu kaki/dua kaki dengan seimbang, dan tidak terjatuh namun tidak lincah
3. MB : Anak dapat melompat dengan satu kaki/dua kaki namun tidak seimbang dan tidak lincah sehingga terjatuh.
4. BB : Anak tidak dapat melompat dengan satu kaki/dua kaki.

II. KEGIATAN INTI SENTRA

- **Memancing ikan sesuai dengan angka yang ada di ember**

Indikator : Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

1. BSB : Anak dapat mmbilang banyak benda dari 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.
2. BSH : Anak dapat membilang banyak benda dari 1-8 dengan benar.
3. MB : Anak dapat membilang banyak benda dari 1-5 dengan bantuan guru.
4. BB : Anak belum mampu membilang banyak benda 1-10.

- **Menghitung Jumlah Ikan**

Indikator : Mengurutkan angka 1-10

1. BSB : Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.
2. BSH : Anak dapat mengurutkan angka 1-8 dengan benar.
3. MB : Anak dapat mengurutkan angka 1-5 dengan bantuan guru.
4. BB : Anak tidak dapat mengurutkan angka 1-10.

- **Bermain Masak-Masakan**

Indikator : Bersedia bermain dengan teman.

1. BSB : Anak mau bermain masak-masakan dengan teman dan tertib.
2. BSH : Anak mau bermain masak-masakan dengan teman tetapi belum tertib.
3. MB : Anak mau bermain masak-masakan tetapi tidak mau dengan teman.
4. BB : Anak tidak mau bermain masak-masakan.

III. KEGIATAN PENUTUP

- **Bernyanyi lagu “ikan”**

Indikator : Bersyair ikan

1. BSB : Anak dapat bersyair “ikan” dengan suara yang keras, lancar dan ekspresi.
2. BSH : Anak dapat bersyair “ikan” dengan suara yang keras dan lancar.
3. MB : Anak dapat bersyair “ikan” dengan suara yang pelan dan

kurang lancar.

4. BB : Anak belum mampu menyanyi dengan benar.

“Ikan”

Ikan-ikan itu ikanku

Lari-lari tak jemu-jemu

Merah kuning warnanya indah

Itu ikanku dari ayah

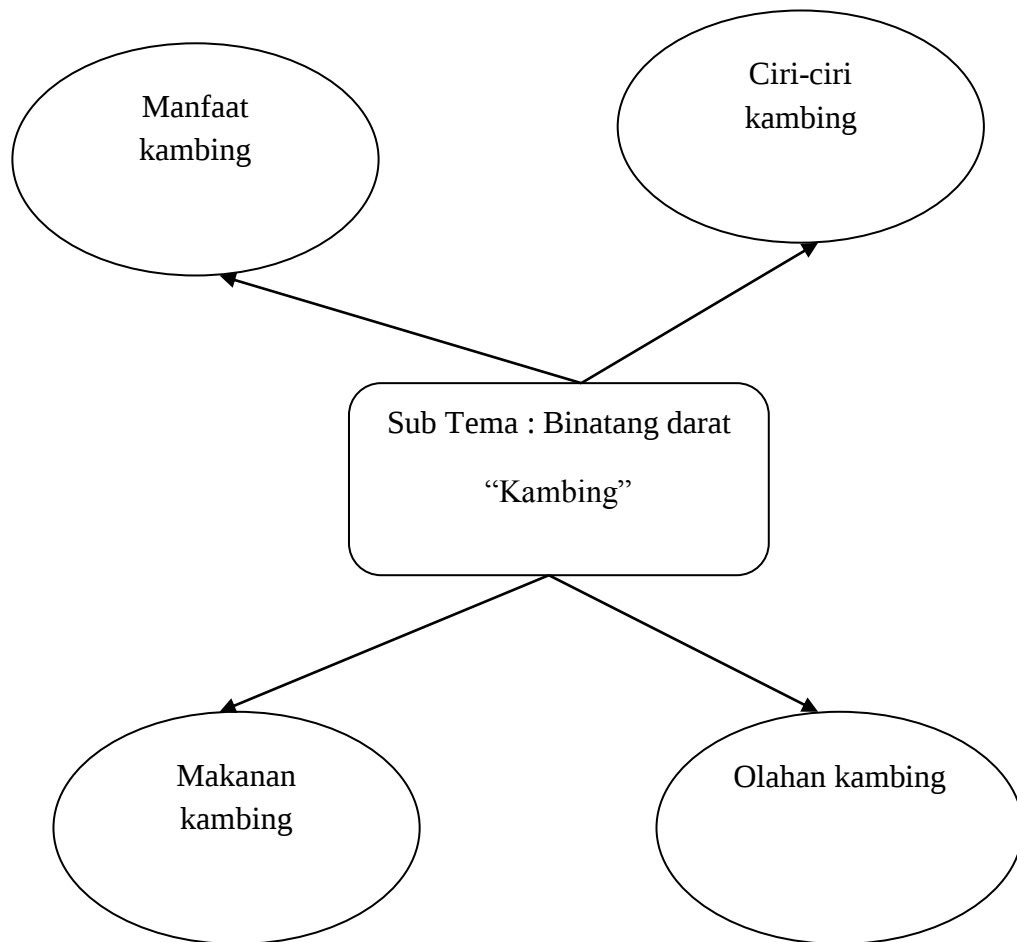
MODEL PEMBELAJARAN

SENTRA SIKLUS I

PERTEMUAN KEDUA

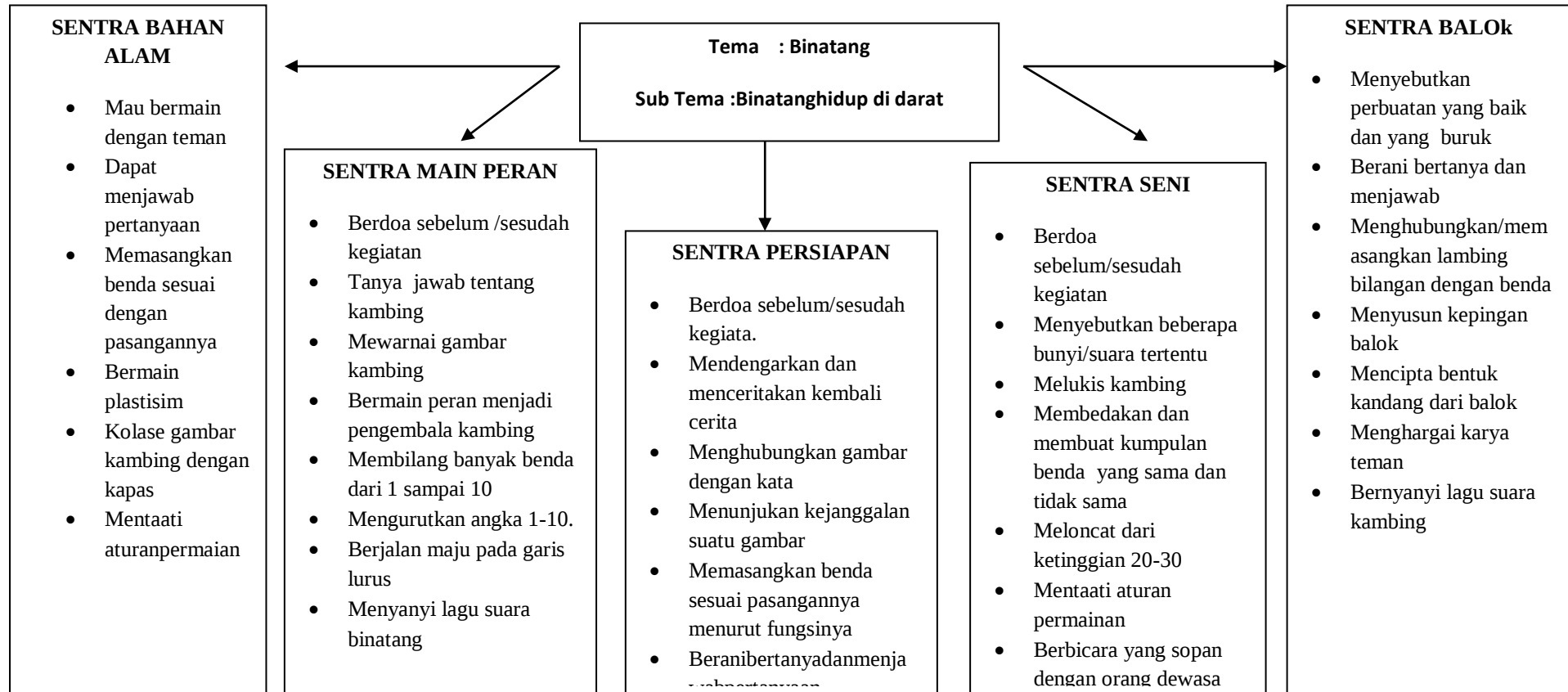
JARING TEMA

TEMA : BINATANG



RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

MODEL PEMBELAJARAN SENTRA



RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

SENTRA BERMAIN PERAN

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Darat (Kambing)

Semester / minggu : I/II

Kelompok : A

Indikator	Kegiatan	Metode	Alat / Sumber Belajar	Evaluasi	
				Alat / Teknik	Hasil
- Berjalan maju pada garis lurus -Berdo'a sebelum melakukan kegiatan Tanya jawab tentang macam – macam binatang	I.Kegiatan Circle Time - Berjalan maju pada garis lurus. - Berbaris sebelum masuk kelas.	Demonstrasi Demonstrasi	Topi Kayu	Unjuk kerja Observasi	
	II.Kegiatan Materi Pagi, - Salam, do'a sebelum kegiatan. - Absen - Bercerita tentang kambing - Tanya jawab tentang macam – macam binatang berkaki empat	Bercerita Tanya jawab		Percakapan Percakapan	
	III.Transisi 10 menit - Menyanyi dalam lingkaran - Berdo'a sebelum/sesudah makan. IV. Kegiatan Inti Sentra Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain - Memperkenalkan densitas - Membuat aturan permainan				

Membilang banyak benda dari 1-10. Mengurutkan angka 1-10 Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan. - Menyanyi lagu anak.	- Anak memilih densitas yang disukai Pijakan Pengalaman saat bermain - Bermain peran menjadi pengembala kambing - Menghitung jumlah kambing - Mengurutkan angka 1-10 -Menirukan gerakan kambing berjalan Pijakan Setelah Mainp - Merapikan alat permainan - Diskusi/<i>recalling</i> - Menyanyikan lagu” Suara binatang” - Do’a salam dan pulang	Demonstrasi Bermain peran Bermain peran Bermain peran Demonstrasi		Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja	
---	---	--	--	---	--

Mengetahui,

Surabaya, 23 Nopember 2015

Kepala Sekolah

Guru

Sri Dayati S.Pd

Ulul Albab

RENCANA PEMBELAJARAN

Kelompok / Sentra : A / Bermain Peran
Hari / Tanggal : Senin, 23 November 2015
Waktu : 07.15 – 10.00
Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang darat (Kambing)
Indikator :

- Berjalan maju pada garis lurus.
- Berdo'a sebelum melakukan kegiatan.
- Menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi.
- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10.
- Mengurutkan angka 1-10.
- Bermain peran.
- Mewarnai gambar sederhana.
- Menirukan gerakan binatang.
- Mengembalikan mainan ketempatnya setelah digunakan.
- Menyanyi lagu "Suara binatang".

Tujuan :

- Anak dapat berjalan maju pada garis lurus.
- Anak dapat berdo'a sebelum melakukan kegiatan.
- Anak dapat menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi.
- Anak dapat membilangbanyak benda dari 1 sampai 10.
- Anak dapat mengurutkan angka 1-10.
- Anak dapat bermain peran dengan benar.

- Anak dapat mewarnai gambar kambing.
- Anak dapat menirukan gerakan binatang berjalan.
- Anak dapat menyanyikan lagu “Suara binatang”.

Metode : Bercerita, bermain peran, pemberian tugas, demonstrasi dan tanya jawab

Bahan dan Alat :

- Tali untuk berjalan.
- Topi Pengembala.
- Kayu.
- Krayon.
- Gambar Kambing.

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN CIRCLE TIME

- Berjalan maju pada garis lurus

Dalam kegiatan ini, guru mengajak anak membuat lingkaran besar. Kemudian guru mengajak anak-anak melingkar sambil menyanyi lagu “Suara Binatang” dan mengajak anak-anak bermain yaitu “ Berjalan maju pada garis lurus” dan anak yang tidak bisa disuruh menyebutkan binatang yang berkaki empat.

2. KEGIATAN MATERI PAGI

- Bercerita tentang pengalaman

Dalam kegiatan ini, guru menunjukkan gambar kambing kemudian guru meminta salah satu anak untuk bercerita tentang kambing. Kemudian anak yang lain bertanya kepada anak yang bercerita tersebut.

- Tanya Jawab Tentang Binatang Kambing

Dalam kegiatan ini guru menunjukkan gambar kambing dan melakukan appersepsi tentang kambing kepada anak dengan melakukan tanya jawab tentang kambing. Misalnya : Manfaat kambing, makanan kambing, dan warna kambing.

3. TRANSISI

Dalam kegiatan ini, guru memberikan waktu kepada anak-anak untuk “pendinginan” dengan cara bernyanyi dalam lingkaran atau membuat permainan tebak tebakan. Setelah tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk mencuci tangan dan kemudian masuk ke dalam kelas lagi untuk berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum.

4. KEGIATAN INTI

- **Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain**

Dalam kegiatan ini, guru menyampaikan kepada anak tentang kegiatan sentra bermain peran, bagaimana aturan main, memilih teman bermain, memilih alat bermain, cara berkomunikasi dengan teman bermain, kapan memulai dan mengakhiri bermain serta cara merapikan alat yang sudah dimainkan. Kemudian guru meminta anak untuk memilih tempat dan alat bermain yang sudah disiapkan.

- **Pijakan Pengalaman Saat Main**

Dalam kegiatan ini, guru mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain peran. Guru membagi peran anak yang sebagai pengembala kambing, peternak ayam dan pedagang (peran bermain anak, tahap perkembangan, tahap sosial). Kegiatan sentra bermain peran yang dilakukan adalah :

- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

Dalam Kegiatan ini anak berperan menjadi pengembala kambing, kemudian pengembala memasukkan kambing-kambingnya ke dalam kandang sesuai dengan angka yang ada di dalam kandang kambing.

Alat : Kandang kambing,

- Mengurutkan angka 1-10

Dalam Kegiatan ini, guru meminta anak menyebutkan/menghitung jumlah kambing.

- Bermain peran

Dalam kegiatan ini, guru meminta anak untuk bermain peran menjadi pengembala kambing dan menirukan gerakan kambing berjalan.

- **Pijakan Pengalaman Setelah Main**

Dalam kegiatan ini guru membantu anak membereskan alat bermain yang telah digunakan. Kemudian mengajak anak untuk duduk dalam lingkaran, dalam hal ini guru melakukan *recalling* kepada setiap anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini.

- **KEGIATAN PENUTUP**

Dalam kegiatan ini guru mengajak anak duduk melingkar. Kemudian guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Suara Binatang” sambil bertepuk tangan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Dayati, S.pd

Surabaya, 23 Nopember 2015

Guru

Ulul Albab

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

I. KEGIATAN CIRCLE TIME

1. Anak diajak membuat lingkaran.
2. Guru menyapa anak dan menanyakan kabar hari ini.
3. Anak diajak melakukan pemanasan untuk memulai bermain yaitu dengan bernyanyi “Suara Binatang” sambil bertepuk tangan.
4. Anak diajak untuk memulai motorik kasar yaitu berjalan maju pada garis lurus
5. Guru memberikan contoh cara berjalan maju pada garis lurus.
6. Anak bermain berjalan maju pada garis lurus.
7. Anak yang tidak dapat berjalan diatas papan titian diminta untuk menyebutkan binatang yang berkaki empat.
8. Setelah permainan selesai, anak diajak baris seperti kereta bersama bu guru.
9. Anak diajak masuk kelas sambil bersalaman dengan guru.

II. KEGIATAN MATERI PAGI

1. Anak diajak untuk duduk dalam bentuk lingkaran.
2. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar anak-anak dan berdo’a.
3. Guru menanyakan hari, tanggal dan bulan.
4. Anak melakukan kegiatan menghitung kehadiran secara berurutan.
5. Guru mengabsen anak-anak dan menanyakan teman yang tidak hadir.
6. Guru menjelaskan tema dengan menunjukkan gambar kambing
7. Anak yang menjadi pemimpin bercerita pengalamannya tentang kambing.

8. Teman yang lain diperbolehkan bertanya kepada teman yang selesai bercerita.
9. Anak memperhatikan appersepsi guru tentang kambing.
10. Anak aktif tanya jawab tentang kambing.

III. TRANSISI

1. Anak di beri waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran.
2. Anak secara bergiliran dipersilahkan cuci tangan, kemudian makan dan minum.

IV. KEGIATAN INTI

• Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain

1. Anak diperkenalkan pada semua tempat dan alat bermain yang akan digunakan.
2. Guru menjelaskan mengenai 3 densitas di sentra bermain peran.
3. Anak memperhatikan penjelasan dan contoh guru tentang densitas di sentra bermain peran
4. Anak dan guru membuat aturan main dan kapasitas setiap densitas.
5. Anak memilih kegiatan pada densitas yang disukai.

• Pijakan Pengalaman Saat Main

1. Guru mengamati dan memastikan semua anak bermain.
2. Guru memberi contoh bermain peran pada anak yang belum bisa bermain peran.
3. Guru memberi motivasi kepada anak tentang peran yang dilakukan oleh setiap anak.

4. Guru memberi bimbingan kepada anak yang menemukan kesulitan dalam bermain peran.

- **Pijakan Pengalaman Setelah Main**

1. Anak merapikan alat yang sudah digunakan dalam bermain bersama bu guru.
2. Anak diajak duduk melingkar.
3. Guru menanyakan atau *recalling* pada setiap anak kegiatan bermain yang sudah dilakukan.
4. Guru menanyakan perasaan anak setelah bermain bersama buguru.

- **KEGIATAN PENUTUP**

1. Anak diajak duduk melingkar dan mereview materi hari ini.
2. Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Suara Binatang”.
3. Guru memberi informasi tentang kegiatan esok hari.
4. Anak berdo’a dan bernyanyi kawan-kawan marilah pulang.

BAHAN AJAR

Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang darat (Kambing)
Semester / Minggu : I /II
Kelompok : A



- **Bagian-bagian tubuh kambing**

Kambing adalah binatang yang berkaki empat. Kambing merupakan binatang yang berbulu dan mempunyai dua tanduk dan ekor. Setiap bagian tubuh kambing mempunyai fungsi masing-masing.

- **Manfaat kambing**

Setiap binatang ciptaan tuhan mempunyai manfaat bagi manusia. Misalnya kambing sbisa dipelihara oleh manusia dan bisa diambil dagingnya. Daging kambing bisa untuk mencegah anemia, meningkatkan sistem kekebalan tubuh, sumber antioksidan dan sumber energi cukup besar Kambing juga bisa di ambil susunya untuk pengobatan..

RUBRIK INSTRUMEN PENILAIAN

I. KEGIATAN PEMBUKAAN

- **Berdo'a Sebelum Kegiatan**

Indikator : Berdo'a sebelum melakukan kegiatan

1. BSB : Anak menunjukkan sikap (tidak bergurau) dan menirukan bacaan dengan benar saat berdo'a sebelum dan sesudah belajar.
2. BSH : Anak menunjukkan sikap bergurau tetapi mau menirukan bacaan dengan benar pada saat berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan.
3. MB : Anak menunjukkan sikap bergurau dan tidak mau menirukan bacaan berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan.
4. BB : Anak tidak dapat menunjukkan sikap tidak bergurau dan tidak bisa menirukan bacaan berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dan masih membutuhkan bimbingan guru.

- **Tanya Jawab Tentang Kambing**

Indikator : Menjawab pertanyaan tentang informasi / kejadian

1. BSB : Anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan dapat mengemukakan pendapat/ pernyataan tentang kambing.
2. BSH : Anak dapat menjawab semua pertanyaan dari guru.
3. MB : Anak hanya dapat menjawab pertanyaan dari guru

tentang jumlah kaki kambing.

4. BB : Anak tidak dapat menjawab pertanyaan guru.

- **Berjalan maju pada garis lurus**

Indikator : Berjalan maju pada garis lurus

1. BSB : Anak dapat berjalan maju pada garis lurus dengan seimbang, lincah dan tidak terjatuh.
2. BSH : Anak dapat berjalan maju pada garis lurus dengan seimbang dan tidak terjatuh tetapi tidak lincah.
3. MB : Anak dapat berjalan maju pada garis lurus tetapi sekali-kali berjalannya keluar dari garis.
4. BB : Anak tidak dapat berjalan maju pada garis lurus.

II. KEGIATAN INTI SENTRA

- **Menghitung jumlah Kambing**

Indikator : Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

1. BSB : Anak dapat membilang banyak benda 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.
2. BSH : Anak dapat membilang banyak benda 1-8 dengan benar.
3. MB : Anak dapat membilang banyak benda 1-5 dengan bantuan guru.
4. BB : Anak tidak dapat membilang banyak benda 1-10.

- **Menyebut urutan bilangan 1-10**

Indikator : Mengurutkan angka 1-10

1. BSB : Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.
2. BSH : Anak dapat mengurutkan angka 1-8 dengan benar.
3. MB : Anak dapat mengurutkan angka 1-5 dengan bantuan guru.
4. BB : Anak tidak dapat mengurutkan angka 1-10.

- **Menirukan gerakan kambing berjalan**

Indikator : Menirukan gerakan binatang

1. BSB : Anak dapat menirukan gerakan kambing berjalan dengan benar dan tertib.
2. BSH : Anak dapat menirukan gerakan kambing berjalan dengan benar namun belum tertib.
3. MB : Anak dapat menirukan gerakan kambing berjalan tetapi dengan bantuan guru.
4. BB : Anak belum mampu menirukan gerakan kambing berjalan.

III. KEGIATAN PENUTUP

- **Menyanyikan Lagu “Suara Binatang”**

Indikator : Menyanyikan lagu anak-anak

1. BSB : Anak dapat menyanyikan lagu “Suara Binatang” dengan suara yang keras, lancar dan ekspresi.
2. BSH : Anak dapat menyanyikan lagu “Suara Binatang”

dengan suara yang keras dan lancar.

3. MB : Anak dapat menyanyikan lagu “Suara Binatang”
dengan suara yang pelan dan kurang lancar.
4. BB : Anak belum mampu menyanyi dengan benar.

“SUARA BINATANG”

Siapa punya kambing

Siapa punya kucing

Siapa punya bebek dan burung

Siapa punya kambing

Siapa punya kucing

Siapa punya bebek dan burung

Suara kambing embek....embek....

Suara kucing meong....meong....

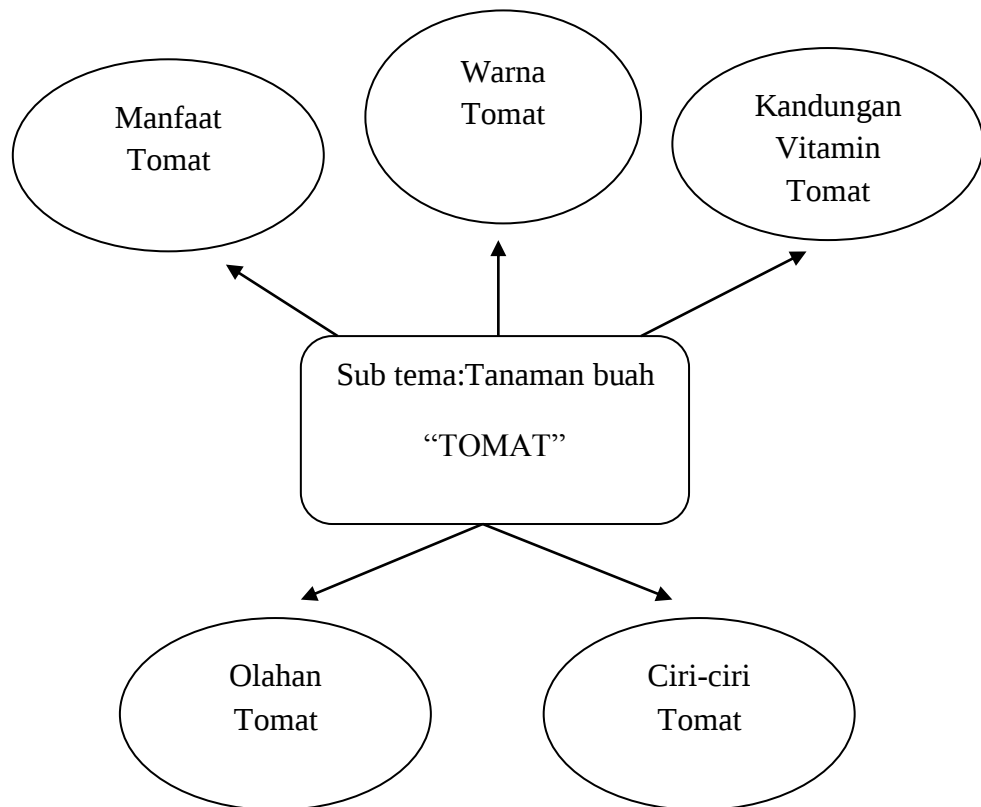
Suara bebek kwek...kwek....

Suara burung cicicuit....

**MODEL PEMBELAJARAN
SENTRA SIKLUS II
PERTEMUAN PERTAMA**

JARING TEMA

Tema : Tanaman



RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

MODEL PEMBELAJARAN SENTRA



SENTRA BERMAIN PERAN

Semester / minggu : I/I
Kelompok : A

99

- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10 - Mengurutkan angka 1-10 - Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan. - Menyanyi 15 lagu anak.	Pijakan Pengalaman saat bermain - Bermain peran menjadi pedagang - Menghitung jumlah tomat sesuai angka yang ada di keranjang belanja - Menghitung jumlah tomat yang sudah di belanjakannya. Pijakan Setelah Main - Merapikan alat permainan - Diskusi/<i>recalling</i> - Menyanyikan lagu "Aku suka buah tomat" - Do'a salam dan pulang	Bermain peran Bermain peran Bermain peran		Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja	
---	---	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Sri Dayati S.Pd

Surabaya, 30 Nopember 2015

Guru

Ulul Albab

RENCANA PEMBELAJARAN

Kelompok / Sentra : A / Bermain Peran
Hari / Tanggal : Senin, 30 November 2015
Waktu : 07.15 – 10.00
Tema : Tanaman Buah
Sub Tema : Tomat
Indikator :

- Berjalan di atas papan titian.
- Berdo'a sebelum melakukan kegiatan.
- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi.
- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10.
- Mengurutkan angka 1-10.
- Bermain peran.
- Mengembalikan mainan ketempatnya setelah digunakan.
- Menyanyi lagu “Aku punya buah Tomat.

Tujuan :

- Anak dapat berjalan diatas papan titian
- Anak dapat berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- Anak dapat menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi
- Anak dapat membilang banyak benda dari 1 sampai 10
- Anak dapat mengurutkan angka 1 -10
- Anak dapat bermain peran dengan benar
- Anak dapat menyanyikan lagu “Aku Punya Buah Tomat”

Metode : Bercerita, bermain peran dan tanya jawab

Bahan dan Alat :

- Papan titian
- Buah tomat
- Keranjang belanja
- Timbangan
- Plastisin
- Uang mainan

RANCANGAN PELAKSANAAN KEGIATAN

1. KEGIATAN CIRCLE TIME

- Berjalan diatas papan titian

Dalam kegiatan ini, guru mengajak anak membuat lingkaran besar. Kemudian guru mengajak anak-anak melingkar sambil menyanyi lagu “Aku Punya Buah Tomat” dan mengajak anak-anak bermain yaitu “Berjalan di atas papan titian sambil merentangkan tangan” dan anak yang tidak bisa disuruh bernyanyi di tengah-tengah temannya.

II. KEGIATAN MATERI PAGI

- Bercerita tentang pengalaman

Dalam kegiatan ini, guru menunjukkan buah tomat, kemudian guru meminta salah satu anak untuk bercerita tentang buah tomat. Kemudian anak yang lain bertanya kepada anak yang bercerita tersebut.

- Tanya Jawab Tentang Buah Tomat

Dalam kegiatan ini guru menunjukkan gambar tomat dan melakukan appersepsi tentang buah tomat kepada anak dengan melakukan tanya jawab tentang buah tomat. Misalnya : Manfaat buah tomat, bagian-bagian tomat, dan warna tomat.

III. TRANSISI

Dalam kegiatan ini, guru memberikan waktu kepada anak-anak untuk “pendinginan” dengan cara bernyanyi dalam lingkaran atau membuat permainan tebak tebak. Setelah tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk mencuci tangan dan kemudian masuk ke dalam kelas lagi untuk berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum.

IV. KEGIATAN INTI

1. Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain

Dalam kegiatan ini, guru menyampaikan kepada anak tentang kegiatan sentra bermain peran, bagaimana aturan main, memilih teman bermain, memilih alat bermain, cara berkomunikasi dengan teman bermain, kapan memulai dan mengakhiri bermain serta cara merapikan alat yang sudah dimainkan. Kemudian guru menyuruh anak untuk memilih tempat dan alat bermain yang sudah disiapkan.

2. Pijakan Pengalaman Saat Main

Dalam kegiatan ini, guru mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain peran. Guru membagi peran anak yang sebagai penjual, pembeli, petani dan ibu anak (peran bermain anak, tahap perkembangan, tahap sosial). Kegiatan sentra bermain peran yang dilakukan adalah :

- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

Dalam Kegiatan ini, guru meminta anak untuk mengambil keranjang belanja yang sudah ada angkanya. Kemudian anak belanja mengambil buah sejumlah angka yang ada dalam keranjang.

Alat : Keranjang belanja dan Sayur-sayuran

- Mengurutkan angka 1-10

Dalam Kegiatan ini, guru meminta anak mengurutkan angka 1-10.

Alat : keranjang belanja dan buah-buahan

- Bermain Plastisin

Dalam kegiatan ini guru meminta anak membentuk buah tomat dari plastisin

Alat : Plastisin.

- Bermain peran

Dalam kegiatan ini, guru meminta anak untuk bermain peran menjadi pedagang tomat dan pembeli.

Alat : Buah Tomat, timbangandan uang mainan.

3. Pijakan Pengalaman Setelah Main

Dalam kegiatan ini guru membantu anak merapikan alat bermain yang telah digunakan. Kemudian mengajak anak untuk duduk dalam lingkaran, dalam hal ini guru melakukan *recalling* kepada setiap anak tentang kegiatan yang dilakukan tadi.

V. KEGIATAN PENUTUP

Dalam kegiatan ini guru mengajak anak duduk melingkar. Kemudian guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Aku Punya Buah Tomat” sambil bertepuk tangan.

Mengetahu

Surabaya, 30 Nopember 2015

Kepala Sekolah

Guru

Sri Dayati, S.pd

Ulul Albab

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

I. KEGIATAN CIRCLE TIME

1. Anak diajak membuat lingkaran.
2. Guru menyapa anak dan menanyakan kabar hari ini.
3. Anak diajak melakukan pemanasan untuk memulai bermain yaitu dengan bernyanyi “Aku Punya Buah Tomat” sambil bertepuk tangan.
4. Anak diajak untuk memulai motorik kasar yaitu berjalan di atas papan titian sambil merentangkan tangan.
5. Guru memberikan contoh cara berjalan di atas papan titian sambil merentangkan tangan.
6. Anak bermain berjalan diatas papan titian.
7. Anak yang tidak dapat berjalan diatas papan titian diminta untuk bernyanyi didepan teman-temannya.
8. Setelah permainan selesai, anak diajak baris seperti kereta bersama guru.
9. Anak diajak masuk kelas sambil bersalaman dengan guru.

I. KEGIATAN MATERI PAGI

1. Anak diajak untuk duduk dalam bentuk lingkaran.
2. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar anak-anak dan berdo’a.
3. Guru menanyakan hari, tanggal dan bulan.
4. Anak melakukan kegiatan menghitung kehadiran secara berurutan.
5. Guru mengabsen anak-anak dan menanyakan teman yang tidak hadir.
6. Guru menjelaskan tema dengan menunjukkan gambar tomat.
7. Anak yang menjadi pemimpin bercerita pengalamannya tentang tomat.

8. Teman yang lain diperbolehkan bertanya kepada teman yang selesai bercerita.
9. Anak memperhatikan appersepsi guru tentang tomat.
10. Anak aktif tanya jawab tentang tomat.

II. TRANSISI

1. Anak di beri waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran.
2. Anak secara bergiliran dipersilahkan cuci tangan, kemudian makan dan minum.

III. KEGIATAN INTI

• Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain

1. Anak diperkenalkan pada semua tempat dan alat bermain yang akan digunakan.
2. Guru menjelaskan mengenai 3 densitas di sentra bermain peran, yaitu : Bermain peran (jual beli buah dan sayur), bermain plastisin, dan masak-masakan.
3. Anak memperhatikan penjelasan dan contoh guru tentang densitas di sentra bermain peran.
4. Anak dan guru membuat aturan main dan kapasitas setiap densitas.
5. Anak memilih kegiatan pada densitas yang disukai.

• Pijakan Pengalaman Saat Main

1. Guru mengamati dan memastikan semua anak bermain.
2. Guru memberi contoh bermain peran pada anak yang belum bisa bermain peran.

3. Guru memberi motivasi kepada anak tentang peran yang dilakukan oleh setiap anak.
4. Guru memberi bimbingan kepada anak yang menemukan kesulitan dalam bermain peran.

- **Pijakan Pengalaman Setelah Main**

1. Anak membereskan alat yang sudah digunakan dalam bermain bersama guru.
2. Anak diajak duduk melingkar.
3. Guru menanyakan atau *recalling* pada setiap anak kegiatan bermain yang sudah dilakukan.
4. Guru menanyakan perasaan anak setelah bermain bersama guru.

IV. KEGIATAN PENUTUP

1. Anak diajak duduk melingkar dan mereview materi hari ini.
2. Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Aku punya buah tomat”.
3. Guru memberi informasi tentang kegiatan esok hari.
4. Anak berdo’a dan bernyanyi kawan-kawan marilah pulang.

BAHAN AJAR

Tema : Tanaman Buah

Sub Tema : Tomat

Semester / Minggu : I /III

Kelompok : A



- **Manfaat Buah Tomat**

Bermacam-macam manfaat tomat dan biasanya sering kita jumpai dalam setiap masakan. Tomat bisa dibuat sambal dan pelengkap masakan lainnya, selain dimanfaatkan di dapur ternyata tomat juga bisa untuk kesehatan, yang paling sering kita ketahui adalah untuk meringankan sariawan. Vitamin yang terkandung dalam buah tomat seperti vitamin A yang bermanfaat untuk kesehatan mata dan juga vitamin C yang komposisinya setiap 100 gram tomat itu terkandung sekitar 58 persen vitamin C. Vitamin ini juga dapat membantu mencegah infeksi, meningkatkan penyerapan zat besi dalam tubuh dan menjaga kesehatan jaringan ikat. Selain itu kandungan vitamin C ini juga dapat menghaluskan kulit dan mengurangi stress.

- **Kandungan Buah Tomat**

Menurut penelitian dalam buah tomat terdapat kandungan gizi, vitamin dan berbagai senyawa yang dibutuhkan oleh tubuh. Berikut ini adalah beberapa kandungan yang ada dalam per 100gr buah tomat.

- 20 kkal (kalori)
- 1,0 Gram Protein
- 5 Miligram Kalsium
- ,3 Gram Lemak
- 40 Miligram Vitamin
- 1.500 SI Vitamin A

- **Ciri – Ciri Buah Tomat**

Kulitnya tipis licin mengkilap, berdaging, beragam dalam bentuk maupun ukurannya, warnanya hijau, kuning atau merah. Bijinya banyak dan pipih.

- **Olahan Buah Tomat**

Tomat bisa dimakan langsung, dibuat jus, dimasak, dibuat sambal goreng, saus tomat atau dibuat acar tomat.

- **Macam-Macam Warna Buah Tomat**

Tomat bermacam warnanya, ada hijau yang biasanya masih mentah atau belum matang. Ada juga yang warna kuning dan merah.

RUBRIK INSTRUMEN PENILAIAN

1. KEGIATAN PEMBUKAAN

- **Berdo'a Sebelum Kegiatan**

- Indikator : Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
1. BSB : Anak menunjukkan sikap (tidak bergurau) dan menirukan bacaan dengan benar saat berdo'a sebelum dan sesudah belajar.
 2. BSH : Anak menunjukkan sikap bergurau tetapi mau menirukan bacaan dengan benar pada saat berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan.
 3. MB : Anak menunjukkan sikap bergurau dan tidak mau menirukan bacaan berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan.
 4. BB : Anak tidak dapat menunjukkan sikap tidak bergurau dan tidak bisa menirukan bacaan berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dan masih membutuhkan bimbingan guru.

- **Tanya Jawab Tentang Buah Tomat**

- Indikator : Menjawab pertanyaan tentang informasi/kejadian
1. BSB : Anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan dapat mengemukakan pendapat/ Pernyataan tentang ikan.
 2. BSH : Anak dapat menjawab semua pertanyaan dari guru.
 3. MB : Anak hanya dapat menjawab pertanyaan dari guru.

tentang warna tomat.

4. BB : Anak tidak dapat menjawab pertanyaan guru.

- Berjalan diatas Papan Titian

Indikator : Berjalan diatas papan titian

1. BSB : Anak dapat berjalan diatas papan titian sambil merentangkan tangan dengan dengan seimbang dan tidak terjatuh.

2. BSH : Anak dapat berjalan diatas papan titian dengan seimbang namun tidak dapat merentangkan tangan.

3. MB : Anak dapat berjalan diatas papan titian tetapi sekali-kalimasih terjatuh.

4. BB : Anak tidak dapat berjalan diatas papan titian.

II. KEGIATAN INTI SENTRA

- **Menghitung Buah sesuai dengan angka yang ada dalam keranjang belanja**

Indikator : Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

1. BSB : Anak dapat membilang banyak benda 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.

2. BSH : Anak dapat membilang banyak benda 1-8 dengan benar.

3. MB : Anak dapat membilang banyak benda 1-5 dengan bantuan guru.

4. BB : Anak tidak dapat membilang banyak benda 1-10.

- **Mengurutkan angka 1-10**

Indikator : Mengurutkan angka 1-10

1. BSB : Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.
2. BSH : Anak dapat mengurutkan angka 1-8 dengan benar.
3. MB : Anak dapat mengurutkan angka 1-5 dengan bantuan guru.
4. BB : Anak tidak dapat mengurutkan angka 1-10.

- **Bermain Plastisin Membentuk Buah Tomat**

Indikator : Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan playdought/tanah liat.

1. BSB : Anak dapat bermain plastisin membentuk buah tomat dengan benar tanpa bantuan guru.
2. BSH : Anak dapat bermain plastisin membentuk buah tomat tanpa bantuan guru.
3. MB : Anak dapat bermain plastisin namun tidak dapat membentuk buah tomat.
4. MM : Anak tidak dapat bermain plastisin membentuk buah tomat.

III. KEGIATAN PENUTUP

- Menyanyikan Lagu “Aku Punya Buah Tomat”

Indikator : Menyanyikan lagu anak-anak

1. BSB : Anak dapat menyanyikan lagu “Aku punya buah tomat” dengan suara yang keras, lancar dan ekspresi.
2. BSH : Anak dapat menyanyikan lagu “Aku punya buah tomat” dengan suara yang keras dan lancar.
3. MB : Anak dapat menyanyikan lagu “Aku punya buah tomat” dengan suara yang pelan dan kurang lancar.
4. BB : Anak tidak dapat menyanyi dengan benar.

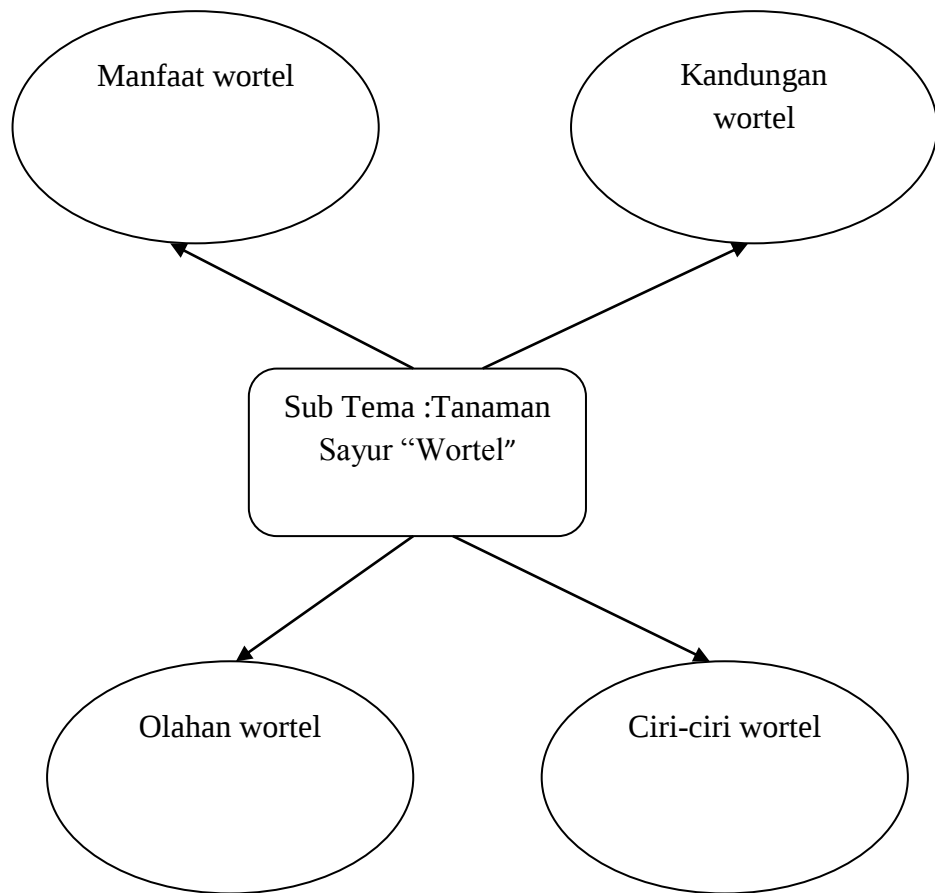
LAGU “AKU PUNYA BUAH TOMAT”

Aku punya buah tomat
Yang hijau dan yang merah
Bila kumakan enak rasanya
Bila kumakan segar rasanya
Ada vitamin A
Ada vitamin C
Semuanya sangat berguna

**MODEL PEMBELAJARAN
SENTRA SIKLUS II
PERTEMUAN KEDUA**

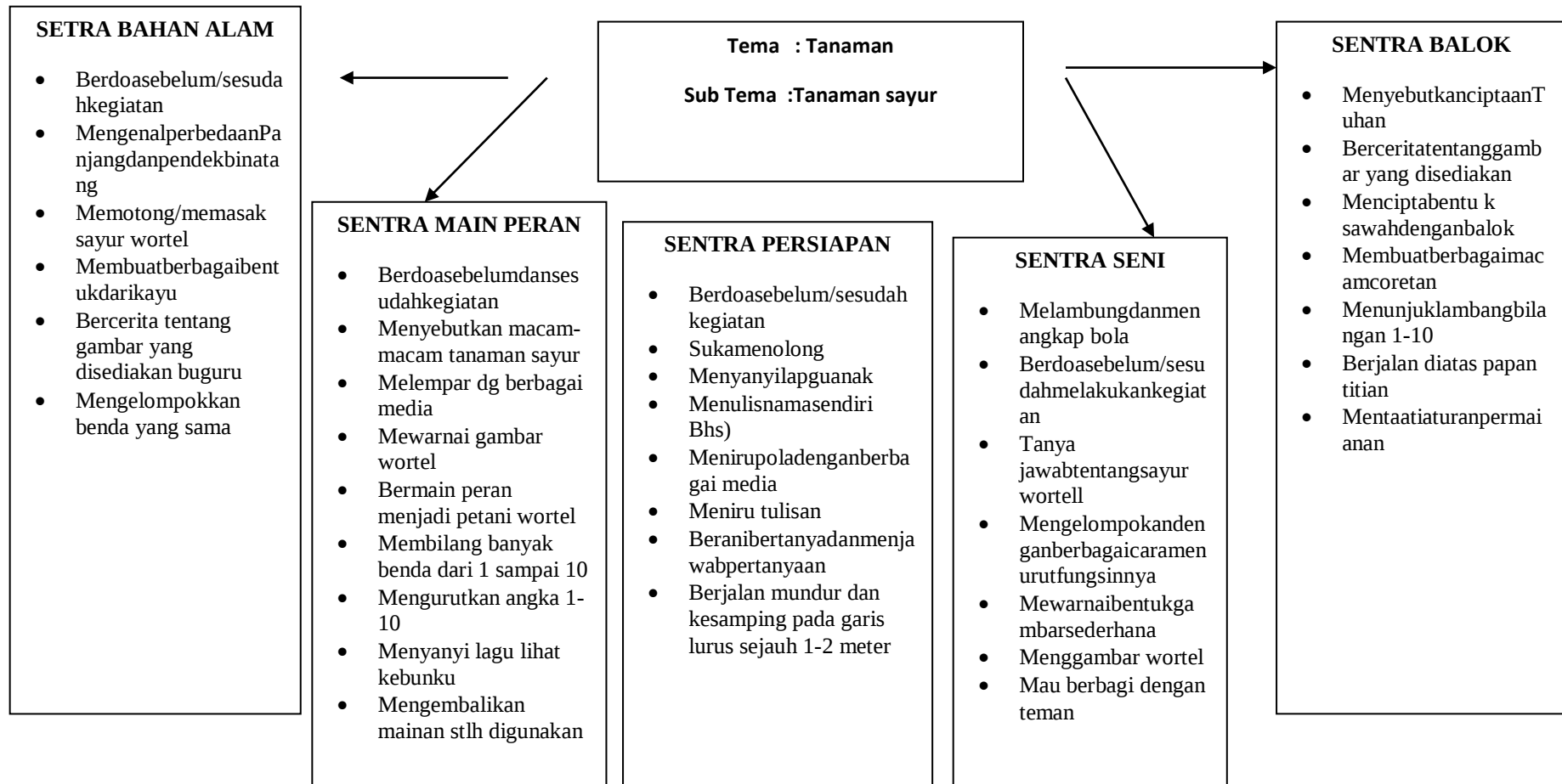
JARING TEMA

TEMA : TANAMAN



RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

MODEL PEMBELAJARAN SENTRA



RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

SENTRA BERMAIN PERAN

Tema : Tanaman

Sub Tema : Tanaman Sayur (Wortel)

Semester / minggu : I/IV

Kelompok : A

Indikator	Kegiatan	Metode	Alat / Sumber Belajar	Evaluasi	
				Alat / Teknik	Hasil
Melempar dengan berbagai media	I.Kegiatan Circle Time -menangkap dan melempar bola - Berbaris sebelum masuk kelas.	Demonstrasi Demonstrasi	wortel keranjang topi petani	Unjuk kerja Observasi	
-Berdo'a sebelum melakukan kegiatan	II.Kegiatan Materi Pagi, - Salam, do'a sebelum kegiatan. - Absen - Bercerita tentang macam- macam sayuran.	Becerita		Percakapan	
- Tanya jawab tentang macam – macam sayuran	- Tanya jawab tentang macam – macam sayur.	Tanya jawab		Percakapan	
	III.Transisi 10 menit - Menyanyi dalam lingkaran - Berdo'a sebelum/sesudah makan				
	IV. Kegiatan Inti Sentra Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain - Memperkenalkan densitas - Membuat aturan permainan - Anak memilih densitas yang disukai				
-	Pijakan Pengalaman saat bermain - Bermain peran menjadi petani wortel	Demonstrasi		Unjuk kerja	

-Membilang banyak benda dari 1 sampai 10. -Mengurutkan angka 1-10 -Mewarnai gambar sederhana - Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan. - Menyanyi lagu anak.	- Menggambil wortel sesuai keranjang yang ada tulisan angkanya - Menghitung jumlah wortel -Mewarnai gambar wortel Pijakan Setelah Main - Merapikan alat permainan - Diskusi/<i>recalling</i> - Menyanyikan lagu” Lihat kebunku” - Do’a salam dan pulang.	Bermain peran Bermain peran Bermain peran Pemberian tugas		Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja	
---	---	--	--	---	--

Mengetahui,

Surabaya, 7 Nopember 2015

Kepala Sekolah

Guru

Sri Dayati S.Pd

Ulul Albab

RENCANA PEMBELAJARAN

Kelompok / Sentra : A / Bermain Peran
Hari / Tanggal : Senin, 7 Nopember 2015
Waktu : 07.15 – 10.00
Tema : Tanaman
Sub Tema : Tanaman Sayur (Wortel)
Indikator :

- Melempar dengan berbagai media (bola)
- Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- Menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi
- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10
- Mengurutkan angka 1-10
- Bermain peran
- Mewarnai gambar sederhana
- Mengembalikan mainan ketempatnya setelah digunakan
- Menyanyi lagu anak-anak (lihat kebunku)

Tujuan :

- Anak dapat melempar bola
- Anak dapat berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- Anak dapat menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi
- Anak dapat membilang banyak benda dari 1 sampai 10
- Anak dapat mengurutkan angka 1 -10
- Anak dapat mewarnai gambar wortel
- Anak dapat bermain peran dengan benar
- Anak dapat menyanyikan lagu anak-anak (lihat kebunku)

Metode : Bercerita, bermain peran, pemberian tugas dan tanya jawab

Bahan dan Alat :

- Bola
- Sayur Wortel
- Keranjang
- Krayon
- Gambar wortel

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN CIRCLE TIME

- Melempar dengan berbagai media (bola)

Dalam kegiatan ini, guru mengajak anak membuat lingkaran besar. Kemudian guru mengajak anak-anak melingkar sambil menyanyi lagu “Lihat kebunku” dan mengajak anak-anak bermain yaitu “ Melempar Bola” dan anak yang tidak bisa diminta bernyanyi di tengah-tengah temannya.

2. KEGIATAN MATERI PAGI

- Bercerita tentang pengalaman

Dalam kegiatan ini, guru menunjukkan sayur wortel, kemudian guru menyuruh salah satu anak untuk bercerita tentang sayur wortel. Kemudian anak yang lain bertanya kepada anak yang bercerita tersebut.

- Tanya Jawab Tentang Sayur Wortel

Dalam kegiatan ini guru menunjukkan gambar wortel dan melakukan appersepsi tentang wortel kepada anak dengan melakukan tanya jawab tentang sayur wortel. Misalnya : Manfaat wortel, warna wortel dan bentuk wortel.

3. TRANSISI

Dalam kegiatan ini, guru memberikan waktu kepada anak-anak untuk “pendinginan” dengan cara bernyanyi dalam lingkaran atau membuat permainan tebak tebak. Setelah tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk mencuci tangan dan kemudian masuk ke dalam kelas lagi untuk berdo’a sebelum dan sesudah makan dan minum.

4. KEGIATAN INTI

1. Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain

Dalam kegiatan ini, guru menyampaikan kepada anak tentang kegiatan sentra bermain peran, bagaimana aturan main, memilih teman bermain, memilih alat bermain, cara

berkomunikasi dengan teman bermain, kapan memulai dan mengakhiri bermain serta cara merapikan alat yang sudah dimainkan. Kemudian guru meminta anak untuk memilih tempat dan alat bermain yang sudah disiapkan.

2. Pijakan Pengalaman Saat Main

Dalam kegiatan ini, guru mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain peran. Guru membagi peran anak yang sebagai seorang petani, pedagang (peran bermain anak, tahap perkembangan, tahap sosial). Kegiatan sentra bermain peran yang dilakukan adalah :

- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

Dalam Kegiatan ini, guru meminta anak untuk mengambil keranjang yang sudah ada angkanya. Kemudian anak yang sebagai petani memanen/mengambil wortel sejumlah angka yang ada dalam keranjang.

Alat : Keranjang dan Wortel

- Mengurutkan angka 1-10

Dalam Kegiatan ini, guru meminta anak untuk mengurutkan angka.

Alat : keranjang dan wortel

- Bermain peran

Dalam kegiatan ini, guru meminta anak untuk bermain peran menjadi seorang petani wortel.

Alat : wortel, topi petani.

3. Pijakan Pengalaman Setelah Main

Dalam kegiatan ini guru membantu anak merapikan alat bermain yang telah digunakan. Kemudian mengajak anak untuk duduk dalam lingkaran, dalam hal ini guru melakukan *recalling* kepada setiap anak tentang kegiatan yang dilakukan tadi.

4. KEGIATAN PENUTUP

Dalam kegiatan ini guru mengajak anak duduk melingkar. Kemudian guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Lihat kebunku” sambil bertepuk tangan.

Mengetahui,

Surabaya, 7 Nopember 2015

Kepala Sekolah

Guru

Sri Dayati, S.Pd

Ulul Albab

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

I. KEGIATAN CIRCLE TIME

1. Anak diajak membuat lingkaran.
2. Guru menyapa anak dan menanyakan kabar hari ini.
3. Anak diajak melakukan pemanasan untuk memulai bermain yaitu dengan bernyanyi “Lihat kebunku” sambil bertepuk tangan.
4. Anak diajak untuk memulai motorik kasar yaitu melempar bola.
5. Guru memberikan contoh cara melempar bola.
6. Anak bermain melempar bola.
7. Anak yang tidak dapat melempar bola dengan benar diminta untuk membaca do’a masuk masjid didepan teman-temannya.
8. Setelah permainan selesai, anak diajak baris seperti kereta bersama guru.
9. Anak diajak masuk kelas sambil bersalaman dengan guru.

II. KEGIATAN MATERI PAGI

1. Anak diajak untuk duduk dalam bentuk lingkaran.
2. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar anak-anak dan berdo’a.
3. Guru menanyakan hari, tanggal dan bulan.
4. Anak melakukan kegiatan menghitung kehadiran secara berurutan.
5. Guru mengabsen anak-anak dan menanyakan teman yang tidak hadir.
6. Guru menjelaskan tema dengan menunjukkan gambar sayur wortel.
7. Anak yang menjadi pemimpin bercerita pengalamannya tentang wortel.
8. Teman yang lain diperbolehkan bertanya kepada teman yang selesai bercerita.
9. Anak memperhatikan appersepsi guru tentang wortel.
10. Anak aktif tanya jawab tentang wortel.

11. TRANSISI

1. Anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran.
2. Anak secara bergiliran dipersilahkan cuci tangan, kemudian makan dan minum.

III. KEGIATAN INTI

- Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain

1. Anak diperkenalkan pada semua tempat dan alat bermain yang akan digunakan.
2. Guru menjelaskan mengenai 3 densitas di sentra bermain peran, yaitu : bermain peran (menjadi seorang petani wortel), mewarnai gambar, dan masak-masakan.
3. Anak memperhatikan penjelasan dan contoh guru tentang densitas di sentra bermain peran
4. Anak dan guru membuat aturan main dan kapasitas setiap densitas.
5. Anak memilih kegiatan pada densitas yang disukai.

- Pijakan Pengalaman Saat Main

1. Guru mengamati dan memastikan semua anak bermain.
2. Guru memberi contoh bermain peran pada anak yang belum bisa bermain peran.
3. Guru memberi motivasi kepada anak tentang peran yang dilakukan oleh setiap anak.
4. Guru memberi bimbingan kepada anak yang menemukan kesulitan dalam bermain peran.

- Pijakan Pengalaman Setelah Main

1. Anak merapikan alat yang sudah digunakan dalam bermain bersama bu guru.
2. Anak diajak duduk melingkar.
3. Guru menanyakan atau *recalling* pada setiap anak kegiatan bermain yang sudah dilakukan.
4. Guru menanyakan perasaan anak setelah bermain bersama guru.

IV. KEGIATAN PENUTUP

1. Anak diajak duduk melingkar dan mereview materi hari ini.
2. Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Lihat kebunku”.
3. Guru memberi informasi tentang kegiatan esok hari.
4. Anak berdo’a dan bernyanyi kawan-kawan marilah pulang.

BAHAN AJAR

Tema : Tanaman Sayur

Sub Tema : Wortel

Semester / Minggu : I /

Kelompok : A



- **Manfaat Wortel**

Manfaat wortel sangat beragam, tidak hanya untuk kesehatan tetapi juga digunakan untuk berbagai kebutuhan lainnya. Misalnya untuk dimasak sayur sop, cap cay dan acar. Selain wortel untuk dimasak didapu ternyata wortel juga bisa untuk kesehatan. Yang paling sering kita jumpai wortel juga bisa dibuat jus. Vitamin yang terkandung dalam wortel seperti vitamin A yang bermanfaat untuk kesehatan mata dan wortel juga mengandung vitamin C.

- **Kandungan Wortel**

Menurut Dpartemen pertanian amerika, satu wortel berukuran sedang memiliki kandungan 25 kalori, 6 gram karbohidrat, 3 gram gula dan 1 gram protein. Wortel juga

mengandung serat, kalsium, Folat, mangan, fosfor, magnesium dan seng yang sangat dibutuhkan oleh tubuh manusia

- Ciri – Ciri Wortel

Kulitnya tipis, berdaging, beragam dalam ukurannya, warnanya oranye, rasanya manis. dan bentuknya panjang

- Olahan Wortel

Wortel bisa dimakan langsung, dibuat jus, dimasak, dibuat sambal goreng, cap cay atau dibuat acar.

.

RUBRIK INSTRUMEN PENILAIAN

I. KEGIATAN PEMBUKAAN

- **Berdo'a Sebelum Kegiatan**

Indikator : Berdo'a sebelum melakukan kegiatan

1. BSB : Anak menunjukkan sikap (tidak bergurau) dan menirukan bacaan dengan benar saat berdo'a sebelum dan sesudah belajar.
2. BSH : Anak menunjukkan sikap bergurau tetapi mau menirukan bacaan dengan benar pada saat berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan.
3. MB : Anak menunjukkan sikap bergurau dan tidak mau menirukan bacaan berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan.
4. BB : Anak tidak dapat menunjukkan sikap tidak bergurau dan tidak bisa menirukan bacaan berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dan masih membutuhkan bimbingan guru.

- **Tanya Jawab Tentang Wortel**

Indikator : Menjawab pertanyaan tentang informasi / kejadian

1. BSB : Anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan dapat mengemukakan pendapat/ pernyataan tentang wortel.
2. BSH : Anak dapat menjawab semua pertanyaan dari guru.
3. MB : Anak hanya dapat menjawab pertanyaan dari guru tentang warna wortel.
4. BB : Anak tidak dapat menjawab pertanyaan guru.

- **Menangkap Dan Melempar Bola**

Indikator : Melempar dengan berbagai media

1. BSB : Anak dapat menangkap dan melempar bola dengan benar dan lincah tanpa bantuan bu guru.
2. BSH : Anak dapat menangkap dan melempar bola dengan benar namun tidak lincah tanpa bantuan bu guru
3. MB : Anak dapat menangkap dan melempar bola dengan bantuan bu guru.
4. BB : Anak tidak dapat menangkap dan melempar bola.

II. KEGIATAN INTI SENTRA

- Mengambil wortel sesuai dengan angka yang ada di keranjang

Indikator : Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

1. BSB : Anak dapat membilang banyak benda 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.
2. BSH : Anak dapat membilang banyak benda 1-8 dengan benar tanpa bantuan guru.
3. MB : Anak dapat membilang banyak benda 1-5 dengan bantuan guru.
4. BB : Anak tidak dapat membilang banyak benda 1-10.

- Mengurutkan angka 1-10

Indikator : Mengurutkan angka 1-10.

1. BSB : Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru..
2. BSH : Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benar tanpabantuan guru.
3. MB : Anak dapat mengurutkan angka 1-5 dengan bantuan guru.
4. BB : Anak tidak dapat mengurutkan angka 1-10..

- Mewarnai Gambar Wortel

Indikator : Mewarnai gambar sederhana

1. BSB : Anak dapat mewarnai gambar dengan bagus dan tidak keluar garis.
2. BSH : Anak dapat mewarnai gambar dengan bagus namun masih ada yang keluar garis.
3. MB : Anak dapat mewarnai gambar dengan bantuan guru.
4. BB : Anak tidak dapat mewarnai gambar.

III. KEGIATAN PENUTUP

- Menyanyikan Lagu “Lihat kebunku”

Indikator : Menyanyikan lagu anak-anak

1. BSB : Anak dapat menyanyikan lagu “Lihat Kebunku” dengan suara yang keras, lancar dan ekspresi.
2. BSH : Anak dapat menyanyikan lagu “Lihat Kebunku” dengan suara yang keras dan lancar.
3. MB : Anak dapat menyanyikan lagu “Lihat Kebunku” dengan suara yang pelan dan kurang lancar.
4. BB : Anak tidak dapat menyanyi dengan benar.

“LIHAT KEBUNKU”

Lihat kebunku...penuh dengan bunga

Ada yang putih dan ada yang merah

Setiap hari kusiram semua

Mawar melati semuanya indah

LAMPIRAN FOTO KEGIATAN ANAK



Senin, 16 Nopember 2015
Saat guru menjelaskan angka di papan tulis



Siklus I Pertemuan I
Senin, 16 Nopember 2015
Saat anak berperan menjadi nelayan



Siklus I Pertemuan II
Senin, 23 Nopember 2015
Saat anak berperan menjadi pengembala kambing



Siklus II Pertemuan I
 Senin, 30 Nopember 2015
 Saat anak berperan menjadi seorang pedagang



Siklus II Pertemuan II
 Senin, 7 Desember 2015
 Saat anak berperan menjadi petani



Senin, 16 Nopember 2015
Saat anak berjalan maju pada garis lurus



Senin, 23 Nopember 2015
Saat anak "Melompat dengan satu kaki/dua kaki"



Senin, 30 Nopember 2015
Saat anak berjalan diatas papan titian



Senin, 7 Desember 2015
Saat anak bermain menangkap bola

LEMBAR OBSERVASI

Inkdikator :

Kegiatan :

No.	Nama	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1	Akbar					
2	Abim					
3	Abel					
4	Duta					
5	Dimas					
6	Nanda					
7	Nando					
8	Fahri					
9	Nabil					
10	Nabila					
11	Reza					
12	Reyhan					
13	Mela					
14	Kevin					
15	Kenza					

Keterangan :

- 4 = Anak berkembang sangat baiuk melebihi indicator seperti yang diharapkan dalam RKH.
- 3 = Anak berkembang sesuai harapan pada indikator dalam RKH.
- 2 = Anak sudah mulai berkembang sesuai dengan indikator dalam RKH.
- 1 = Anak belum berkembang sesuai dengan indikator dalam RKH.

LEMBAR OBSERVASI

AKTIVITAS GURU DALAM MENGAJAR

No.	Kegiatan	Skala Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	Mengkoordinasi kelas				
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
3	Memberi petunjuk dalam bermain peran				
4	Menyampaikan materi dengan jelas				
5	Membimbing anak yang kesulitan				
6	Perhatian guru menyeluruh				

Keterangan :

- 1 = Kurang dalam aktivitas mengajar.
- 2 = Cukup dalam aktivitas mengajar.
- 3 = Baik dalam aktivitas mengajar.



YAYASAN MUTIARA HATI RA. MUTIARA HATI

Akte notaris Nyoman Ayu Reni Yunaeny Ratih, SH

Nomor : 01 Tanggal 17 Desember 2007

Kantor : Lakarsantri Ic/01 – Telp : 085101979499

SURAT IJIN PENELITIAN

Nomor:01/SIP.RA.MH/X/2015

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Sri Dayati, S.Pd.

Jabatan : Kepala RA. MutiaraHati

Alamat : Lakarsantri IC/ 01 Surabaya

Menerangkan bahwa :

Nama : Ulul Albab

NIM : 20121114022

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : PG PAUD

Universitas : Universitas Muhammadiyah Surabaya

Benar-benar telah melakukan penelitian tindakan kelas sejak bulan Nopember sampai Desember 2015 di RA.Mutiara Hati Surabaya.

Demikian surat pemberitahuan kami untuk diketahui seutuhnya.

Surabaya, 3 Desember 2015

Kepala RA. MutiaraHati

Sri Dayati, S.Pd.



YAYASAN MUTIARA HATI

RA. MUTIARA HATI

Akte notaris Nyoman Ayu Reni Yunaeny Ratih, SH

Nomor : 01 Tanggal 17 Desember 2007

Kantor : Lakarsantri Ic/01 – Telp : 085101979499

SURAT KETERANGAN TEMAN SEJAWAT DALAM PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Sri Astutik
Jabatan : Guru Sentra Bermain Peran
Tempat Mengajar : RA. Mutiara Hati
Alamat Sekolah : Lakarsantri IC/01 Surabaya

Menyatakan bahwa sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam pelaksanaan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan bersedia melakukan penilaian lembar observasi aktivitas guru terhadap peneliti :

Nama : Ulul Albab
NIM : 20121114022
Program Studi : PG PAUD
Tempat Penelitian : RA. Mutiara Hati
Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok A di RA. Mutiara Hati Surabaya.

Demikian agar surat ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 13 Nopember 2015

Mengetahui

Yang Membuat Pernyataan

Kepala RA. Mutiara Hati

Ulul Albab

Sri Dayati, S.Pd

BIODATA



Ulul Albab dilahirkan pada tanggal 25 Nopember 1985 di Gresik, Jawa Timur. Anak keempat dari empat bersaudara pasangan bapak H. Aman Muallim dan Ibu Hj. Rustimah. Pendidikan dasar ditempuh di Gresik dan pendidikan menengah ditempuh di kota Malang. Tamat Sekolah Dasar tahun 1998, SMP tahun 2001 dan SMA tahun 2004.

Tahun 2010 sampai dengan saat ini menjadi staf pengajar di RA Mutiara Hati Surabaya. Untuk mengembangkan profesionalisme menempuh studi program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini (S1) di Universitas Muhammadiyah Surabaya dan lulus pada Januari 2016.