

**LEMBAGA PENDIDIKAN TAMAN KANAK – KANAK**  
**PKK “ TUNAS HARAPAN “**  
**DESA MENTURUS KECAMATAN KUDU KABUPATEN JOMBANG**

---

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK TAHUN PELAJARAN 2017/ 2018

TK TUNAS HARAPAN

NAMA LEMBAGA : TK TUNAS HARAPAN

NPSN : 20553507

ALAMAT : Ds. MENTURUS

KECAMATAN : KUDU

Ahmad aqbi raditya	Jombang , 16 mei 2012	Siti binti R	Kalongan
Ahsanul fatihin	Jombang , 25 januari 2013	Dewi A	Sidokarang
Ana arie lutfiana	Jombang , 24 februari 2013	Churota. A	Sidokarang
Batricya bilqis	Jombang , 24 desember 2012	Ninik	Menturus
Finda zakya rata	Jombang , 02 januari 2013	Nista	Sidokarang
Fira zahrotuz zita . P	Jombang , 07 februari 2012	Sulistiyah	Sidokarang
Hizanatu tawazzia	Jombang , 02 februari 2012	Khurrotin	Sidokarang
Ikhwanul safa . M	Jombang, 14 februari 2012	Karmiati	Sidokarang
Kelvin yulian ramadhan	Jombang , 26 juli 2012	Erna . R.D	Kalongan
Khoirun nisak	Jombang , 29 september 2012	Kutikasari	Kalongan
Mir'a tus shofiyah	Jombang , 15 mei 2012	Bikhariyah	Sidokarang
Mir'atus shofiyah ( ussy )	Jombang , 28 desember 2012	Aswi'ah	Kalongan
Mustapa abdul rosyid	Jombang , 12 juli 2013	Iswatin	Sidokarang
Pranata hardi gumilang	Jombang , 25 februari 2012	Siti sofiah	Kalongan
Sholakhuddin al'ayyubi	Lampung, 11 maret 2013	Riani	Kalongan

Ummu ashlihah	Jombang , 25 januari 2013	Riska . U.F	Kalongan
Reysa zahrana putri	Kediri , 2 september 2012	Nuryati	Kalongan
Saskia rotun ummah	Jombang , 10 maret 2012	Siti nur halimah	Kalongan

**LEMBAR OBSERVASI**  
**AKTIVITAS GURU DAN AKTIVITAS ANAK**

No	Aktifitas guru	Penilaian				No	Aktifitas Anak	Penilaian			
	Aspek	1	2	3	4		Aspek	1	2	3	4
1.	Guru menjelaskan aturan main					1.	Anak mendengarkan penjelasan guru				
2	Guru dengan media puzzle					2.	Anak memperhatikan guru dengan media puzzle				
3.	Guru memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran dengan media puzzle					3.	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
	Jumlah						Jumlah				
	Rata-rata						Rata-rata				

**Rubrik Penilaian Aktivitas Guru**

**1. Guru Menjelaskan aturan main.**

- 3 : Guru menjelaskan aturan main yang jelas, sesuai dengan kegiatan, urut dan dengan menenangkan anak terlebih dahulu.
- 2 : Guru menjelaskan aturan main yang jelas, urut namun tanpa menenangkan anak terlebih dahulu.
- 1 : Guru menjelaskan aturan main yang jelas namun tidak urut dan tanpa menenangkan anak terlebih dahulu.

**2. Guru Menjelaskan kegiatan dengan media puzzle .**

- 3 : Guru menjelaskan kegiatan dengan media puzzle secara urut dan jelas.

- 4 : Guru menjelaskan kegiatan dengan media puzzle secara urut namun kurang jelas.
  - 1 : Guru menjelaskan kegiatan dengan media puzzle tidak urut dan kurang jelas.
3. guru melakukan *recalling* (tanya jawab pada kegiatan penutup).
- 3 : Guru memberikan 3 pertanyaan sesuai tema.
  - 2 : Guru memberikan 2 pertanyaan sesuai dengan tema.
  - 1. : Guru memberikan 1 pertanyaan yang sesuai dengan tema.

Rubrik penilaian aktivitas anak:

- 1. Respon anak selama guru menjelaskan aturan main.
  - 4 : 17 anak merespon selama guru menjelaskan aturan main.
  - 3 : 12 anak merespon selama guru menjelaskan aturan main.
  - 2 : 8 anak merespon selama guru menjelaskan aturan main.
  - 1. : 4 anak merespon selama guru menjelaskan aturan main.
- 2. Respon anak ketika guru menjelaskan kegiatan dengan media puzzle .
  - 4 : 17 anak merespon ketika guru menjelaskan kegiatan dengan media puzzle .
  - 3 : 12 anak merespon ketika guru menjelaskan kegiatan dengan media puzzle .
  - 2 : 8 anak merespon ketika guru menjelaskan kegiatan dengan media puzzle .
  - 1. : 4 anak merespon ketika guru menjelaskan kegiatan dengan media puzzle .
- 3. Respon anak ketika guru melakukan *recalling* (tanya jawab pada kegiatan penutup)
  - 4 : 17 anak merespon ketika guru melakukan *recalling* (tanya jawab pada kegiatan penutup)
  - 3 : 12 anak merespon ketika guru melakukan *recalling* (tanya jawab pada kegiatan penutup)

- 2 : 8 anak merespon ketika guru melakukan *recalling* (tanya jawab pada kegiatan penutup)
- 1. : 4 anak merespon ketika guru melakukan *recalling* (tanya jawab pada kegiatan penutup)

Mojokerto, .....

Observer,

(.....)

## LEMBAR OBSERVASI

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang

No	Nama Anak	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
Jumlah						
Persentase						

Keterangan:

- 1) ★ anak belum mampu dengan media puzzle melalui metode bercerita tanpa bantuan guru
- 2) ★★ anak mampu dengan media puzzle melalui metode bercerita dengan banyak bantuan guru
- 3) ★★★ anak mampu dengan media puzzle melalui metode bercerita dengan sedikit bantuan guru
- 4) ★★★★ anak mampu dengan media puzzle melalui metode bercerita tanpa bantuan guru

Mojokerto, .....  
Observer,

(.....)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)  
TAMAN KANAK KANAK**

THEMA : DIRIKU  
 KELOMPOK : B  
 SEMESTER/MINGGU ; 1 / 2  
 KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.5, 2.8. 2.12, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12,3.14., 4.14.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	TUBUHKU	1.1.3.Tubuhku ciptaan Tuhan	1.Diskusi tentang tubuhkan ciptaan Tuhan
	CIRI-CIRI TUBUH	1.2.2.Menyayangi anggota tubuh	2.Menyebutkan anggota tubuh
	ANGGOTA TUBUH	2.1.3.Menjaga kebersihan tubuh	3.Menyebutkan fungsi /guna anggota tubuh
	( Kepala, Tangan, Kaki )	2.5.3.Berani tampil di depan umum	4.Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang
		2.8.2.Mengurus dirinya sendiri	5.Menyanyi lagu Aku, dll
		2.12.2.Meminta dan memberi maaf	6.Memberi dan membalas salam dengan benar
		3.1.1.dan 4,1,1 Menyanyi lagu AKU	7.Menghubungkan gambar anggota tubuh dengan tulisan
		3.2.2. dan 4.2.2. Memberi & membalas salam	8.Menulis nama-nama anggota tubuh
		3.3.1. dan 4.3.1.Anggota tubuhku	9.Menunjukkan anggota tubuh anak
		3.3.3. dan 4.3.3.Kegunaan anggota tubuh	10.Menyisir rambut sendiri, memakai sepatu sendiri
		3.6.3. dan 4.6.3.Perbedaan tubuh anak kecil dan anak dewasa	11.Membedakan ukuran tubuh,warna rambut
		3.6.4.dan,4.6.4. Urutan pola	12.Mengurutkan bilangan dengan benda- benda
		3.6.7.dan,4.6.7. Konsep bilangan	13.Menghitung jari tangan dan jari kaki
		3.10.5.dan,4.10.5. Ciri-ciri tubuh	14.Meminta maaf dengan jabat tangan yang benar
		3.11.1.dan 4.11.1 Pengenalan ekspresi wajah	15.Menunjuk teman yang sedang senang,sedih,marah
		3,12.3. dan 4.12.3.Gambar / cerita	16.Bermain bola, menendang bola, dll
		3,12.4. dan 4.12.4.Menggerakkan jari-jari tangan	17.Berjalan dg satu kaki/engklek,berjalan di atas papan titian
		3.14.2. dan 4.14.2.Menyisir rambut	18.Mengurutkan gambar anak dari ukuran kecil-besar
			19.Kolase gambar pita, dll



			20.Menirukan 2-3 urutan kata
			21.Mencari perbedaan tubuh anak laki-laki dan perempuan
			22.Melakukan 3-4 perintah
			23.Menjiplak jari – jari tangan
			24.Bercerita tentang gambar
			25.Tepuk tangan dengan pola
			26.Meneruskan pola : pita , sisir , bando
			27.Membuat topi dari kertas

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)  
TAMAN KANAK KANAK**

THEMA : LINGKUNGANKU  
 KELOMPOK : B  
 SEMESTER/MINGGU ; 1 / 5  
 KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 2.6, 2.10, 2.11, 2.14, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	RUMAHKU	1.1.5.Menjaga keamanan rumah	1.Berdiskusi tentang guna rumah
	- Bahan pembuatan rumah	1.2.6.Kelestarian lingkungan rumah	2.Menyebutkan bagian-bagian rumah
	- Bagian-bagian rumah	2.1.3.Kebersihan lingkungan rumah	3.Membersihkan rumah ( kelas)
	- Perkakas rumah	2.3.2.Berkreasi menggunakan berbagai media	4.Membuat rumah dengan balok-balok
	- Jenis-jenis rumah	2.4.4.Penataan ruang tamu	5.Melipat kertas menjadi bentuk rumah
	- Tetangga	2.6.2.Berangkat sekolah minta ijin orang tua	6.Mengelompokkan gambar perkakas rumah
		2.9.1.Gotong royong membuat rumah	7.Menyanyi lagu rumah kami
		2.10.2.Mau bermain dengan teman di rumah	8.Membuat coretan, jalan menuju rumah
		2.11.3.Menyesuaikan diri dengan lingkungan	9.Menghubungkan gambar rumah ibadah sesuai agama
		2.14.2.Mematuhi nasehat orang tua	10.Membuat bentuk rumah dari karton / kardus bekas
		3.1.1 dan 4.1.1.Menyanyi lagu rumahku	11.Menggunting gambar perkakas rumah
		3.2.3.dan 4.2.3.Bersikap sopan pada orang tua	12.Menghitung benda-benda yang ada di dalam rumah
		3.4.3.dan 4.4.3.Membuang sampah pada tempatnya	13.Menyebutkan ruangan-ruangan yang ada di rumah
		3.5.2.dan 4.5.2.Mencari jejak rumahku	14.Menggambar bebas dengan krayon
		3.6.7.dan 4.6.7.Lambang bilangan	15.Mewarnai gambar masjid
		3.7.3.dan 4.7.3.Rumah tempat ibadah	16.Bergerak sesuai irama musik
		3.9.1dan 4.9.1.Pengenalan bagian-bagian rumah beserta perkakas rumah tangga.	17.Memberi angka pada gambar bantal / guling
		3.15.3 dan 4.15.3.Gerakan senam,tari	18.Mencocok bentuk almari
			19.Membuat bentuk rumah dengan lidi-lidi

			20.Penjumlahan dengan gambar
			21.Menyusun batang korek api menjadi bentuk kursi
			22.Menirukan 3 – 4 urutan kata ( rumahku sangat bersih )
			23.Menghitung jumlah jendela ( menulis angka )
			24.Mengunjungi masjid / mushola terdekat
			25.Melengkapi kalimat
			26.Membuat gambar sesuai angka
			27.Menggunting gambar kursi
			28.Melengkapi kata di bawah gambar rumah

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**  
**TAMAN KANAK KANAK**

THEMA : KEBUTUHANKU  
 KELOMPOK : B  
 SEMESTER/MINGGU ; 1 / 8  
 KD : 1.1, 2.2, 2.4, 2.6, 2.7, 2.13, 2.14, 3.1, 4.1, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.12, 4.12  
 3.14, 4.14.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	MINUMAN	1.1.4.Bersyukur atas nikmat Tuhan	1.Berdoa sebelum dan sesudah makan/minum
	- Manfaat	2.2.1.Mencoba membuat minuman	2.Melakukan gerakan minum dengan gelas
	- Sumber	2.4.2.Gerakan sederhana	3.Membuat minuman (teh ,susu)
	- Jenis	2.6.5.Mentaati tata tertib minum	4.Huruf awal nama –nama minuman
	- Alat – alat memasak, makan	2.7.2.Antri cuci mengambil minuman	5.Mewarnai,menggunting gambar alat-alat untuk minum
	- Cara menyajikan	2.13.1.Tidak mengambil barang milik orang lain	6.Bermain plastisin membuat bentuk alat-alat minum
		2.14.1.Kebiasaan mengucapkan terimakasih	7.Bermain puzzle gambar botol minuman
		3.1.2& 4.1.2.Berdoa sebelum dan sesudah makan	8.Menghitung botol /gelas aqua
		3.3.3 dan 4.3.3.Minum dengan tangan kanan	9.Meneruskan pola gambar tempat minuman ( botol,gelas, cangkir,teko dll)
		3.4.7.dan 4.4.7.Minuman yang sehat	10.Bermain kartu huruf,menghubungkan gambar dengan tulisan.
		3.5.3.dan 4.5.3.Menyusun puzzle gambar botol	11. Mengisi botol dengan air minum
		minuman	12.Memilih minuman yang sehat
		3.6.4.dan 4.6.4.Meneruskan pola alat-alat minum	13.Penjumlahan dengan benda
		3.6.7.dan 4.6.7.Konsep bilangan	14.Menghiasi gambar teko
		3.9.1.dan 4.9.1.Pengenalan alat-alat minum	15.Mengurutkan bilangan

		3.10.2 dan 4.10.2.Menirukan 3-4 urutan kata	16.Berjalan sambil membawa gelas berisi air dan tidak tumpah
		3.12.2.dan 4.12.2.Huruf awal sama nama minuman	17.Mencari perbedaan dua benda ( minuman )
		3.14.3.dan 4.12.3Minuman kesukaanku	18.Memasangkan benda sesuai pasanganya
			19.Menirukan 3 – 4 urutan kata ( gambar minuman sehat)
			20.Menyusun benda dari besar – kecil
			21.Membuat mainan dari gelas aqua
			22.Bercerita tentang pengalaman

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK KANAK TUNAS HARAPAN**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke	: 1 / 2 / 1
Hari /tgl	: .....
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Diriku/Tubuhku (anggota tubuh)
KD	: 1.1 – 1.2 – 3.1 – 4.1 – 3.3 -4.3– 3.12 -14.12.
Materi	: - Tubuhku ciptaan Tuhan - Menyayangi anggota tubuh - Menyanyi lagu - Anggota tubuhku - Nama-nama anggota tubuh
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Pensil, kertas - Bola - Kepingan geometri
Karakter	: Tanggung Jawab

**Proses kegiatan****A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu Aku
3. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang anggota tubuh anak
5. Berdiskusi tentang membersihkan anggota tubuh
6. Berjalan di atas papan titian
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Menyebutkan anggota tubuh
2. Menulis nama-nama anggota tubuh
3. Mengurutkan bilangan dengan benda-benda
4. Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Menyebutkan anggota tubuhnya
  - b. Menulis nama-nama anggota tubuh
  - c. Mengurutkan bilangan dengan benar

- d. Membuat bentuk orang dengan kepingan geometri
- e. Dapat berjalan di atas papan titian

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK KANAK TUNAS HARAPAN**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 5 / 3  
Hari /tgl : .....  
Kelompok usia : B  
Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (Perkakas rumah )  
KD : 1. 1 – 2. 3 – 2 . 4 – 2 . 10 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 9 – 4 . 9.  
Materi : - Menjaga keamanan rumah rumah  
- Berkreasi dengan berbagai media  
- Penataan ruang tamu  
- Mau bermain dengan teman  
- Konsep bilangan  
- Pengenalan perkakas dalam rumah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman  
Alat dan bahan : - Gambar kursi  
- Gunting  
- Batang korek api  
- Pensil  
Karakter : Kreatif

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang keamanan dalam rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Berdiskusi tentang tempat untuk bermain dengan teman di rumah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Menggunting bentuk kursi
2. Menghitung kursi (mengurutkan angka )
3. Menyusun batang korek api pada gambar kursi
4. Mengelompokkan gambar perkakas rumah

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan perkakas rumah
  - b. Dapat membuat bentuk kursi dari batang korek api



- c. Dapat mengurutkan angka pada kursi
- d. Dapat mengelompokkan perkakas dalam rumah
- e. Dapat menceritakan cara menjaga keamanan rumah

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK KANAK TUNAS HARAPAN**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 8 / 4  
Hari /tgl : .....  
Kelompok usia : B  
Tema/sub tema : Kebutuhanku / Minuman (peralatan minuman )  
KD : 1. 1 – 2 . 4 – 2 . 6 – 3 . 3 – 4 . 3 – 3 . 9 – 4 . 9 – 3 . 10 – 4 . 10.  
Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan )  
- Gerakan sederhana  
- Mentaati tata tertib minum  
- Minum dengan tangan kanan  
- Pengenalan alat – alat minum  
- Menirukan 3 – 4 urutan kata

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman  
Alat dan bahan : - Botol  
- Air  
- Gambar teko  
- Kertas / buku  
- Pensil  
Karakter : Gemar Membaca

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang peralatan minum
3. Berdiskusi tentang kebersihan peralatan minum
4. Minum dengan tangan kanan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Menirukan 3 – 4 urutan kata
2. Menggunting bentuk cangkir
3. Bermain plastisin
4. Menyusun benda dari besar – kecil ( teko , botol , gelas , cangkir dll )

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai milik orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk minum
  - b. Dapat membuat bentuk dengan plastisin
  - c. Dapat menggunting gambar cangkir

- d. Dapat menyusun benda dari besar - kecil
- e. Dapat menirukan 3 – 4 urutan kata

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

## DOKUMEN FOTO

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan dengan media puzzle pada kelompok B TK Tunas Harapan Desa menturus kecamatan kudu kabupaten jombang .

Siklus 1 ( rabu 12 september 2018 )



Guru mengajak anak berbaris didepan kelas



Anak diajak membaca doa sebelum belajar



Guru menjelaskan kegiatan inti



Guru permainan menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang



Anak mendengarkan penjelasan guru



Guru meminta anak permainan menyusu kepingan geometri menjadi bentuk orang

Siklus 2 ( 14 september 2018 )

