

Model
BERMAIN AKSARA DENGAN
MAYA HASIM



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

**PP PAUD DAN DIKMAS JAWA BARAT
2016**

Model

**Bermain Aksara Dengan Maya Hasim
(Bagi Anak Usia 5-6 Tahun)**

Pengarah

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

Penanggung Jawab

Drs. Dadang Trisutalaksana

Narasumber

Rudiyanto, M.Si.

Tim Pengembang

Ketua

Sri Lilis Herlianthi, SP. M.Si

Anggota

Riana SKM, M.M.Pd.

Dian Sudaryuni, S.S. M.Hum

Penyusun Model

Sri Lilis Herlianthi, SP. M.Si.

Riana, SKM, M.M.Pd.

Dian Sudaryuni, S.S., M.Hum

Kontributor:

Kober Ceria Mandiri, Kota Cimahi

Kober Fadya, Kabupaten Bandung



Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

Tahun 2016

LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan Disahkan oleh Narasumber

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rudyanto', with a stylized flourish at the end.

Rudyanto, M.Si

Mengetahui,
Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat,

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

NIP. 197306231993031001

Abstrak

Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar perkembangan anak. Hal ini harus difahami bersama. Jika kebutuhan dasar belum terpenuhi akan kesulitan bagi anak untuk mencapai perkembangan yang optimal di tahap selanjutnya. Untuk itu kegiatan belajar yang dilakukan pada anak usia dini harus dikemas sedemikian rupa, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang kondusif dan ramah (inklusif), khususnya dalam semua aspek perkembangan anak termasuk aspek perkembangan bahasa reseptif, ekspresif dan pra keaksaraan. Sehingga akan mendorong berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak secara holistik dan integratif.

Berdasarkan hasil identifikasi lapangan khususnya dalam pembelajaran pra keaksaraan, menunjukkan bahwa (1) pemahaman unsur di lapangan terkait pra keaksaraan masih terbatas pada kemampuan baca tulis dan hitung (calistung); (2) belum ada acuan yang jelas terkait arah dan tujuan pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia dini; (3) pola pembelajaran yang dilakukan cenderung formal akademik dengan tuntutan kemampuan calistung. Akibatnya bermain cenderung terabaikan, dan aspek kognitif memperoleh stimulasi terbesar, sementara aspek yang lainnya diabaikan

Diperlukan sebuah strategi pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia dini yang sesuai kebutuhan anak dan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Model Bermain Aksara dengan Maya Hasim merupakan salah satu upaya untuk memberikan acuan pembelajaran pengembangan bahasa khususnya pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun. Dijabarkan dalam empat tahapan **Maknai**, **Hayati**, **Hafalkan**, dan **Kenali Simbol**. Melalui keempat tahapan ini diharapkan terjadi penguasaan kosa kata secara bermakna.

Perangkat model yang dihasilkan yaitu naskah Model Bermain Aksara dengan Maya Hasim yang dilengkapi dengan Panduan Implementasi dan CD contoh implementasi Bermain Aksara Dengan Maya Hasim sebagai acuan bagi pendidik dalam pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun, dan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik PAUD khususnya dalam pembelajaran pra keaksaraan bagi usia 5-6 tahun.

Kegiatan pengembangan ujicoba model ini dilakukan di dua lokasi yaitu Kober Ceria Mandiri Kota Cimahi, dan Kober Fadya Kabupaten Bandung, dengan metoda Quasi eksperimen, kelompok kontrol dan perlakuan.

Berdasarkan hasil ujicoba, keunggulan penerapan model Bermain Aksara dengan Maya Hasim adalah: (1) saintifik; (2) menstimulasi semua aspek perkembangan anak secara holistik; (3) pembelajaran sesuai dengan prinsip belajar anak; (4) dapat diterapkan pada metode pembelajaran PAUD yang digunakan. Prasyarat penerapan model ini yaitu pendidik memiliki *mindset student center*, serta memahami prinsip dan cara belajar anak. Keterbatasan model ini yaitu baru diujicobakan pada lokasi yang terbatas, dan tema-tema tertentu.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya kami dapat menyelesaikan penyusunan Model Bermain Aksara dengan Maya Hasim.

Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim terdiri dari naskah model, Panduan Implementasi model dan CD contoh implementasi model. Hadirnya model ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun, dan acuan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik PAUD.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya naskah ini. Semoga karya bersama ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu layanan PAUD khususnya dalam pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun.

Bandung, Nopember 2016

Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

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

NIP. 197306231993031001

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Tabel.....	viii

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Dasar.....	4
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	4
E. Batasan Pengertian.....	5

BAB 2 KONSEP MODEL

A. Karakteristik Anak Usia Dini.....	6
B. Cara dan Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini.....	7
C. <i>Brain Based Learning</i>	8
D. <i>Quantum Learning</i>	9
E. Modalitas Belajar.....	10

BAB 3 MODEL BERMAIN AKSARA DENGAN MAYA HASIM

A. Fokus Pengembangan Model.....	12
B. Kompetensi.....	12
C. Prinsip Pembelajaran.....	12
D. Indikator Keberhasilan.. ..	13
E. Strategi Bermain Aksara Dengan Maya Hasim.....	13
F. Langkah-langkah Penerapan Model	27

BAB 4 KEUNGGULAN, KETERBATASAN DAN PRASYARAT PENERAPAN MODEL

A. Keunggulan Model	37
B. Keterbatasan Model.....	37
C. Prasyarat Penerapan Model.....	38

PENUTUP.....	41
--------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	42
---------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Obyek nyata untuk tema buah-buahan “Jeruk” dan “nenas”.....	15
Gambar 2. Perangkat bermain peran “Profesi Koki” dan bahan berkebun.....	16
Gambar 3. Contoh kartu huruf dari kertas warna.....	17
Gambar 4. Mengenal buah nanas.....	18
Gambar 5. Praktek langsung berinteraksi dengan obyek yang dikenalkan melalui kegiatan berkebun pada puncak tema “mengenal buah-buahan”	19
Gambar 6. Menonton video berbagai profesi.....	20
Gambar 7. Bermain peran pada tema mengenal profesi....	20
Gambar 8. Lomba melepas biji sirsak tahap hayati “mengenal buah sirsak”	21
Gambar 9. Mencicipi langsung beberapa jenis jeruk, tahap penghayatan pada sub tema “mengenal jeruk”	22
Gambar 10. Menjiplak tangan, tahap penghayatan tema tubuhku sub tema “mengenal tangan”	22
Gambar 11. Melukis buah sirsak dengan jemari tahap penghayatan pada subtema “mengenal sirsak”...	22
Gambar 12. Mengenal profesi, tahap hayati melalui Kegiatan praktek.....	22
Gambar 13. Mengenal profesi tahap hayati melalui bermain peran.....	29
Gambar 14. Tahap hafalkan dengan gerak dan lagu sub tema mengenal sirsak.....	25
Gambar 15. Tahap hafalkan dengan tepuk sub tema mengenal sirsak.....	25
Gambar 16. Penempelan kosa kata di tempat strategis.....	25

Gambar 17. Pengenalan huruf dengan menggunakan kartu huruf dan playdough.....	26
Gambar 18. Kesenambungan tahapan Maya Hasim.....	27
Gambar 19. Tahapan penetapan kegiatan bermain.....	31
Gambar 20. Bagan Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim.....	36

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Contoh Pemetaan Tema/Subtema Pembelajaran...	28
Tabel 2.	Contoh Pemetaan Tema/Subtema Buah-buahan...	29
Tabel 3.	Contoh Menentukan permainan untuk karakter...	30
Tabel 4.	Interaksi Pendidik dan Peserta Didik Dalam Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim.....	32



A. Latar Belakang

Memasuki abad 21 bangsa Indonesia akan mengalami tantangan dan masalah yang sangat kompleks diantaranya krisis multi dimensional, maupun persaingan global. Menghadapi kondisi tersebut dibutuhkan sumberdaya manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan SDM yang berkualitas, salah satunya melalui upaya pendidikan yang berkualitas.

Pembentukan SDM yang berkualitas melalui pendidikan yang berkualitas harus dimulai sejak dini. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan, karena pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan dimulai dan berlangsung. Perkembangan ini akan menjadi dasar dan penentu bagi perkembangan anak selanjutnya. Sesuai pendapat Havighurst dalam Latif M. dkk. (2013) menyatakan bahwa perkembangan pada satu tahap akan menentukan perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menentukan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilannya pada masa perkembangan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini tidak hanya sekedar mempersiapkan anak untuk bisa masuk pada jenjang pendidikan berikutnya, namun lebih untuk membantu mengembangkan semua potensi anak baik fisik, bahasa, kognitif, emosi, sosial, moral, agama, serta

meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya (Anita Yus, 2011).

Usia 0-6 tahun merupakan usia emas (*golden age*) dimana pada masa tersebut merupakan masa sensitifnya semua potensi yang dimiliki anak untuk berkembang. Pada usia 0-8 tahun, 80% kapasitas perkembangan anak dicapai, dan 20% diperoleh setelah usia 8 tahun. Untuk itu pada masa usia tersebut perlu dukungan lingkungan yang kondusif bagi optimalnya perkembangan potensi anak.

Namun sangat disayangkan, persepsi terhadap *golden age*, memunculkan adanya pemahaman yang keliru dari sebagian orang tua maupun pendidik. Banyak orang tua dan pendidik PAUD yang berlomba untuk memberikan pengalaman belajar melalui pembelajaran formal akademik. Guru mengajarkan dengan menjelaskan, anak belajar melalui mendengarkan dan mengerjakan tugas yang didominasi dengan lembar kerja atau buku tugas. Fokus pembelajaran anak PAUD lebih pada kemampuan baca tulis dan hitung, akibatnya kegiatan bermain cenderung terabaikan. Dalam kondisi tersebut aspek kognitif/intelektual memperoleh stimulasi terbesar, sedangkan aspek yang lainnya diabaikan.

Hal ini sesuai dengan temuan permasalahan kondisi PAUD menurut Dirjen PAUDNI dalam Latif M dkk. (2013), bahwa proses pembelajaran PAUD masih diwarnai dengan pengajaran baca tulis hitung, dan belum sepenuhnya melalui bermain. Hal tersebut didukung dengan kualifikasi pendidik yang S1/D4 baru 24.09 %, kompetensi pendidik yang masih rendah, serta pelatihan pendidik baru menjangkau 118.018 orang (29.32%) dari 402.493 orang

(diluar guru TPQ). Kondisi ini menyebabkan kurangnya pemahaman pendidik terkait tujuan dan arah pendidikan anak usia dini.

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

1. Pemahaman semua unsur di lapangan terkait pra keaksaraan masih terbatas pada kemampuan baca tulis dan hitung, dengan persepsi dan batasan yang beranekaragam.
2. Belum ada acuan yang jelas terkait arah dan tujuan pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia dini. Penentuan tujuan pembelajaran beranekaragam, karena lebih mempertimbangkan tuntutan orang tua dan tuntutan sekolah dasar sekitar.
3. Pola pembelajaran yang dilakukan cenderung formal akademik dengan tuntutan kemampuan calistung.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar perkembangan anak. Hal ini harus difahami bersama. Jika kebutuhan dasar belum terpenuhi akan kesulitan bagi anak untuk mencapai perkembangan yang optimal di tahap selanjutnya. Untuk itu kegiatan belajar yang dilakukan pada anak usia dini harus dikemas sedemikian rupa, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang kondusif dan ramah (inklusif), khususnya dalam semua aspek perkembangan anak termasuk aspek perkembangan bahasa reseptif, ekspresif dan pra keaksaraan. Sehingga akan mendorong berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak secara holistik dan integratif. Dengan demikian pendidikan yang berkualitas yang dilakukan sejak dini diharapkan dapat menghasilkan generasi yang

berkualitas yang mampu menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan dimasa depan.

Untuk itu perlu diformulasikan pola pembelajaran pra keaksaraan pada usia 5-6 tahun yang sesuai kebutuhan anak, yang dapat dijadikan sebagai pedoman bagi pendidik dalam melakukan pembelajaran khususnya pra keaksaraan, dan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik PAUD.

B. Dasar hukum

1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum Anak Usia Dini.

C. Tujuan.

Tujuan model “Bermain Aksara Dengan Maya Hasim” adalah:

1. Memberi acuan bagi pendidik dalam melakukan pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun.
2. Memberi acuan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik terkait pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun.

D. Manfaat

1. Bagi Pendidik dan Pembina PAUD
Tersedia acuan bagi pendidik, dan acuan untuk pembinaan pendidik PAUD bagi stakeholder, terkait pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun

2. PP-PAUD dan DIKMAS

Tersedia naskah model yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun baik bagi pendidik maupun bagi Pembina

3. Direktorat PAUD dan DIKMAS

Sebagai input penyusunan kebijakan terkait pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun.

E. Batasan pengertian

1. **Maknai** yaitu dapat membangun kesan dalam imajinasi sehingga dapat memahami arti, maksud suatu kata dihubungkan dengan bendanya, peristiwa atau keadaan tertentu.
2. **Hayati** berasal dari kata menghayati, yaitu memperoleh pengalaman mental melalui mengalami dan merasakan sesuatu (dalam batin)
3. **Hafalkan**, adalah berusaha meresapkan kedalam fikiran agar selalu ingat, tujuannya yaitu agar masuk kedalam ingatan atau dapat mengucapkan diluar kepala
4. **Mengenal Simbol** (kenali simbol), artinya dapat menghubungkan kosa kata dengan gambar, bentuk atau benda yang mewakili suatu gagasan, benda ataupun jumlah sesuatu.





A. Karakteristik Anak Usia Dini (5-6 tahun)

Karakteristik khusus anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan fisik
Menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif, mulai dapat menulis huruf, angka dan namanya dengan benar, serta dapat menggambar benda hidup.
2. Perkembangan intelektual
Berada pada akhir tahap pra-operasional, saat pemikiran simbolis mendominasi hidup anak, sehinggamereka mampu menyusun kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikirannya.
3. Perkembangan kemampuan bahasa
Kosa kata anak meningkat 8000-14000 kata pada usia 6 tahun, dan karena anak cenderung banyak bertanya.
4. Perkembangan kemampuan sosial
Cara bermain lebih terarah, mampu bekerjasama,berbagi, tenggang rasa, sabar menunggu giliran,serta mampu menerima tanggung jawab yang ringan.
5. Perkembangan Emosional
Kosa kata berhubungan dengan emosi meningkat, sehingga mengenal lebih banyak variasi ekspresi oranglain dan diri sendiri.

6. Perkembangan kepribadian

Anak mempelajari berbagai perilaku sosial dari contoh yang dilihatnya baik yang terlihat jelas ataupun tidak seperti gagasan, harapan, dan nilai-nilai.

B. Cara dan Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Cara belajar anak usia dini menurut Direktorat PAUD (2015), sebagai berikut:

1. Anak belajar secara bertahap, sesuai dengan (1) tingkat kematangan perkembangan berfikirnya; (2) mulai dari yang konkrit ke abstrak; (3) menggunakan seluruh inderanya.
2. Cara berfikir anak bersifat khas, yaitu bersumber dari pengalamannya sehari-hari
3. Anak belajar dengan berbagai cara
4. Anak belajar pengetahuan dan keterampilan saat bersosialisasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Prinsip pembelajaran PAUD menurut Direktorat PAUD (2015):

1. Belajar melalui bermain, ditujukan untuk melatih fisik motorik, keterampilan berbahasa, cara mengatasi masalah, menambah pengetahuan, mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sains, dan lain-lain.
2. Berorientasi pada perkembangan dan kebutuhan anak secara menyeluruh
3. Berpusat pada anak, pembelajaran ditujukan untuk mengembangkan seluruh potensi fisik dan psikis anak, dilaksanakan secara menyenangkan sesuai cara berfikir dan perkembangan kognitif anak, serta membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi berfikir kritis, dan kreatif, sehingga menjadi pembelajar aktif.

4. Berorientasi pada pengembangan karakter, mengembangkan nilai-nilai karakter yang dilakukan secara terpadu melalui pembiasaan, keteladanan secara spontan maupun terprogram.
5. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, yaitu pada kemampuan menolong diri sendiri, sehingga dapat mandiri, dan dilakukan secara terpadu melalui pembiasaan, keteladanan, atau kegiatan terprogram
6. Lingkungan kondusif, membuat anak merasa senang, aman, dan nyaman.
7. Berorientasi pada pembelajaran demokratis.
8. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar dari lingkungan sekitar sehingga lebih kontekstual dan bermakna.

C. Brain Based Learning

Brain based learning adalah pembelajaran yang diselaraskan dengan cara kerja otak yang didesain secara alamiah untuk belajar (Jensen, 2008). Tiga strategi utama dalam implementasi *brain based learning* menurut Jensen, yaitu:

1. Menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berfikir peserta didik. Materi pembelajaran dikemas secara menarik, atraktif sehingga dapat mengembangkan kemampuan berfikir dalam konteks pemberdayaan potensi otak.
2. Menciptakan lingkungan yang menyenangkan, yaitu yang membuat peserta didik merasa nyaman, aman, dan merasa senang untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
3. Menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik, yaitu berupaya membangun situasi dan kondisi

pembelajaran yang dapat melibatkan semua peserta didik dan semua alat indranya.

Tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Brain Based Learning* menurut Jensen (2008), sebagai berikut;

1. Pra pemaparan: tujuannya untuk membantu otak membangun peta konseptual yang lebih baik
2. Persiapan , tujuannya untuk menciptakan keingintahuan dan kesenangan
3. Inisiasi dan akuisisi, merupakan tahap untuk menciptakan koneksi atau pada saat neuron-neuron saling berkomunikasi.
4. Elaborasi, memberikan kesempatan pada otak untuk menyortir, menyelidiki, menganalisis, menguji, dan memperdalam pembelajaran
5. Inkubasi dan memasukan memori, tahap ini menekankan bahwa waktu istirahat dan mengulang merupakan tahap yang penting
6. Verifikasi dan pengecekan keyakinan, pengecekan apakah yang dipelajari sudah difahami atau belum
7. Perayaan dan integrasi, tahap ini menanamkan semua arti penting dari kecintaan terhadap belajar

D. Quantum Learning

Salah satu konsep dasar dari metode *quantum learning* adalah belajar itu harus mengasyikan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik (Hamid, M.S., 2014). *Quantum learning* mengasumsikan bahwa siswa mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. Penggunaan metode yang

tepat akan mendorong peserta didik untuk dapat meraih prestasi belajar yang berlipat ganda. Aspek-aspek dalam *quantum learning* adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan belajar, yaitu penataan lingkungan belajar untuk membangun dan mempertahankan sikap positif
2. Sikap positif terhadap kegagalan, bahwa sikap positif individu terhadap kegagalan akan mendorong pada upaya memperbaiki diri terhadap kesalahan untuk mencapai keberhasilan.
3. Modalitas belajar atau gaya belajar setiap individu

E. Modalitas Belajar

Modalitas belajar merupakan gaya belajar yang dimiliki oleh setiap individu yang merupakan cara termudah dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi (De Potter dan Hernachi dalam Alwiyah, 2007).

Menurut Bobbi De Potter & Mike Hernacki dalam Alwiyah (2007), secara umum gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu:

1. Gaya Belajar Visual

Adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandangi, dan sejenisnya, karena mata merupakan alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan). Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca instruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya. Pemilihan metode dan media belajar harus dapat mengaktifkan indera penglihatan (mata).

2. Gaya Belajar Auditorial

Adalah gaya belajar dengan cara mendengar, penggunaan indra pendengaran lebih dominan untuk aktivitas belajar. Individu tipe auditorial, mudah mempelajari bahan-bahan yang disajikan dalam bentuk suara.

3. Gaya belajar Kinestetik

Adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh secara langsung atau mengutamakan indra perasa dan gerakan-gerakan fisik. Individu tipe kinestetik, mudah mempelajari bahan yang berupa tulisan, gerak-gerakan, dan sulit mempelajari bahan yang berupa suara atau penglihatan.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR





A. Fokus Pengembangan Model

Bermain Aksara dengan Maya Hasim merupakan strategi pembelajaran pengembangan bahasa khususnya pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun. Dijabarkan dalam empat tahapan **Maknai**, **Hayati**, **Hafalkan**, dan **Kenali Simbol**.

B. Kompetensi

Peningkatan kompetensi melalui “Bermain Aksara Dengan Maya Hasim” difokuskan pada aspek pengembangan bahasa anak, dengan tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman dan kemampuan mengungkapkan bahasa reseptif dan ekspresif dengan memperkaya pemilihan kosa kata secara bermakna
2. Pengenalan keaksaraan awal dengan fokus pada pengenalan simbol huruf melalui kosa kata yang dikenal

C. Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran bermain aksara dengan maya hasim :

1. Pembelajaran dilakukan melalui bermain sesuai dengan tingkat perkembangan anak, bukan dengan pemaksaan.
2. Pengenalan kosa kata secara bermakna, muncul dari dari interaksi anak-anak dengan lingkungannya, peserta didik

didorong untuk belajar mengenali kata-kata yang mereka produksi sendiri

3. Berorientasi pada lingkungan sekitar serta kontekstual dengan benda nyata atau aktifitas peserta didik secara langsung.
4. Berpusat pada peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, motivator atau pembimbing, dan peserta didik berperan sebagai subyek dalam proses pembelajaran
5. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara holistik.
6. Pembelajaran aktif dan interaktif. Proses pembelajaran mengutamakan pelibatan semua anak dan interaksi antar peserta didik, antar peserta didik dengan pendidik atau dengan lingkungannya.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penerapan Model “Bermain Aksara Dengan Maya Hasim” yaitu bertambahnya kosa kata bermakna yang dikuasai anak, yang dapat meningkatkan kemampuan (1) menyimak/merespon; (2) berbicara akurat; (3) mendengar, mengajukan, menjawab pertanyaan; (3) menyampaikan & menceritakan pengalaman; (4) mengolah emosi; (5) Mengenal symbol/huruf

E. Strategi Bermain Aksara Dengan Maya Hasim

1. Peran Pendidik

Pendidik dalam model bermain aksara dengan maya hasim berperan sebagai:

- a. Sebagai fasilitator artinya pendidik berperan untuk memfasilitasi terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya (materi, media pembelajaran, peserta didik lain, serta pendidik). Tujuannya untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang telah dirancang. Sebagai fasilitator, pendidik dituntut untuk kreatif dalam membangun interaksi yang dapat menstimulasi produksi kosa kata dari peserta didik.
- b. Sebagai pembimbing, pendidik berperan membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidik bukan sebagai pemandu kegiatan pembelajaran, tetapi lebih berupaya untuk menggali potensi peserta didik agar mau terlibat dalam kegiatan bermain. Pendidik lebih banyak bertanya dan menggali informasi agar peserta didik berani dan mau mengungkapkan pendapat atau pengalamannya.
- c. Sebagai motivator, pendidik berperan mendorong peserta didik untuk ikut terlibat aktif dalam setiap tahapan bermain. Pendidik harus peka terhadap situasi dan kondisi anak, ini penting untuk membangun inisiatif peserta didik yang mengalami kesulitan untuk ikut terlibat dalam kegiatan bermain.
2. Media dan Bahan Ajar Pendukung Bermain Aksara Dengan Maya Hasim
- a. Tahap maknai
- 1) Benda nyata. Benda nyata, artinya pendidik mengajak anak secara langsung melihat benda sebenarnya baik didalam kelas atau diluar kelas.



Gambar 1. Obyek nyata untuk tema buah-buahan “Jeruk” dan “Nanas”

- 2) Gambaran yang menunjukkan kondisi atau aktifitas sebenarnya. Pendidik mengajak anak secara langsung melihat kondisi atau aktifitas sebenarnya atau mempraktekkan berbagai aktifitas. Contoh mengenal berbagai jenis profesi, pendidik menyiapkan tayangan video tentang aktifitas polisi, aktivitas dokter, pemadam kebakaran atau profesi, atau praktek melakukan kegiatan secara langsung terkait dengan aktifitas setiap profesi yang dikenalkan.
- 3) Bahan ajar yang digunakan disesuaikan dengan cakupan tema/subtema/materi untuk mendukung pemahaman/pemaknaan peserta didik terhadap suatu obyek/aktifitas. Contoh: pada tema buah-buahan cakupan materi yang akan disampaikan meliputi ciri (bentuk warna, rasa, tekstur, ukuran), manfaat, dan fungsi. Contoh pada tema profesi cakupan materi meliputi nama profesi, tugas dan perangkat yang digunakannya.

b. Tahap Hayati

- 1) Media yang digunakan untuk menguatkan dan memperdalam pemahaman anak sehingga dapat menggambarkan/mendeskripsikan atau mengekspresikan sesuatu yang sudah difahami pada tahap maknai.
 - a) Benda/Obyek nyata
 - b) Perangkat bermain peran, seperti baju profesi, peralatan memasak, perangkat polisi, dan lain-lain
 - c) Peralatan praktek, contoh bahan dan alat berkebun
 - d) Gambar benda/obyek/aktivitas yang dikenalkan, termasuk buku cerita bergambar
 - e) Perangkat menggambar
 - f) Playdough



Gambar 2.
Perangkat bermain peran “Profesi Koki”, dan bahan Berkebun “pohon jeruk”

- 2) Bahan ajar yang digunakan disesuaikan dengan cakupan tema/sub tema untuk mendukung penghayatan peserta didik terhadap suatu obyek atau aktifitas. Misalnya “mengenal buah sirsak” meliputi tekstur, warna bagian dalam buah, warna dan tekstur biji, rasa, aroma dan lain-lain.

c. **Hafalkan**

- 1) Media yang digunakan untuk menguatkan ingatan anal, seperti dengan lagu, tepuk, gerak dan lagu, syair atau permainan lainnya yang dapat menjadi media untuk mengingat kosa kata secara berulang-ulang
- 2) Bahan ajar yang digunakan disesuaikan dengan cakupan tema/sub tema untuk mendukung ingatan peserta. Misalnya lagu-lagu yang sudah dikenal anak yang disesuaikan dengan kosa kata yang dihasilkan anak pada tema tertentu.

d. **Kenali simbol**

- 1) Berbagai media yang dapat digunakan untuk mengenalkan simbol/huruf pada anak. Misalnya kartu huruf, karpet puzzle, ular tangga dan lain-lain.



Gambar 3.
Contoh Kartu huruf yang dapat dibuat dari kertas warna

- 4) Bahan ajar yang digunakan disesuaikan dengan kosa kata yang muncul dan berkembang dari ikon kata. Bahan ajar tersebut dituangkan kedalam media dan dapat

ditempel di tempat-tempat yang mudah terlihat anak, seperti dinding ruang kelas, pada bahan praktek, atau alat bermain peran.

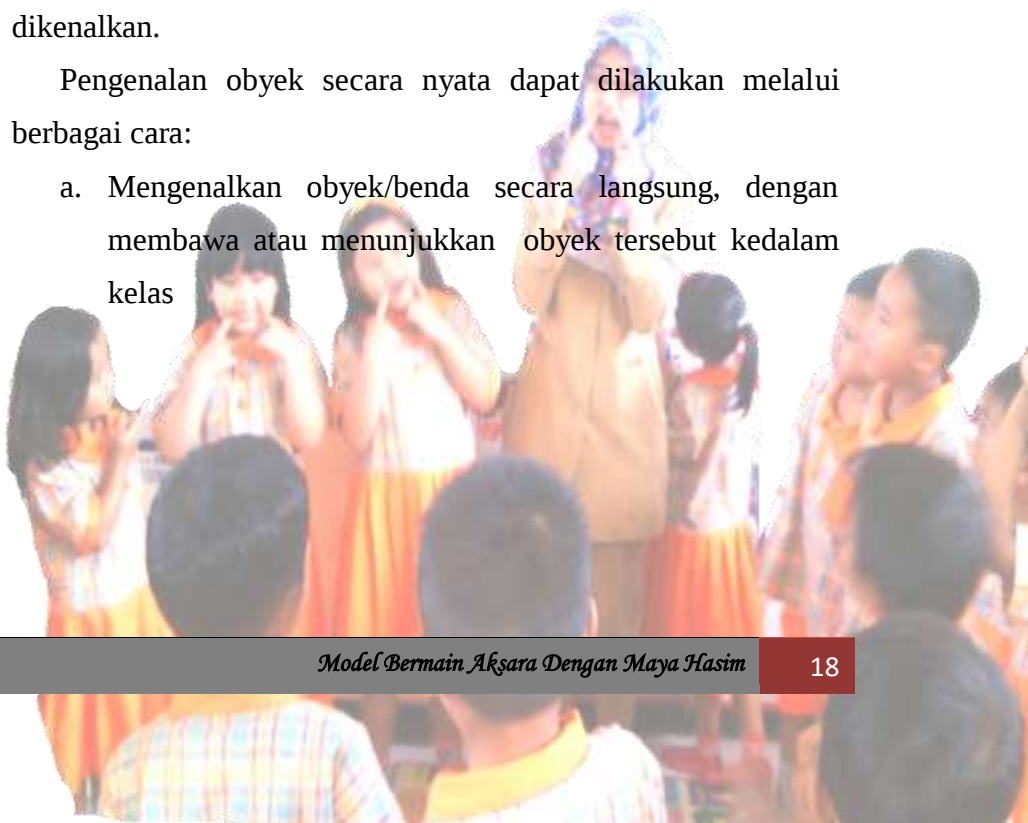
3. Tahapan Bermain

Strategi yang digunakan dalam bermain aksara dengan maya hasim terangkai dalam empat tahapan yaitu (1) Maknai; (2) Hayati; (3) Hafalkan; (4) Kenali simbol. Keempat tahapan tersebut merupakan satu rangkaian yang saling berkaitan dalam mendukung pencapaian penguasaan kosa kata secara bermakna oleh peserta didik.

Tahap pertama maknai. Penguasaan kosa kata dimulai dari pemahaman peserta dalam memaknai suatu obyek/benda atau suatu aktifitas. Tujuan maknai adalah untuk membangun kesan dalam imajinasi anak, melalui pengenalan terhadap obyek/aktifitas secara nyata. Pendidik mendorong peserta untuk memaknai, dengan memperhatikan, mendengarkan, melihat, melakukan, serta mempraktekkan terkait obyek/aktivitas yang dikenalkan.

Pengenalan obyek secara nyata dapat dilakukan melalui berbagai cara:

- a. Mengenalkan obyek/benda secara langsung, dengan membawa atau menunjukkan obyek tersebut kedalam kelas





Gambar 4. Mengenai “Buah Nanas”

- b. Mengenalkan obyek/aktivitas secara langsung, dengan membawa anak ke lingkungan dimana benda/aktivitas tersebut ada sehingga anak dapat berinteraksi langsung dengan obyek yang dikenalkan melalui kegiatan praktek.



Gambar 5. Praktek langsung berinteraksi dengan obyek yang dikenalkan melalui kegiatan “Berkebun” tema puncak mengenal buah-buahan

- c. Mengenalkan obyek/benda/aktivitas secara langsung, dengan menunjukkan obyek/aktivitas tersebut melalui video.



Gambar 6. Menonton video “Berbagai Profesi”

- d. Mengenalkan obyek/aktivitas secara langsung melalui bermain peran



Gambar 7. Bermain peran pada tema “Mengenai Profesi”

Tahap kedua hayati. Tahap hayati bertujuan untuk memperoleh pengalaman mental melalui penguatan pengalaman nyata dari obyek/benda/ aktivitas yang dikenalkan, sehingga peserta didik dapat menggambarkan/mendeskripsikan/mengekspresikan suatu obyek/benda/aktivitas secara lisan atau

tertulis. Pada tahap ini peserta didorong untuk mengeksplorasi lebih jauh terkait obyek/aktivitas yang dikenalkan. Pendidik berperan memfasilitasi, membimbing, dan memotivasi peserta untuk ikut terlibat dalam berbagai aktivitas mengeksplorasi. Peserta didorong untuk menggunakan berbagai alat indra dalam menghayati obyek/aktivitas yang dikenalkan. Untuk mendorong situasi yang kaya interaksi, antara peserta didik dengan lingkungannya, kegiatan eksplorasi dilakukan secara berkelompok. Proses eksplorasi dilakukan dengan cara yang menarik yang dapat menstimulasi perkembangan anak seperti dengan lomba, games, praktek, bermain peran, menjiplak, menggambar dan lain-lain. Berikut contoh kegiatan-kegiatan eksplorasi yang dilakukan.



Gambar 8.

Lomba melepas biji sirsak pada tahap hayati sub tema "mengenal sirsak" (eksplorasi)



Gambar 9.
Mencicipi langsung beberapa jenis jeruk
pada sub tema “mengenal jeruk”



Gambar 10.
Menjiplak tangan, tahap hayati
pada tema tubuhku sub tema
“Mengenal Tangan”



Gambar 11.
Melukis buah sirsak dengan jemari
“finger painting” tahap hayati
pada tema buah-buahan



Gambar 12
“Mengenal tahap hayati melalui
kegiatan praktek menjadi koki



Gambar 13
"Mengetahui Profesi" tahap
penghayatan melalui bermain peran

Pada tahap makna dan hayati, pendidik menstimulasi peserta untuk mengungkapkan pendapatnya, perasaannya, pengalamannya dari hasil interaksi yang dibangun. Dari stimulasi tersebut, pendidik mendorong keluarnya kosa kata-kosa kata yang difahami anak. Kosa kata-kosa kata tersebut dicatat dan dipilih untuk dikenalkan lebih jauh pada tahap berikutnya.

Tahap yang ketiga hafalkan. Tahap ini bertujuan untuk mengasah dan menguatkan ingatan peserta didik melalui pengucapan secara berulang-ulang. Ingatan akan bertahan lama jika dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan penerimaan peserta, dan dilakukan secara menyenangkan. Ingatan dimulai dari mengingat obyek yang sudah dikenal, kemudian diperkuat melalui pengulangan, sehingga diharapkan akan menjadi memori yang mendalam. Kegiatan hafalkan dilakukan dengan cara mengulang kosa kata yang sudah difahami anak melalui tahapan makna dan hayati. Kosa kata yang keluar dari mulut anak dirangkai menjadi rangkaian kosa. kata, diungkapkan

secara berulang-ulang melalui “tepuk”, “lagu”, “gerak dan lagu” atau “syair” atau yang lainnya. Berikut contoh rangkaian kosa kata dalam bentuk tepuk, lagu, gerak dan lagu dan syair.

“TEPUK” pada Sub Tema JERUK

Tepuk Jeruk

Tepuk jerukProk..prok..prok.
warna orange.....prok..prok..prok
warna hijau..... prok..prok..prok
rasa asam..... prok..prok..prok
rasam manis..... prok..prok..prok
bermanfaat bagi tubuh.... prok prok prok
Hmmm harum dan segar (ekspresi)

“SYAIR” pada sub tema Koki

KOKI

Ko..Ko..Ko.....
itulah Koki
Sak..Sak..Sak.....
tugasnya masak
Pur...Pur..Pur.....
suka di dapur
yes...yes..yes...

“LAGU” pada sub tema berkebun

“Berkebun”

(syair menanam jagung)

Ayo kawan kita berkebun
menanam jeruk dan juga nanas
Ambil cangkulmu,
ambil sekopmu,
Mari bertanam dengan semangat

“GERAK DAN LAGU” pada sub tema jeruk

“Tebakan Buah Jeruk ”

(syair macam-macam rasa)

Siapa tahu apa bentuk jeruk
Bulat, bulat, bulat itu bentuknya
Siapa tahu apa rasa jeruk
Manis, manis, manis itu rasanya
Siapa tahu macam-macam jeruk
Ada jeruk nipis, juga jeruk bali
Siapa tahu coba apa lagi
Ada jeruk siam, aku suka
Dan jeruk purut juga ku suka.

Rangkaian kosa kata tersebut diperagakan dengan penuh ekspresi secara bersama-sama. Pada saat memperagakan anak didorong agar dapat menunjukkan ekspresi, dan menunjukkan gerakan sesuai dengan makna kata.



Gambar 14.
Tahap Hafalkan dengan
"gerak dan lagu" sub tema
"mengenal sirsak"



Gambar 15.
Tahap Hafalkan dengan
"TEPUK" sub tema "mengenal
sirsak"

untuk mendorong ingatan terhadap kosa kata, pendidik menempelkan kosa kata-kosa kata yang dikenalkan tersebut di sekitar area bermain.



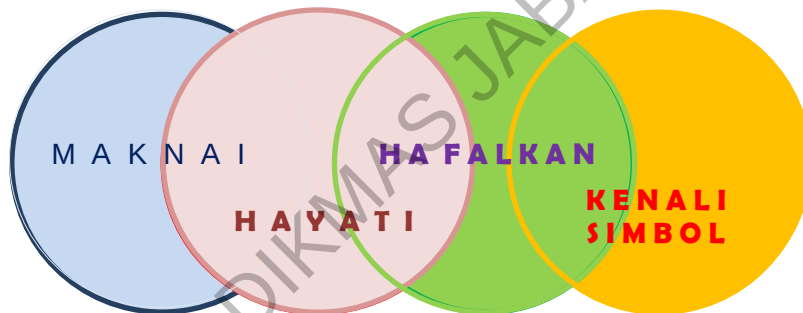
Gambar 16. Penempelan kosa kata di area bermain

Tahap keempat yaitu pengenalan simbol/huruf. Kenali simbol adalah kegiatan untuk menghubungkan kosa kata dengan gambar (bentuk, warna, rasa), dan bentuk, atau benda yang mewakili gagasan, benda atau jumlah sesuatu. Pengenalan simbol/huruf berdasarkan kosa kata yang sudah difahami pada tahap makna, dan hayati serta diulang-ulang pada tahap hafalkan. Pengenalan simbol/huruf dilakukan dengan cara menyenangkan, membangun kreatifitas, semangat bekerjasama, berpartisipasi, saling membantu, mengendalikan emosi, kompetisi yang sehat, seperti dengan permainan, lomba dan lain-lain, sehingga tidak hanya menstimulasi aspek kognitif semata, namun semua aspek perkembangan anak juga terstimulasi. Untuk itu pengenalan huruf didukung dengan media-media yang menarik, dan mendorong anak untuk mau terlibat baik secara individu maupun berkelompok. Contoh media yang dapat digunakan kartu huruf, playdough, tanah liat, lidi, kertas, dan lain-lain. Berikut aktivitas pembelajaran pada tahap pengenalan simbol/huruf.



Gambar 17.
Pengenalan huruf dengan menggunakan kartu huruf dan playdough

Keempat tahap diatas merupakan satu kesatuan yang saling berkesinambungan satu sama lain. Tahap makna, hayati, hafalkan dan kenali simbol merupakan satu kesatuan yang saling menguatkan, artinya tahap sebelumnya merupakan dasar untuk penguatan di tahap berikutnya. Dalam proses bermain antara satu tahap dengan tahap berikutnya saling berimpitan. Kesinambungan dari keempat tahapan dapat digambarkan sebagai berikut;



Gambar 18. Kesinambungan keempat tahapan

Melalui keempat tahapan tersebut diharapkan akan mendorong penguasaan kosa kata secara bermakna dengan tetap menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

F. Langkah-langkah Penerapan Model

1. Penyusunan rencana bermain

a. Pemetaan tema

Perencanaan bermain sangat terkait dengan penggunaan tema. Tema dirancang untuk diberikan secara berulang-ulang selama lima kali (5) pertemuan. Setiap tema dijabarkan kedalam sub tema dengan pengaturan sebagai berikut:

Tabel 1. Contoh Pemetaan tema/subtema pembelajaran

No	Pertemuan	Sub tema
1	Ke-1	Pengenalan keseluruhan sub tema
2	Ke-2	Sub tema 1
3	Ke-3	Sub tema 2
4	Ke-4	Sub tema 3
5	Ke-5	Puncak tema

- Pertemuan ke-1, bermain diarahkan untuk **mengenalkan keseluruhan tema** yang menjadi fokus bahasan dalam 5 kali pertemuan.
- Pertemuan ke-2, bermain diarahkan untuk mengenal sub tema 1 secara lebih mendalam.
- Pertemuan ke-3, bermain diarahkan untuk mengenal sub tema 2 secara lebih mendalam.
- Pertemuan ke-4, bermain diarahkan untuk mengenal sub tema 4 secara lebih mendalam
- Pertemuan ke-5, **puncak tema**, bermain diarahkan untuk mengingat kembali sub-sub tema yang telah dibahas secara menyeluruh.

Penggunaan subtema dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika banyak sub tema yang ingin dikenalkan pada peserta didik, dapat dilakukan lebih banyak pertemuan. Prinsip pemilihan tema/subtema yaitu dekat dengan kehidupan peserta didik, kontekstual, menarik, memotivasi pendidik maupun peserta untuk memperoleh informasi yang lebih jauh. Setiap pertemuan disusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Tahapan bermain dalam setiap

pertemuan meliputi tahapan maknai (Kosa benda), hayati (Kosa gambar), hafalkan (Kosa kata) dan kenali simbol (Kosa Huruf). Contoh penjabaran tema kedalam sub tema untuk 5 kali pertemuan.

Tabel 2. Contoh Pemetaan tema/subtema Buah-buahan

No	Pertemuan	Sub tema
1	Ke-1	Mengenal 4 jenis buah-buahan dan manfaatnya
2	Ke-2	Sub tema 1 : Mengenal 4 jenis buah jeruk (Jeruk Bali, Siam, Nipis, purut)
3	Ke-3	Sub tema 2: Mengenal buah sirsak
4	Ke-4	Sub tema 3: Mengenal buah nanas
5	Ke-5	Puncak tema : Berkebun

b. Penetapan kegiatan bermain

Penetapan kegiatan bermain pada setiap tahapan maknai, hayati, hafalkan dan kenali simbol dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menentukan ikon kata/kosa kata yang menjadi target pada topik/tema bahasan. Ikon kata dapat ditentukan dari materi pembelajaran. Misalnya materi tentang mengenal jeruk, maka ikon katanya yaitu jeruk. Dari kosa kata jeruk ini akan mengembangkan munculnya kosa kata yang lainnya dari peserta didik. Disitulah pendidik berperan untuk menstimulasi munculnya kosa kata yang lainnya dari peserta didik melalui kegiatan bermain.

2) Menentukan permainan untuk ingatan (PUI)

Pendidik menyiapkan rangkaian kegiatan bermain untuk tahapan makna, hayati, hafalkan dan kenali simbol yang dapat menguatkan ingatan peserta. Contoh rancangan rangkaian kegiatan bermain pada sub tema sirsak:

- ❖ tahap makna dilakukan tebak-tebakan,
- ❖ tahap hayati lomba melepas biji sirsak
- ❖ Tahap hafalkan : merangkai kosa kata dalam gerak dan lagu
- ❖ Tahap kenali simbol: lomba merangkai huruf untuk kosa kata tertentu

3) Menentukan permainan untuk karakter (PUK)

Pendidik menentukan karakter yang dapat dikuatkan melalui rangkaian kegiatan bermain (makna, hayati, hafalkan dan kenali simbol). Contoh pada kegiatan bermain pada sub tema sirsak penguatan karakter yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut;

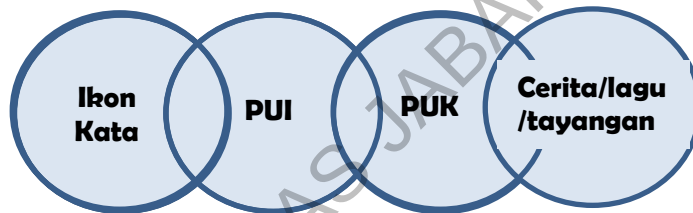
Tabel 3. Contoh Menentukan permainan untuk karakter

Kegiatan	Penguatan Karakter
Tebak-tebakan	Berani menyampaikan pendapat
Lomba	Kerjasama, menghargai
Gerak dan lagu	Mengikuti aturan, kreatif

4) Menentukan media (cerita atau lagu atau tayangan)

Pendidik menentukan media yang akan digunakan pada keempat tahapan baik berupa benda nyata, cerita pengantar, perkiraan lagu, atau tayangan.

Penetapan kegiatan bermain dilakukan secara berkesinambungan, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 19.
Tahapan penetapan kegiatan bermain

c. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)

RPPH disusun pendidik sesuai dengan pemetaan tema serta kegiatan bermain yang sudah ditetapkan. Untuk menyusun RPPH dapat menggunakan panduan implementasi Bermain Aksara Dengan Maya Hasim. Contoh RPPH terlampir.

2. Pelaksanaan Bermain

a. Pembukaan

Kegiatan yang dilakukan berupa:

- 1) Pembiasaan, bertujuan untuk membangun kebiasaan positif pada peserta didik, misalnya: berdoa sebelum belajar, memelihara kebersihan dan kesehatan diri.
- 2) Apersepsi, bertujuan untuk:
 - a) Mengingatn materi yang sudah dipelajari pada hari sebelumnya

b) Memberi gambaran awal terkait yang akan dipelajari pada hari itu

b. Inti

Pada tahap inti, ada 4 tahapan yang dilakukan yaitu makna, hayati, hafalkan dan kenali simbol. Interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik pada tahap ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 4. Interaksi Pendidik dan Peserta Didik Dalam Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim

TAHAP AN	YANG DILAKUKAN PENDIDIK	YANG DILAKUKAN PESERTA DIDIK
M A K N A I	Pendidik menunjuk-kan benda/aktivitas sebenarnya secara langsung, baik di-dalam atau diluar kelas	Memperhatikan, melihat, mendengar, mengamati benda yang dikenalkan pendidik
M A K N A I	Pendidik mendorong peserta mengeksplorasi benda/aktivitas yang dikenalnya secara berkelompok Pendidik mendorong peserta untuk terlibat aktif berinteraksi dengan benda/aktivitas yang dikenalkan	Menggunakan berbagai alat indra untuk mengenal benda/aktifitas yang dikenalkan secara lebih mendalam Misalnya: meraba, menghidu, mencicipi, meremas, menggerakkan, mengecap, membuat benda tiruan Melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan pem-belajaran yang dilakukan

TAHAP AN		YANG DILAKUKAN PENDIDIK	YANG DILAKUKAN PESERTA DIDIK
H A F A L K A N	H A F A L K A N	Pendidik merangsang peserta untuk mengungkapkan pendapatnya terkait pengalaman yang dirasakan dari hasil interaksinya dengan melontarkan berbagai pertanyaan.	Mengungkapkan pendapat, perasaan, pengalaman, komentar, atau jawaban terkait pertanyaan yang disampaikan pendidik
	H A F A L K A N	Pendidik mencatat kosa kata yang keluar dari mulut anak Merangkai kosa kata tersebut dalam rangkaian “lagu”, “tepuk” atau hal lainnya yang dapat mengingatkan anak dengan cara yang menyenangkan	Menyanyikan atau memperagakan lagu atau tepuk atau yang lainnya secara bersama-sama dengan penuh ekspresi
	S I M B O L	Pendidik mengajak peserta untuk mengenal kosa kata yang keluar dari mulut anak Kosa kata yang dikenalkan ditempel di ruang belajar Pendidik mengajak peserta untuk mengenal huruf penyusun kosa kata melalui permainan/game	Peserta menghubungkan kosa kata dengan benda/ aktivitas/bentuk dan lain-lain yang telah dimaknai, dihayati dan diingat-ingat pada tahap sebelumnya. Dilakukan dengan menggunakan berbagai media seperti kartu huruf, playdough, lidi, karpet puzzle dan lain-lain. Peserta mengucapkan satu persatu huruf yang merangkai kosa kata

Keterangan: warna yang sama menunjukkan tahapan yang sama

c. Penutup

Aktifitas pada tahap penutup diantaranya:

- 1) Recalling : mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada hari itu
- 2) Mengecek pemahaman peserta
- 3) Membuat kesimpulan atau memberi penegasan
- 4) Mengingatkan penguatan yang harus dilakukan di rumah
- 5) Mengingatkan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

Berikut contoh yang dilakukan pendidik pada tahap penutup.

1. Menanyakan perasaan peserta selama mengikuti kegiatan pembelajaran
2. Mengingatkan kegiatan yang sudah dilakukan pada hari itu, dan bertanya permainan/ kegiatan apa yang paling disukai?
3. Memotivasi peserta untuk menguatkan dan membangun kebiasaan yang baik di rumah masing-masing, misalnya dengan memberi pesan “untuk menyukai buah-buahan”
4. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya
5. Berdoa setelah belajar

d. Penilaian

- 1) Aspek yang dinilai

Penilaian dilakukan secara menyeluruh terhadap enam aspek perkembangan anak, yaitu aspek nilai agama dan

moral, serta aspek sosial emosional, fisik motorik, aspek kognitif, aspek pengembangan bahasa, dan aspek seni.

2) Cara Penilaian

Penilaian dilakukan secara autentik berdasarkan kondisi nyata yang muncul dari perilaku anak selama proses berkegiatan maupun hasil dari kegiatan tersebut.

3) Waktu Penilaian

Penilaian dilakukan dari mulai peserta didik datang, mengikuti proses pembelajaran, bermain bebas, makan, hingga pulang.

Secara ringkas, tahapan Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim pada pembelajaran, dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 20. Bagan Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim





BAB 4

Keunggulan, Keterbatasan, Prasyarat Penerapan Model

A. Keunggulan Model

Keunggulan Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim sebagai berikut:

1. Saintifik, sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 PAUD
2. Menstimulasi semua aspek perkembangan anak secara holistik integratif
3. Pembelajaran yang sesuai dengan prinsip belajar anak
4. Dapat mengakomodasi modalitas belajar setiap individu
5. Dapat diterapkan pada metode pembelajaran PAUD yang digunakan

B. Keterbatasan Model

Keterbatasan model Bermain Aksara dengan Maya Hasim sebagai berikut:

1. Paradigma Pendidik yang umumnya masih cenderung *teacher center*
2. Sinergi antara jenjang pendidikan anak usia dini dengan jenjang pendidikan dasar
3. Baru diujicobakan secara terbatas



C. Prasyarat Penerapan Model

Prasyarat penerapan model bermain Aksara Dengan Maya Hasim;

1. Sasaran

- a. Tersedia peserta didik usia 5-6 tahun
- b. Tersedia pendidik dengan rasio 1:10, yang memiliki kompetensi tentang:
 - ✓ Karakteristik anak usia 5-6 tahun
 - ✓ Prinsip dan cara belajar anak
 - ✓ Memahami pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student center*)

2. Ketersediaan pendukung penerapan model

- a. Sarana dan prasarana
- b. Biaya
Komponen biaya yang dibutuhkan meliputi:
 - 1) Honor pendidik dan pengelola
 - 2) Bahan, alat dan media bermain





A. Kesimpulan

Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim merupakan model strategi pembelajaran pengembangan bahasa bagi anak usia 5-6 tahun.

Strategi dalam model ini dijabarkan dalam empat tahapan, yaitu **Maknai**, **Hayati**, **Hafalkan**, dan **Kenali Simbol**. Melalui keempat tahapan ini diharapkan terjadi penguasaan kosa kata secara bermakna.

Hadirnya model ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran pengembangan bahasa khususnya pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun, dan acuan bagi stakeholder dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik PAUD.

B. Rekomendasi

1. Mengingat model ini baru dikembangkan secara terbatas pada tema-tema tertentu, maka perlu dilakukan ujicoba pada skala yang lebih luas dengan pengembangan tema yang lainnya
2. Perlu adanya sinergi, khususnya dalam kesamaan persepsi dan kesinambungan pembelajaran pra keaksaraan dari unsur (pendidik & orang tua), serta stakeholder yg terlibat di tingkat PAUD dan kelas awal Pendidikan dasar



Abdurrahman, Alwiyah. 2007. Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung. Kaifa.(terjemahan dari Quantum Learning:Unleashing the Genius In You, Bobbi DePorter).

Wulandari Ary. 2000. Quantum Teaching:Mempraktekkan Quantum Learning di ruang-ruang kelas. Bandung. Kaifa. (terjemahan dari Quantum Teaching: Orchestrating Student Succes. Bobbi DePorter dkk).

Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini. 2015. Pedoman Pengelolaan Pembelajaran PAUD. Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini, Dirjen PAUD dan Dikmas. Jakarta

Jensen E. (2008). Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak:Cara Baru Dalam Pembelajaran Dan Pelatihan. Pustaka Pelajar. Jogjakarta.

Latif, M. dkk. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Maria, Sulanti. sulantyballaskepns.blogspot.com/.../konsep-bermain-pada-anak.html[12 mei 2016]

Hamid, M.S. 2014. Metode Edutainment:Menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas. Diva Press. Jogjakarta

Permendikbud 137 Tahun 2014

Permendikbud 146 Tahun 2014

Prasetya, Desty.dkk. destyprasetya.blogspot.com/.../teori-nativistik-dalam-pemerolehan.html [16 Mei 2016]

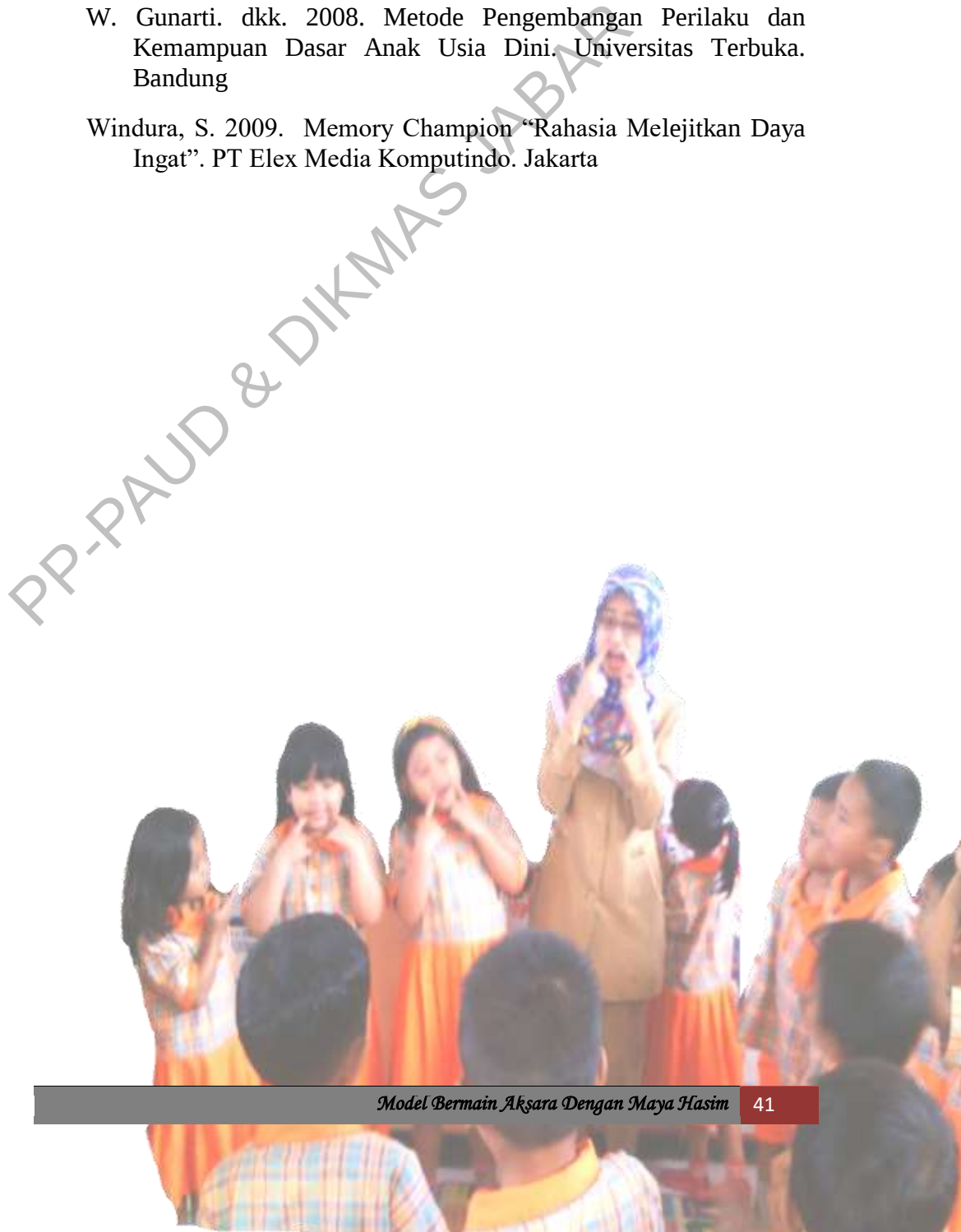
Suyadi, dan Ulfah, M. 2013. Konsep Dasar PAUD. PT Remaja Rosdakarya. Bandung

Sapa'at, A. 2009. Brain Based Learning. (online). Tersedia: <http://matematika.upi.edu/index.php/brain-based-learning/>. [13 Mei 2016]

Tjiptadi, Bambang. 1984. Tata Bahasa Indonesia. Cetakan II. Jakarta: Yudistira.

W. Gunarti. dkk. 2008. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Universitas Terbuka. Bandung

Windura, S. 2009. Memory Champion “Rahasia Melejitkan Daya Ingat”. PT Elex Media Komputindo. Jakarta



PP-PAUD & DIKMAS JABAR

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

HARIAN

Semester/Bulan/ Minggu ke : I / Agustus /6
Hari, Tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Buah – buahan / Mengetahui **Jeruk**
Waktu : 3 Jampel
Pertemuan ke- : 2

A. MATERI KEGIATAN

1. Mengetahui 4 jenis buah jeruk.
2. Mengetahui ciri-ciri jeruk berdasarkan bentuk, warna, rasa, dan aroma.
3. Mengetahui kandungan gizi buah jeruk dan manfaatnya bagi tubuh.
4. Membedakan buah jeruk berdasarkan bentuk, warna, rasa, dan aroma.

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Mensyukuri buah sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

C. ALAT DAN BAHAN

1. Buah jeruk bali, jeruk nipis, jeruk purut, jeruk siam
2. Pisau

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Persiapan Lingkungan Main

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan
- b. Menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan
- c. Penataan lingkungan main disiapkan sebelum anak datang

2. Pembukaan

- a. *Circle time* (senam fantasi Pohon Tumbang)
- b. Berdoa sebelum kegiatan
 - a. Mengenalkan aturan bermain
 - b. Mengingat materi hari sebelumnya mengenai buah – buahan yang disukai, warna, rasa, tekstur dan manfaat bagi tubuh.

3. Inti

- a. Guru mengkondisikan anak dalam bentuk lingkaran/ setengah lingkaran
- b. Guru menunjukkan buah jeruk yang telah dikenalkan hari sebelumnya pada tema buah-buahan.
- c. Guru meminta anak untuk mengingat kembali ciri buah jeruk berdasarkan warna, bentuk, rasa, serta manfaatnya bagi tubuh
- d. Guru menunjukkan beberapa jenis jeruk (jeruk bali, jeruk nipis, jeruk siam, jeruk purut) didepan kelas, dan meminta anak-anak untuk menyebutkan nama jeruk-

jeruk tersebut. Jika ada yang tidak kenal/belum dikenal guru membantu menyebutkan nama jeruk tersebut.

- e. Guru membagi kelompok dengan anggota minimal 5 orang. Setiap kelompok diberi 4 jenis jeruk yang diletakkan diatas piring/mangkok
- f. Guru mengajak anak untuk membuka ke-4 jenis jeruk tersebut.
- g. Anak-anak diminta untuk mengamati dengan melihat, meraba, menghidu/mencium, bagian luar keempat buah jeruk yang ditunjukkan.
- h. Anak diminta menceritakan hasil pengamatan terhadap keempat jenis buah jeruk.
- i. Guru mengajak anak untuk melihat bagian dalam dari buah-buahan tersebut dengan membukanya. Anak-anak diminta untuk membuka/mengupas keempat jenis jeruk tersebut.
- j. Anak-anak diminta untuk mengamati bagian dalam keempat jeruk tersebut dengan melihat, mencium/menghidu, meraba dan mencicipi.
- k. Anak diminta menceritakan pengalaman yang dirasakan sambil menunjukan ekspresi.
- l. Guru mengajak semua anak untuk mengekspresikan rasa masing – masing buah jeruk.
- m. Guru mengajak anak untuk membandingkan keempat jenis jeruk yang sudah diamati berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan rasa
- n. Guru mengajak anak untuk melakukan tepuk jeruk dilanjutkan dengan gerak dan lagu tebakan buah jeruk.

Tepuk Jeruk

Tepuk jerukProk..prok..prok
warna orange....prok..prok..prok
warna hijau.... prok..prok..prok
rasa asam.... prok..prok..prok
rasa manis.... prok..prok..prok
bermanfaat bagi tubuh....prok prok prok
Hmmm harum dan segar (sambil menunjukkan ekspresi)

Gerak dan lagu

"Tebakan Buah Jeruk "

(syair macam-macam rasa)

Siapa tahu apa bentuk jeruk
Bulat, bulat, bulat itu bentuknya
Siapa tahu apa rasa jeruk
Manis, manis, manis itu rasanya
Siapa tahu macam-macam jeruk
Ada jeruk nipis, juga jeruk bali
Siapa tahu coba apa lagi
Ada jeruk siam, aku suka
Dan jeruk purut aku tak suka.

- o. Guru membagi kartu huruf pada setiap kelompok
- p. Anak berlomba untuk mengumpulkan kartu huruf yang membentuk tulisan nama jeruk , bali, siam, nipis, purut seperti tulisan dibawah gambar setiap jenis jeruk yang ditempel di sekitar ruang belajar secara bergiliran.

Kemudian jika sudah lengkap membawanya kedepan untuk ditempel di papan tulis.

- q. Guru mengajak anak untuk mengucapkan rangkaian huruf yang disusun dengan diberi contoh lebih dahulu
- r. Kemudian guru mengajak anak berlomba lagi untuk merangkai huruf nama jenis jeruk yang digunakan untuk membuat sambel
- s. Jika sudah ditemukan rangkaian hurufnya , diminta untuk dibawa dan ditempel di depan
- t. Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk menyebutkan rangkaian huruf tersebut dengan ucapan yang jelas.

4. Penutup

- a. Membereskan alat main
- b. Mencuci tangan sebelum makan
- c. Bermain bebas
- d. Guru menanyakan kegiatan apa yang sudah dilaksanakan hari ini?
- e. Guru mengulang kembali dengan bertanya nama-nama jenis buah jeruk yang telah diamati bersama-sama. Anak-anak diminta untuk menceritakan ciri setiap jenis jeruk yang sudah dikenalnya .
- f. Menanyakan perasaan anak setelah mengikuti kegiatan
- g. Mengulang gerak dan lagu
- h. Berdoa sesudah kegiatan

E. PENILAIAN

PROGRAM PENGEM- BANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S B
1. Nilai Agama dan Moral	1.2	Menghargai diri sendiri, Guru / orang yang lebih dewasa dan teman				
2. Fisik Motorik	3.3 4.3	Melakukan gerakan senam sederhana (Senam fantasi Pohon Tumbang)				
3. Sosem	2.7	Mentaati aturan dalam permainan				
4. Kognitif	3.6 4.6	Membedakan bentuk, warna, rasa dan tesktur buah jeruk				
5. Bahasa	3.11 4.11	Menyebutkan kosa kata “jeruk, kuning, manis dan asam”				
6. Seni	3.15	Menyanyikan lagu dan syiar “Tebakan Jeruk, dan Jeruk				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,

Pengelola

Pendidik

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar perkembangan anak. Hal ini harus difahami bersama. Jika kebutuhan dasar belum terpenuhi akan kesulitan bagi anak untuk mencapai perkembangan yang optimal di tahap selanjutnya. Untuk itu kegiatan belajar yang dilakukan pada anak usia dini harus dikemas sedemikian rupa, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang kondusif dan ramah (inklusif), khususnya dalam semua aspek perkembangan anak termasuk aspek perkembangan bahasa reseptif, ekspresif dan pra keaksaraan.

Strategi yang digunakan dalam pembelajaran bermain aksara dengan **MAYA HASIM** terangkai dalam empat tahapan yaitu (1) Maknai; (2) Hayati; (3) Hafalkan; (4) Kenali simbol. Keempat tahapan tersebut merupakan satu rangkaian yang saling berkaitan dalam mendukung pencapaian penguasaan kosakata secara bermakna oleh peserta didik.

Arah pengembangan kompetensi dalam model bermain aksara dengan maya hasim difokuskan pada aspek pengembangan bahasa anak, dengan tujuan sebagai berikut: 1) Meningkatkan pemahaman dan kemampuan mengungkapkan bahasa reseptif dan ekspresif dengan memperkaya pemilikan kosakata secara bermakna. 2) Pengenalan keaksaraan awal dengan fokus pada pengenalan simbol huruf melalui kosakata yang dikenal.



Siti Zakiah, S.Psi. (Psikolog):

"Suatu pendekatan bermain bahasa yang menyenangkan, interaktif dan terintegrasi dengan materi lain. Memancing anak untuk bereksplorasi lebih banyak dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Melalui model ini bukan hanya aspek bahasa yang berkembang, tapi aspek perkembangan lainnya pun ikut terstimulasi."



Widaningsih (Guru Kelompok Bermain Ceria Mandiri Kota Cimahi):

"Anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, anak dapat mengungkapkan gagasan atau bahasa ketika melihat benda yang sudah dikenal maupun yang baru dilihatnya."



Entin Kartini (Guru Kelompok Bermain Fadhyah Kabupaten Bandung):

"Anak belajar mendengar, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan bahasa yang baik. Anak terstimulasi dalam bahasa verbal sehingga anak yang biasanya cenderung diam mau ikut aktif dalam permainan."



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

PP PAUD DAN DIKMAS JAWA BARAT

Panduan Implementasi

BERMAIN AKSARA DENGAN

MAYA HASIM



makhai



hayati



hapaikan



kenali simbol



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

Model

Bermain Aksara Dengan Maya Hasim (Bagi Anak Usia 5-6 Tahun)

Pengarah

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

Penanggung Jawab

Drs. Dadang Trisutalaksana

Narasumber

Rudiyanto, M.Si.

Tim Pengembang

Ketua

Sri Lilis Herlianthi, SP. M.Si

Anggota

Riana SKM, M.M.Pd.

Dian Sudaryuni, S.S. M.Hum.

Penyusun Model

Sri Lilis Herlianthi, SP. M.Si.

Riana, SKM, M.M.Pd.

Dian Sudaryuni, M.Hum

Kontributor:

Kober Ceria Mandiri, Kota Cimahi

Kober Fadya, Kabupaten Bandung



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

Tahun 2016

LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan Disahkan oleh Narasumber

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rudiyanto, M.Si', written over a diagonal watermark that reads 'PP-PAUD & DIKMAS JABAR'.

Rudiyanto, M.Si

Mengetahui,
Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat,

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

NIP. 197306231993031001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan penyusunan Panduan Implementasi Bermain Aksara Dengan Maya Hasim.

Panduan ini merupakan kelengkapan model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim, sebagai acuan bagi pendidik dalam mengimplementasikan model tersebut pada kegiatan pembelajaran pra keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun. Panduan ini berisi 4 (empat) bagian, bagian pertama menjelaskan tentang **Apa, Siapa, dan Bagaimana Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim**, bagian kedua menjelaskan tentang **Penyusunan Rencana Bermain Aksara Dengan Maya Hasim “Tema Mengenal Buah-Buahan”**, bagian ketiga menjelaskan tentang **Penyusunan Rencana Penyusunan Rencana Bermain Aksara Dengan Maya Hasim “Tema Profesi”**, bagian keempat menjelaskan tentang **Penyusunan Rencana Bermain Aksara Dengan Maya Hasim “Tema Tubuhku”**. Panduan ini dilengkapi dengan CD contoh implementasi Bermain Aksara Dengan Maya Hasim .

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

Bandung, November 2016
Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jabar

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

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii

Bagian 1.

Apa, Siapa, Dan Bagaimana Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim?

Apa yang dimaksud dengan model bermain aksara dengan maya hasim?.....	1
Indikator Keberhasilan Penerapan Model.....	2
Siapa yang menjadi sasaran dan apa peran pendidik?.....	2
Bagaimana penerapan model bermain aksara dengan maya hasim dalam pembelajaran?.....	4

Bagian 2.

Penyusunan Rencana Bermain Aksara Dengan Maya Hasim “Tema Mengenal Buah-buahan”

1. Pemetaan Tema.....	11
2. Cakupan Materi.....	11
3. Menentukan Permainan Untuk Ingatan dan Permainan Untuk Karakter.....	12
4. Alat, Bahan dan Media Yang Digunakan.....	12
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	13

Bagian 3.

Penyusunan Rencana Bermain Aksara Dengan Maya Hasim “Tema Profesi”

1. Pemetaan Tema.....	36
2. Cakupan Materi.....	36
3. Menentukan Permainan Untuk Ingatan dan Permainan Untuk Karakter.....	37
4. Alat, Bahan dan Media Yang Digunakan.....	37
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	39

Bagian 4.

**Penyusunan Rencana Bermain Aksara Dengan Maya
Hasim “Tema Tubuhku”**

1. Pemetaan Tema.....	36
2. Cakupan Materi.....	36
3. Menentukan Permainan Untuk Ingatan dan Permainan Untuk Karakter.....	37
4. Alat, Bahan dan Media Yang Digunakan.....	37
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	39

Bagian 1

**Apa, Siapa, dan Bagaimana
Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim**

Apa yang dimaksud dengan model bermain aksara dengan maya hasim?

1. Arti

Bermain aksara dengan maya hasim merupakan suatu strategi pembelajaran pengembangan bahasa khususnya pra keaksaraan bagi anak usia dini. Strategi pembelajaran tersebut dijabarkan dalam empat tahapan yaitu Maknai, Hayati, Hafalkan, dan Kenali Simbol yang disingkat dengan istilah maya hasim.

2. Tujuan

Pembelajaran dengan model bermain aksara dengan maya hasim difokuskan pada aspek pengembangan bahasa anak, dengan tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman dan kemampuan mengungkapkan bahasa reseptif dan ekspresif dengan memperkaya pemilikan kosa kata secara bermakna
2. Pengenalan keaksaraan awal dengan fokus pada pengenalan simbol huruf melalui kosa kata yang dikenal

3. Prinsip

Prinsip pembelajaran bermain aksara dengan maya hasim sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, bukan dengan pemaksaan
- b. Pengenalan kosa kata secara bermakna, muncul dari dari interaksi anak-anak dengan lingkungannya, peserta didik

didorong untuk belajar mengenali kata-kata yang mereka produksi sendiri

- c. Berorientasi pada lingkungan sekitar serta kontekstual dengan benda nyata atau aktifitas peserta didik secara langsung.
- d. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator, sehingga peserta didiklah yang berperan sebagai subyek dalam proses pembelajaran
- e. Kegiatan yang dilakukan lebih menekankan pada proses terhadap berkembangnya 6 aspek perkembangan anak.

Indikator Keberhasilan Penerapan Model

Indikator keberhasilan penerapan Model “Bermain Aksara Dengan Maya Hasim” yaitu bertambahnya kosa kata bermakna yang dikuasai anak, yang dapat meningkatkan kemampuan (1) menyimak/merespon; (2) berbicara akurat; (3) mendengar, mengajukan, menjawab pertanyaan; (3) menyampaikan & menceritakan pengalaman; (4) mengolah emosi; (5) Mengenal simbol huruf

Siapa yang menjadi sasaran, dan apa peran pendidik ?

1. Sasaran

Sasaran pembelajaran dengan model bermain aksara dengan maya hasim adalah anak usia 5-6 tahun.

2. Peran Pendidik

Peran pendidik dalam pembelajaran bermain aksara dengan maya hasim sebagai berikut:

- a. Sebagai fasilitator artinya pendidik berperan untuk memfasilitasi terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya (materi, media pembelajaran, peserta didik lain, serta pendidik). Tujuannya untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang telah dirancang. Sebagai fasilitator, pendidik dituntut untuk kreatif dalam membangun interaksi yang dapat menstimulasi produksi kosa kata dari peserta didik.
- b. Sebagai pembimbing, pendidik berperan membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidik bukan sebagai pemandu kegiatan pembelajaran, tetapi lebih berupaya untuk menggali potensi peserta didik agar mau terlibat dalam kegiatan bermain. Pendidik lebih banyak bertanya dan menggali informasi agar peserta didik berani dan mau mengungkapkan pendapat atau pengalamannya.
- c. Sebagai motivator, pendidik berperan mendorong peserta didik untuk ikut terlibat aktif dalam setiap tahapan. bermain. Pendidik harus peka terhadap situasi dan kondisi anak, ini penting untuk membangun inisiatif peserta didik yang mengalami kesulitan untuk ikut terlibat dalam kegiatan bermain.

Bagaimana penerapan model bermain aksara dengan maya hasim dalam pembelajaran?

1. Penyusunan rencana bermain

a. Pemetaan tema

Perencanaan bermain sangat terkait dengan penggunaan tema. Tema dirancang untuk diberikan secara berulang-ulang selama lima kali (5) pertemuan. Setiap tema dijabarkan kedalam sub tema dengan pengaturan sebagai berikut:

Tabel 1. Contoh Pemetaan tema/subtema pembelajaran

No	Pertemuan	Sub tema
1	Ke-1	Pengenalan keseluruhan sub tema
2	Ke-2	Sub tema 1
3	Ke-3	Sub tema 2
4	Ke-4	Sub tema 3
5	Ke-5	Puncak tema

- Pertemuan ke-1, bermain diarahkan untuk **mengenalkan keseluruhan tema** yang menjadi fokus bahasan dalam 5 kali pertemuan.
- Pertemuan ke-2, bermain diarahkan untuk mengenal sub tema 1 secara lebih mendalam.
- Pertemuan ke-3, bermain diarahkan untuk mengenal sub tema 2 secara lebih mendalam.
- Pertemuan ke-4, bermain diarahkan untuk mengenal sub tema 4 secara lebih mendalam

- Pertemuan ke-5, **puncak tema**, bermain diarahkan untuk mengingat kembali sub-sub tema yang telah dibahas secara menyeluruh.

Penggunaan subtema dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika banyak sub tema yang ingin dikenalkan pada peserta didik, dapat dilakukan lebih banyak pertemuan. Prinsip pemilihan tema/subtema yaitu dekat dengan kehidupan peserta didik, kontekstual, menarik, memotivasi pendidik maupun peserta untuk memperoleh informasi yang lebih jauh. Setiap pertemuan disusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Tahapan bermain dalam setiap pertemuan meliputi tahapan maknai (Kosa benda), hayati (Kosa gambar), hafalkan (Kosa kata) dan kenali simbol (Kosa Huruf).

b. Penetapan kegiatan bermain

Penetapan kegiatan bermain pada setiap tahapan maknai, hayati, hafalkan dan kenali simbol dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menentukan icon kata/kosa kata yang menjadi target pada topik/tema bahasan. Icon kata dapat ditentukan dari materi pembelajaran. Misalnya materi tentang mengenal jeruk, maka icon katanya yaitu jeruk. Dari kosa kata jeruk ini akan mengembangkan munculnya kosa kata yang lainnya dari peserta didik. Disitulah pendidik berperan untuk menstimulasi munculnya kosa kata yang lain dari peserta didik melalui kegiatan bermain.

2) Menentukan permainan untuk ingatan (PUI)

Pendidik menyiapkan rangkaian kegiatan bermain untuk tahapan makna, hayati, hafalkan dan kenali simbol yang dapat menguatkan ingatan peserta. Contoh rancangan rangkaian kegiatan bermain pada sub tema sirsak:

- ❖ tahap makna dilakukan tebak-tebakan,
- ❖ tahap hayati lomba melepas biji sirsak
- ❖ Tahap hafalkan : merangkai kosa kata dalam gerak dan lagu
- ❖ Tahap kenali simbol: lomba merangkai huruf untuk kosa kata tertentu

3) Menentukan permainan untuk karakter (PUK)

Pendidik menentukan karakter yang dapat dikuatkan melalui rangkaian kegiatan bermain (makna, hayati, hafalkan dan kenali simbol). Contoh pada kegiatan bermain pada sub tema sirsak penguatan karakter yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut;

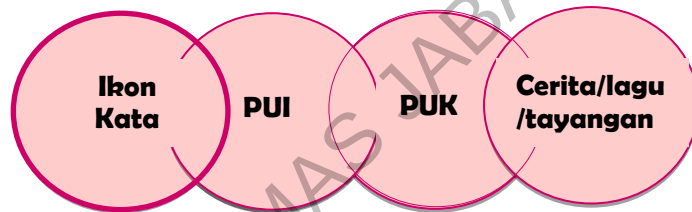
Tabel 2. Contoh Menentukan permainan untuk karakter

Kegiatan	Penguatan Karakter
Tebak-tebakan	Berani menyampaikan pendapat
Lomba	Kerjasama, menghargai
Gerak dan lagu	Mengikuti aturan, kreatif

4) Menentukan media (cerita atau lagu atau tayangan)

Pendidik menentukan media yang akan digunakan pada keempat tahapan baik berupa benda nyata, cerita pengantar, perkiraan lagu, atau tayangan.

Penetapan kegiatan bermain dilakukan secara berkesinambungan, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.
Tahapan penetapan kegiatan bermain

c. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)

RPPH disusun pendidik sesuai dengan pemetaan tema serta kegiatan bermain yang sudah ditetapkan. Contoh RPPH dapat dilihat pada bagian 2, bagian 3, dan bagian 4 panduan ini.

2. Pelaksanaan Bermain

a. Pembukaan

Kegiatan yang dilakukan berupa:

- 1) Pembiasaan, bertujuan untuk membangun kebiasaan positif pada peserta didik, misalnya: berdoa sebelum belajar, memelihara kebersihan dan kesehatan diri.
- 2) Apersepsi, bertujuan untuk:
 - a) Mengingat materi yang sudah dipelajari pada hari sebelumnya

b) Memberi gambaran awal terkait yang akan dipelajari pada hari itu

b. Inti

Pada tahap inti, ada 4 tahapan yang dilakukan yaitu makna, hayati, hafalkan dan kenali simbol. Interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik pada tahap ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3. Interaksi Pendidik dan Peserta Didik Dalam Model Bermain Aksara Dengan Maya Hasim

TAHAPAN	YANG DILAKUKAN PENDIDIK	YANG DILAKUKAN PESERTA DIDIK
M A K Z A I	Pendidik menunjukan benda/aktivitas sebenarnya secara langsung, baik di dalam atau diluar kelas	Memperhatikan, melihat, mendengar, mengamati benda yang dikenalkan pendidik
M A K Z A I	H A Y A T I	Pendidik mendorong peserta mengeksplorasi benda/aktivitas yang dikenalnya secara berkelompok Pendidik mendorong peserta untuk terlibat aktif berinteraksi dengan benda/aktivitas yang dikenalkan Menggunakan berbagai alat indra untuk mengenal benda/aktifitas yang dikenalkan secara lebih mendalam Misalnya: meraba, meng-hidu, mencicipi, meremas, menggerakkan, meng-gambar, membuat benda tiruan Melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan

H A Y A T I	H A F A L K A N	Pendidik merangsang peserta untuk mengungkapkan pendapatnya terkait pengalaman yang dirasakan dari hasil interaksinya dengan melontarkan berbagai pertanyaan.	Mengungkapkan pendapat, perasaan, pengalaman, komentar, atau jawaban terkait pertanyaan yang disampaikan pendidik
H A F A L K	K S E I N M A B L O I L	Pendidik mencatat kosa kata yang keluar dari mulut anak Merangkai kosa kata tersebut dalam rangkaian “lagu”, “tepuk” atau hal lainnya yang dapat mengingatkan anak dengan cara yang menyenangkan	Menyanyikan atau memperagakan lagu atau tepuk atau yang lainnya secara bersama-sama dengan penuh ekspresi
K S E I N M A B L O I L		Pendidik mengajak peserta untuk mengenal kosa kata yang keluar dari mulut anak Kosa kata yang dikenalkan ditempel di ruang belajar Pendidik mengajak peserta untuk mengenal huruf penyusun kosa kata melalui permainan/game	Peserta merangkai huruf menjadi kosa kata dengan menggunakan berbagai media seperti kartu huruf, playdough, lidi, karpet puzzle dan lain-lain. Peserta mengucapkan satu persatu huruf yang merangkai kosa kata

Keterangan: warna yang sama menunjukkan tahapan
tahapan yang sama

c. Penutup

Aktifitas pada tahap penutup diantaranya:

- 1) Recalling : mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada hari itu
- 2) Mengecek pemahaman peserta
- 3) Membuat kesimpulan atau memberi penegasan
- 4) Mengingatkan penguatan yang harus dilakukan di rumah
- 5) Mengingatkan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

d. Penilaian

- 1) Aspek yang dinilai

Penilaian dilakukan secara menyeluruh terhadap enam aspek perkembangan anak, yaitu aspek nilai agama dan moral, serta aspek sosial emosional, fisik motorik, aspek kognitif, aspek pengembangan bahasa, dan aspek seni. Indikator penilaian dijabarkan dari kompetensi pembelajaran yang akan dicapai dari setiap aspek perkembangan.

- 2) Cara Penilaian

Penilaian dilakukan secara autentik berdasarkan kondisi nyata yang muncul dari perilaku anak selama proses berkegiatan maupun hasil dari kegiatan tersebut.

- 3) Waktu Penilaian

Penilaian dilakukan dari mulai peserta didik datang, mengikuti proses pembelajaran, bermain bebas, makan, hingga pulang.

Bagian 2

**Bermain Aksara Dengan Maya Hasim
Tema "Mengenal Buah-buahan"**

PENYUSUNAN RENCANA BERMAIN

1. Pemetaan Tema “Mengenal Buah-Buahan”

No.	Pertemuan	Sub tema
1	Ke-1	Pengenalan 4 jenis buah-buahan dan manfaatnya
2	Ke-2	Sub tema 1 : Pengenalan 3 jenis buah jeruk (Jeruk siam, jeruk nipis, jeruk purut)
3	Ke-3	Sub tema 2: Pengenalan buah sirsak
4	Ke-4	Sub tema 3: pengenalan buah nanas
5	Ke-5	Puncak tema : Berkebun

2. Cakupan Materi

Tema/ Sub Tema	Cakupan materi
Mengenal buah-buahan	Mengenal bentuk, warna, dan ukuran, fungsi/manfaat bagi tubuh Mengenal symbol huruf
Mengenal buah jeruk	Mengenal bentuk, warna, ukuran, rasa, tekstur, bau, fungsi/manfaat bagi tubuh
Mengenal buah sirsak	Mengenal bentuk, warna, ukuran, rasa, tekstur, fungsi/manfaat bagi tubuh Mengenal symbol huruf
Mengenal buah nanas	Mengenal bentuk, warna, ukuran, perbedaan rasa buah mentah dan buah matang, tekstur, fungsi/manfaat bagi tubuh Mengenal symbol huruf
Berkebun	Mengenal pohon buah-buahan, dan cara merawatnya Mengenal symbol huruf

3. Penetapan Kegiatan Untuk Bermain dan Menentukan Permainan Untuk Karakter

Tahapan	Tema	Kegiatan Bermain	Karakter
Maknai	1. Mengenal buah-buahan	✓ Tebak-tebakan ✓ Cerita	Berani menyampaikan pendapat Kerjasama, Menghargai Mengikuti aturan, Kreatif
Hayati	2. Mengenal buah jeruk 3. Mengenal buah sirsak	✓ Lomba ✓ Menikmati buah ✓ Praktek	
Hafalkan	4. Mengenal buah nanas 5. Berkebun	✓ Tepuk ✓ Syair ✓ Gerak dan lagu	
Kenali Simbol		✓ Lomba	

4. Alat, Bahan dan Media

Alat, bahan dan media yang akan digunakan:

Tema/ Sub Tema	Alat, Bahan dan media
Mengenal buah-buahan	Buah jeruk, sirsak, nanas, pisang, papaya Gambar, Kartu huruf
Mengenal buah jeruk	Buah jeruk siam, jeruk nipis, jeruk purut Piring, pisau, gambar macam-macam jeruk, Kartu huruf
Mengenal buah sirsak	Buah sirsak matang, piring, pisau, sarung tangan, playdough, alat gambar, cat air
Mengenal buah nanas	Buah nanas mentah (warna hijau) dan matang (warna orange), piring, pisau, kartu huruf
Berkebun	Tanaman jeruk yang kecil, alat berkebun, pot, kompos, ember, kartu huruf

Pertemuan ke-1
Tema : Mengenal buah-buahan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Bulan/Minggu Ke	: 1/8/2016
Hari/Tanggal	: Senin, 29 Agustus 2016
Tema/Sub Tema	: Buah-Buahan
Kelompok	: 5-6 Tahun
Alokasi Waktu	: 3 Jambel
Pertemuan ke-	: 1

A. MATERI

1. Mengenal nama macam buah-buahan
2. Mengenal aneka rasa buah-buahan
3. Mengenal manfaat buah-buahan bagi tubuh

B. MATERI PEMBIASAN

1. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan serta doa

C. ALAT DAN BAHAN

1. 3 jenis buah-buahan (jeruk, nanas, sirsak)
2. Gambar buah ,jeruk, nanas, sirsak dengan tulisan nama buah
dibawahnya ditempel di beberapa tempat di ruang belajar

3. Pisau, piring, tisu, kantong kain atau kresek warna hitam
4. Kartu huruf ukuran 15 x 10 cm dengan wadahnya
5. *Playdough*
6. Kartu suku kata dan kata utuh

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Persiapan Lingkungan Main

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan.
- b. Guru menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana pembelajaran yang sudah di buat
- c. Penataan lingkungan main disiapkan sebelum anak datang

2. Pembukaan

a. Bernyanyi : AYO MAKAN BUAH

(Syair lagu Pelangi-pelangi)

Ayo makan buah, agar tubuh sehat

Ayo makan buah, agar tubuh kuat

Kalau makan buah, tubuh sehat kuat

Ayolah kawan-kawan kita makan buah

- b. Doa sebelum belajar
- c. Guru bercerita bahwa tadi pagi melihat banyak buah-buahan dipasar. Kemudian guru bertanya, “Siapa yang suka makan buah-buahan?”, “buah apa yang disukai ?”
- d. Anak-anak diminta menceritakan buah yang disukai dan alasan suka atau tidak suka dengan buah-buahan tersebut
- e. Guru menjelaskan bahwa anak-anak akan diajak untuk mengenal beberapa jenis buah-buahan dan mencicipinya.

3. Inti

- a. Anak dibagi dalam dua kelompok besar. Setiap kelompok diberi kantong kain/plastik hitam tertutup yang berisi buah-buahan.
- b. Setiap kelompok diminta untuk meraba buah didalam kantong tertutup tanpa melihat secara bergiliran, dan menebak nama buah yang ada di kantong tersebut. Kemudian menyebutkan tebakannya
- c. Guru mengajak anak-anak untuk membuka kantong tersebut dan membuktikan tebakan mereka.
- d. Guru memperlihatkan buah dari dalam kantong tadi. Anak diminta untuk menyebutkan ciri buah tersebut berdasarkan warna, bentuk, dan tekstur.
- d. Anak diminta untuk menyampaikan pendapatnya tentang manfaat buah bagi tubuh
- e. Guru bertanya jika ingin mencicipinya apa yang harus dilakukan?
- f. Anak dibagi dalam kelompok, dengan jumlah anggota 5 orang perkelompok.
- g. Guru mengajak memotong buah tersebut dan melihat seperti apa isinya.
- h. Anak-anak diminta menceritakan seperti apa warna isi buah tersebut. Guru membagi potongan buah di setiap kelompok
- i. Anak-anak diminta untuk mencium, meraba dan mencicipi buah tersebut.

- j. Anak-anak disetiap kelompok diminta untuk menceritakan hasil mencium, hasil meraba, dan hasil mencicipi dari buah-buahan tersebut
- k. Guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan kembali nama buah-buahan yang ada diatas meja kelompok masing-masing.
- l. Anak-anak diminta untuk memilih buah-buahan yang paling disukai atau yang paling tidak disukai dari yang dikenalkan tadi. Kemudian anak diminta membuat tiruan buah tersebut dari *playgough*.
- m. Sambil anak-anak membuat buah-buahan guru berkeliling bertanya tentang buah apa yang dibuat, kenapa buah itu disukai, dan kenapa buah itu tidak disukai.
- d. Setelah selesai membuat buah tiruan, Guru mengajak anak anak untuk bersama-sama bernyanyi sambil berdiri.

Lagu Tebak buah-buahan
(Syair lagu balonku)

Nanas warnanya apa?....

Jeruk warnanya apa?....

Nanas warnanya kuning...

Jeruk warnanya orange....

Siapa suka nanas.....saya (sambil teriak)

Siapa suka jeruk.....saya (sambil teriak)

Yo kita semua makan buah-bauhan

- n. Guru membagi kartu huruf di setiap kelompok.

- o. Anak-anak diminta untuk mencari huruf yang sama dengan tulisan pada gambar buah yang telah disiapkan guru dan ditempel di beberapa tempat di dinding ruang kelas. Setelah semua huruf ditemukan, guru memberi contoh menyebutkan setiap huruf yang dikumpulkan. Anak-anak menirukan ucapan guru.
- p. Guru meminta anak untuk mencari huruf yang sama pada nama buah yang lainnya dan menyebutkan nama huruf tersebut.

3. Penutup

- a. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini
- b. menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini? Buah apa saja yang sudah dikenal, dan buah apa saja yang paling disukai?.
- c. Memberi tugas pada anak untuk membiasakan makan buah-buahan di rumahnya masing-masing.
- d. Menyampaikan informasi tentang kegiatan untuk hari esok
- e. Berdoa setelah belajar

E. PENILAIAN

PROGRAM PENGEM- BANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S B
1. Nilai Agama dan Moral	1.2.	Terbiasa berperilaku baik dan sopan kepada yang lebih tua dan menyayangi sesama teman				
2. Fisik Motorik	3.3. 4.3.	Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri membuat buah-buahan dari <i>playduogh</i> .				
3. Sosem	2.6 2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari. Untuk melatih kedisiplinan.				
4. Kognitif	3.6. 4.6.	Membedakan buah-buahan dari warna, bentuk, dan rasanya.				
5. Bahasa	3.10 4.10 3.11 4.11 3.12 4.12	1. Merespon pertanyaan yang diajukan pendidik terkait tema yang dibahas 2. Dapat menggunakan lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan / menyampaikan ide / pendapat pada orang lain terkait tema yang di bahas 3. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal terkait tema yang dibahas 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf terkait tema yang dibahas				

6. Seni	3.15	1. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 2. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				
	4.15					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,2016

Mengetahui,

Pengelola

Pendidik

Pertemuan ke-2

Sub tema: Mengenal Buah Jeruk

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Bulan/ Minggu ke : I / Agustus /6
Hari, Tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Buah – buahan / **Jeruk**
Waktu : 3 Jampel
Pertemuan ke- : 2

A. MATERI KEGIATAN

1. Mengenal 4 jenis buah jeruk.
2. Mengenal ciri-ciri jeruk berdasarkan bentuk, warna, rasa, dan aroma.
3. Mengetahui kandungan gizi buah jeruk dan manfaatnya bagi tubuh.
4. Membedakan buah jeruk berdasarkan bentuk, warna, rasa, dan aroma.

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Mensyukuri buah sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam masuk
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

C. ALAT DAN BAHAN

1. Buah jeruk bali, jeruk nipis, jeruk purut, jeruk siam
2. Pisau

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Persiapan Lingkungan Main

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan
- b. Menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan
- c. Penataan lingkungan main disiapkan sebelum anak datang

2. Pembukaan

- a. *Circle time* (senam fantasi Pohon Tumbang)
- b. Berdoa sebelum kegiatan
- a. Mengenalkan aturan bermain
- b. Mengingatn materi hari sebelumnya mengenai buah – buahan yang disukai, warna, rasa, tekstur dan manfaat bagi tubuh.

3. Inti

- a. Guru mengkondisikan anak dalam bentuk lingkaran/setengah lingkaran
- b. Guru menunjukkan buah jeruk yang telah dikenalkan hari sebelumnya pada tema buah-buahan.
- c. Guru meminta anak untuk mengingat kembali ciri buah jeruk berdasarkan warna, bentuk, rasa, serta manfaatnya bagi tubuh

- d. Guru menunjukkan beberapa jenis jeruk (jeruk bali, jeruk nipis, jeruk siam, jeruk purut) didepan kelas, dan meminta anak-anak untuk menyebutkan nama jeruk-jeruk tersebut. Jika ada yang tidak kenalbelum dikenal guru membantu menyebutkan nama jeruk tersebut.
- e. Guru membagi kelompok dengan anggota minimal 5 orang. Setiap kelompok diberi 4 jenis jeruk yang diletakkan diatas piring/mangkok
- f. Guru mengajak anak untuk membuak ke-4 jenis jeruk tersebut.
- g. Anak-anak diminta untuk mengamati dengan melihat, meraba, menghidu/mencium, bagian luar keempat buah jeruk yang ditunjukan.
- h. Anak diminta menceritakan hasil pengamatan terhadap keempat jenis buah jeruk.
- i. Guru mengajak anak untuk melihat bagian dalam dari buah-buahan tersebut dengan membukanya. Anak-anak diminta untuk membuka/mengupas keempat jenis jeruk tersebut.
- j. Anak-anak diminta untuk mengamati bagian dalam keempat jeruk tersebut dengan melihat, mencium/ menghidu, meraba dan mencicipi.
- k. Anak diminta menceritakan pengalaman yang dirasakan sambil menunjukan ekspresi.
- l. Guru mengajak semua anak untuk mengekspresikan rasa masing – masing buah jeruk.

- m. Guru mengajak anak untuk membandingkan keempat jenis jeruk yang sudah diamati berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan rasa
- n. Guru mengajak anak untuk melakukan tepuk jeruk dilanjutkan dengan gerak dan lagu tebakan buah jeruk.

Tepuk Jeruk

Tepuk jerukProk..prok..prok
warna orange....prok..prok..prok
warna hijau.... prok..prok..prok
rasa asam.... prok..prok..prok
rasa manis.... prok..prok..prok
bermanfaat bagi tubuh....prok prok prok
Hmmm harum dan segar (sambil menunjukkan ekspresi)

Gerak dan lagu

"Tebakan Buah Jeruk "

(syair macam-macam rasa)

Siapa tahu apa bentuk jeruk
Bulat, bulat, bulat itu bentuknya
Siapa tahu apa rasa jeruk
Manis, manis, manis itu rasanya
Siapa tahu macam-macam jeruk
Ada jeruk nipis, juga jeruk bali
Siapa tahu coba apa lagi
Ada jeruk siam, aku suka
Dan jeruk purut aku tak suka.

- o. Guru membagi kartu huruf pada setiap kelompok
- p. Anak berlomba untuk mengumpulkan kartu huruf yang membentuk tulisan nama jeruk , bali, siam, nipis, purut seperti tulisan dibawah gambar setiap jenis jeruk yang ditempel di sekitar ruang belajar secara bergiliran. Kemudian jika sudah lengkap membawanya kedepan untuk ditempel di papan tulis.
- q. Guru mengajak anak untuk mengucapkan rangkaian huruf yang disusun dengan diberi contoh lebih dahulu
- r. Kemudian guru mengajak anak berlomba lagi untuk merangkai huruf nama jenis jeruk yang digunakan untuk membuat sambel
- s. Jika sudah ditemukan rangkaian hurufnya , diminta untuk dibawa dan ditempel di depan
- t. Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk menyebutkan rangkaian huruf tersebut dengan ucapan yang jelas.

4. Penutup

- a. Membereskan alat main
- b. Mencuci tangan sebelum makan
- c. Bermain bebas
- d. Guru menanyakan kegiatan apa yang sudah dilaksanakan hari ini?
- e. Guru mengulang kembali dengan bertanya nama-nama jenis buah jeruk yang telah diamati bersama-sama. Anak-anak diminta untuk menceritakan ciri setiap jenis jeruk yang sudah dikenalnya .

- f. Menanyakan perasaan anak setelah mengikuti kegiatan
- g. Mengulang gerak dan lagu
- h. Berdoa sesudah kegiatan

E. PENILAIAN

PROGRAM PENGEM- BANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S B
1. Nilai Agama dan Moral	1.2	Menghargai diri sendiri, Guru / orang yang lebih dewasa dan teman				
2. Fisik Motorik	3.3 4.3	Melakukan gerakan senam sederhana (Senam fantasi Pohon Tumbang)				
3. Sosem	2.7	Mentaati aturan dalam permainan				
4. Kognitif	3.6 4.6	Membedakan bentuk, warna, rasa dan tesktur buah jeruk				
5. Bahasa	3.11 4.11	Menyebutkan kosa kata “jeruk, kuning, manis dan asam”				
6. Seni	3.15	Menyanyikan lagu dan syair “Tebakan Jeruk, dan Jeruk				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,

Pengelola

Pendidik

Pertemuan ke-3

Sub tema: Mengenal buah sirsak

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Bulan/ Minggu ke : I/ September / 6
Hari, Tanggal : Kamis / 1 September 2016
Kelompok Usia : 5 - 6 Tahun
Tema/Sub Tema : Buah - Buahan / Sirsak
Waktu : 3 jampel
Pertemuan ke- : 3

A. MATERI KEGIATAN :

1. Mengenal ciri buah sirsak berdasarkan warna, bentuk, rasa dan tekstur

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

C. ALAT DAN BAHAN :

1. Buah sirsak
2. Pisau
3. Baskom
4. Kartu huruf
5. Papan Stereofom

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Persiapan Lingkungan Main

- Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan
- Menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan
- Penataan lingkungan main disiapkan sebelum anak datang

2. Pembukaan

- Berbaris di halaman sekolah
- Berdoa sebelum belajar
- Mengucap salam termasuk
- Guru mengajak anak untuk menceritakan kembali materi hari sebelumnya tentang ciri-ciri buah jeruk
- Kemudian mengajak mengingat tepuk jeruk yang telah dipelajari hari sebelumnya

Tepuk Jeruk

Tepuk jerukProk..prok..prok
warna orange....prok..prok..prok
warna hijau.... prok..prok..prok
rasa asam.... prok..prok..prok
rasa manis.... prok..prok..prok
bermanfaat bagi tubuh....prok prok prok
Hmmm harum dan segar (sambil menunjukkan ekspresi)

- Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan pada hari itu .

3. Kegiatan Inti

- a. Guru mengajak anak untuk membentuk lingkaran. Meminta semua anak untuk memejamkan mata. Tidak membuka mata sebelum diberi komando buka mata.
- b. Guru mengajak anak untuk menebak nama buah yang akan dipelajari hari itu, dengan cara mengelilingkan buah tersebut untuk diraba dan dicium aromanya oleh setiap anak.
- c. Guru meminta anak untuk menebak buah yang sudah diraba tadi. Jika tidak tertebak, guru menunjukkan buah tersebut, dan anak-anak diminta untuk menyebutkan nama buah tersebut.
- d. Guru membagi anak dalam kelompok dengan anggota maksimal 5 orang. Setiap kelompok diberi sepiring potongan buah sirsak
- e. Guru mengajak anak-anak untuk mengamati isi buah sirsak, warnanya, rasanya dan ada apa didalamnya.
- f. Guru mengajak anak untuk berlomba melepas biji sirsak
Sambil anak-anak membuka biji buah sirsak, guru berkeliling bertanya bagaimana tekstur daging buah sirsak
- g. Setelah selesai, anak-anak disetiap kelompok diminta untuk menghitung jumlah biji sirsak yang berhasil dilepaskan dari daging buahnya. Yang terbanyak adalah pemenangnya. Selesai lomba anak diminta cuci tangan
- h. Anak-anak diajak untuk bernyanyi sambil memperagakan lagu buah sirsak

"Buah Sirsak"
(lagu tebak buah)

Ada buah warna hijau

Kulit buah berduri

Daging buahnya putih,

lembek berbiji

Buah apa coba namanya?????

- c. Guru membagikan kartu huruf disetiap kelompok
- d. Anak diminta untuk berlomba mencari huruf yang sama dengan tulisan yang ada dipapan tulis (sirsak, putih, lembek, biji) secara berkelompok, kemudian menempelkan rangkaian huruf tersebut pada papan sterefoam. Yang sudah selesai ditunjukkan didepan kelas
- e. Guru membimbing peserta menyebutkan setiaf huruf yang dikumpullkan tersebut, anak-anak meniru ucapan guru.

4. Penutup

- a. Guru menanyakan perasaan anak hari ini
- b. Berdiskusi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini
- c. Menginformasikan untuk tugas besok
- d. Berdoa setelah belajar

E. PENILAIAN

PROGRAM PERKEM- BANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S B
1. Nilai Agama dan Moral	1.1	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan				
2. Fisik Motorik	3.3 4.3	Memisahkan biji buah sirsak				
3. Sosem	2.6	Mentaati aturan main selama kegiatan berlangsung				
4. Kognitif	3.6 4.6	Membedakan tekstur yang keras dan lembek				
5. Bahasa	3.11 4.11 3.12 4.12	1. Menyebutkan kosa kata baru (SIRSAK, BIJI, HIJAU, LEMBEK) 2. Menyebutkan symbol huruf				
6. Seni	3.15 4.15	Mengikuti nyanyian sambil bertepuk tangan				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,
Pengelola

Pendidik

Pertemuan ke-5

Sub tema: Mengenal buah nanas

RECANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ September / 6
Tema / Sub Tema : Buah-Buahan / **Puncak Tema**
Kelompok Usia : 5-6
Hari / Tgl : Jumat, 2 September 2016
Waktu : 3 Jampel
Pertemuan ke- : 5

A. MATERI

1. Mengenal tanaman buah-buahan
2. Mengenal peralatan berkebun
4. Mengenal cara merawat tanaman

B. MATERI PEMBIASAN

1. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan serta doa

C. ALAT DAN BAHAN :

1. Buah jeruk, buah nanas, buah sirsak, lidi
2. Tanaman jeruk, sirsak, yang ditempeli nama tanamannya
3. Cangkul kecil, sekop kecil, ember/penyiram bunga, yang ditempeli namanya

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Persiapan Lingkungan Main

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan
- b. Pendidik menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana pembelajaran yang sudah di buat
- c. Penataan lingkungan main disiapkan sebelum anak datang

2. Pembukaan

- a. Berbaris di halaman sekolah
- b. Berdoa sebelum belajar
- c. Mengucap salam
- d. Bernyanyi : “Di sini senang di sana senang”

Di sini senang disana senang,

di mana-mana hatiku senang

Di rumah senang di sekolah senang,

dimana-mana hatiku senang

La la

- e. Guru mengingatkan anak tentang buah-buahan yang sudah dipelajari hari sebelumnya
- f. Guru mengajak anak untuk berkebun, menanam dan merawat tanaman jeruk dan nanas ke tanah di kebun /halamn sekolah.

3. Kegiatan inti

- a. Guru membagi anak dalam 3 kelompok.
- b. Guru mengenalkan peralatan berkebun dan fungsinya dengan menunjukkan satu persatu. Anak-anak diminta untuk menyebutkan kembali.
- c. Setiap kelompok diberi seperangkat alat berkebun yaitu cangkul kecil, sekop, dan ember, serta satu tanaman jeruk yang masih di pot, dan tanaman nanas yang siap ditanam.
- d. Guru mengajak anak untuk memindahkan tanaman jeruk dari pot ke tanah, dan menanam nanas di tanah dengan menggunakan peralatan berkebun yang sudah dibagikan tadi
- e. Sambil menanam, anak-anak diminta untuk mengamati, meraba, tanaman yang ditanamnya .
- f. Selesai menanam anak-anak diminta untuk menyiramnya
- g. Selesai menanam, anak-anak mencuci tangan dan kaki.
- h. Guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi lagu “Berkebun” sambil menunjukan bendanya

**Lagu “Berkebun”
(syair lihat kebunku)**

Ayo kawan kita berkebun
menanam jeruk dan juga nanas
Ambil cangkulmu, ambil sekopmu,
Mari bertanam dengan semangat

- i. Setiap kelompok diberi lidi yang sudah dipotong-potong. Kemudian diminta untuk membuat huruf membentuk kosa

kata “jeruk, daun, hijau, cangkul, sekop” dari lidi tersebut diatas lantai. Yang sudah selesai meminta guru untuk melihatnya

- j. Guru meminta anak untuk meniru ucapan huruf-huruf yang dirangkai tersebut.

4. Penutup

- a. Membereskan alat main
- b. Mencuci tangan sebelum makan
- c. Menanyakan perasaan anak setelah mengikuti kegiatan satu hari
- d. Mengulang Lagu “Berkebun”
- e. Berdoa sesudah kegiatan

E. PENILAIAN

PROGRAM PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S B
1. Nilai Agama dan Moral	1.2	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan				
2. Fisik Motorik	3.3 4.3	Melakukan kegiatan menanam pohon				
3. Sosem	2.2	Mentaati aturan dalam permainan				
4. Kognitif	3.6 4.6	Mengenal peralatan perkebun (Polibag, tanah, cangkul, sekop)				
5. Bahasa	3.10 4.10	1. Mengerti perintah yang diberikan				

	3.11 4.11	bersamaan 2. Menjawab pertanya-an yang lebih kompleks				
6. Seni	3.15 4.15	Bernyanyi lagu berkebun				

Keterangan:

B : Berkembang

MB : Mulai berkembang

BB : Berkembang baik

BSH : Berkembang sesuai harapan

Bandung,

2016

Mengetahui,

Pengelola

Pendidik

Bagian 3

**Bermain Aksara Dengan Maya Hasim
Tema "Mengenal Berbagai Profesi"**

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PENYUSUNAN RENCANA BERMAIN

1. Pemetaan Tema

No.	Pertemuan	Sub tema
1	Ke-1	Pengenalan macam-macam profesi
2	Ke-2	Sub tema 1 : Pengenalan profesi polisi
3	Ke-3	Sub tema 2: Pengenalan profesi dokter
4	Ke-4	Sub tema 3: pengenalan profesi koki
5	Ke-5	Puncak tema : “aneka profesi”

2. Cakupan Materi

Cakupan materi yang akan disampaikan adalah:

Tema/ Sub Tema	Cakupan materi
Mengenal macam-macam profesi	Mengenal macam-macam profesi, perlengkapan dan tugas profesi Mengenal simbol huruf
Mengenal profesi polisi	Mengenal profesi polisi, perlengkapan dan tugas profesi polisi Mengenal simbol huruf polisi
Mengenal profesi dokter	Mengenal profesi dokter, perlengkapan dan tugas profesi dokter Mengenal simbol huruf dokter
Mengenal profesi koki	Mengenal profesi koki, perlengkapan dan tugas profesi koki Mengenal simbol huruf koki
Puncak tema profesi	Mengenal macam-macam profesi, perlengkapan dan tugas profesi Mengenal simbol huruf

3. Menentukan Permainan Untuk Ingatan Dan Menentukan Permainan Untuk Karakter

Tahapan	Tema	Kegiatan Bermain	Karakter
Maknai	1. Mengenal macam-macam profesi	✓ Cerita ✓ Menonton tayangan	Berani Kerjasama, Menghargai Suka menolong Sopan Jujur Mengikuti aturan, Kreatif
Hayati	2. Mengenal profesi polisi	✓ Bermain peran	
Hafalkan	3. Mengenal profesi dokter 4. Mengenal profesi koki 5. Puncak tema profesi	✓ Tepuk ✓ Lagu ✓ Syair	
Kenali Simbol		✓ Lomba	

4. Alat, Bahan dan sumber

Alat, Bahan dan Media yang digunakan:

Tema/ Sub Tema	Alat, Bahan dan Media
Mengenal macam-macam profesi	DVD/Komputer, LCD, bahan tayang aneka profesi, baju profesi (polisi, dokter, koki), kartu gambar, kartu kata, kartu huruf, undian nama anak.
Mengenal profesi polisi	DVD/Komputer, LCD, Video profesi polisi, baju profesi polisi, kartu gambar dan kartu huruf.
Mengenal profesi dokter	DVD/Komputer, LCD, bahan tayang profesi dokter, profesi, baju profesi dokter, kartu gambar dan kartu huruf.
Mengenal profesi koki	DVD/Komputer, LCD, bahan tayang profesi dokter, baju profesi koki, kartu gambar dan kartu huruf.

Puncak tema profesi	DVD/Komputer, LCD, bahan tayang profesi koki, baju profesi (polisi, dokter, koki), kartu gambar, kartu kata, kartu huruf, undian nama anak.
---------------------	---

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Pertemuan ke-1
Tema : Mengetahui macam-macam Profesi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Bulan / Minggu Ke	: 1 / September / 1
Hari / Tanggal	: Senin, 5 September 2016
Tema / Sub Tema	: Macam-macam Profesi
Kelompok Usia	: 5-6 tahun
Alokasi waktu	: 3 Jampel
Pertemuan ke-	: 1

A. MATERI

- A. Mengetahui macam-macam profesi
- B. Mengetahui tugas dari setiap profesi
- C. Mengetahui peralatan yang digunakan setiap profesi

B. MATERI PEMBIASAAN

- 1. menjaga kebersihan
- 2. mengucapkan salam
- 3. Doa sebelum dan mengetahui aturan
- 4. mencuci tangan, menggosok gigi, berdoa sebelum dan sesudah makan.

C. ALAT DAN BAHAN

- 1. DVD/Komputer, LCD, bahan tayang aneka profesi, baju profesi dan perangkatnya (polisi, dokter, koki), kartu gambar,

kartu kata, kartu huruf, undian nama anak 3 jenis baju profesi (Profesi polisi, dokter dan koki)

2. Kartu gambar
3. Kartu kata
4. Kartu huruf
5. Undian nama setiap anak dan wadahnya

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

1. Kegiatan Pembukaan

- a. Bernyanyi tentang cita-citaku
- b. Doa sebelum belajar
- c. Guru bertanya apakah anak-anak punya cita-cita, dan apa saja cita –cita mereka
- b. Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu mengenal berbagai profesi

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memperlihatkan tayangan tentang polisi yang sedang mengatur lalu lintas, dokter yang sedang memeriksa anak kecil, dan koki yang sedang membuat makanan. Setelah tayangan habis kemudian diulang lagi.
- b. Guru bertanya apa saja profesi yang ada dalam tayangan tersebut? Dan apa pekerjaannya? Peralatan
- c. Anak membentuk kelompok berdasarkan instruksi guru melalui undian.

- d. Anak diminta untuk memilih peran sesuai dengan yang ditawarkan guru. Anak diminta untuk bergantian berperan sesuai dengan yang dipilihnya
- e. Guru mengajak anak untuk memperagakan “tepuk” secara bersama-sama

“Tepuk Polisi”

pakai seragam.....prok...prok,,,prok..
Tongkat dipinggang... prok...prok,,,prok..
atur lalu lintas..... prok...prok,,,prok....
Ambil peluit....prit....prit...prit..

“Tepuk dokter”

Ambil sunik.....Isi obat
Ambil kapas.....Usap...usap...
Usap...usap.....Jos...awwww

“Tepuk Koki”

Ambil pisau... prok...prok,,,prok....
Potong...potong... prok...prok,,,prok....
Oseng...oseng... prok...prok,,,prok....
tambah bumbu prok...prok,,,prok....
Nyam...nyam...nyam.....

- f. Setelah selesai bermain peran, anak-anak kembali ke posisi semula. kemudian anak-anak diminta untuk mengambil kartu kata profesi, selanjutnya anak diminta untuk mengingat kembali kartu yang dipegangnya.
- g. Simpan kartu kata dan kartu huruf dalam kumpulan sebaran yang terpisah, kemudian ajak anak untuk mencari kata yang sama dengan kata yang terdapat di dalam kartu gambar. Setelah itu ajak anak untuk mencari huruf yang sama dengan yang terdapat pada setiap kartu kata, sambil menyebutkan nama hurufnya.

3. Penutup

- a. Guru menanyakan perasaan anak terhadap kegiatan hari ini.
- b. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini, profesi apa yang disukai?
- c. Memotivasi anak, bahwa untuk mencapai cita-cita menjadi profesi apapun, syaratnya harus giat belajar, disiplin, dan menuruti nasihat orang tua serta guru.
- d. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok.
- e. Berdoa.

E. PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S B
1. Nilai Agama dan Moral	1.2	Terbiasa berperilaku jujur, penolong, sopan dan hormat				
2. Fisik Motorik	3.3 4.3	1. Meniru pekerjaan dokter (menyuntik), polisi (mengatur lalu lintas), koki (memaksa, memotong – motong) 2. Melakukan 3 jenis tepuk				
3. Sosem	2.7	Mau menunggu giliran, mau mendengarkan orang lain berbicara untuk melatih kedisiplinan				
4. Kognitif	3.6 4.6	1. Mengenal tugas dari setiap jenis profesi 2. Mengenal peralatan yang digunakan setiap jenis profesi				
5. Bahasa	3.12 4.12	Mengenal symbol huruf (p-o-l-i-s-i, d-o-k-t-e-r, k-o-k-i)				
6. Seni	3.15 4.15	Menyanyikan lagu				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,

Pengelola

Pendidik

Pertemuan ke-3

Tema : Mengenal Profesi Dokter

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Bulan / Minggu Ke : 1 / September / 1
Hari / Tanggal : Rabu / 7 September 2016
Tema / Sub Tema : Profesi / Dokter
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Alokasi Waktu : 3 Jampel
Pertemuan ke- : 3

A. MATERI

1. Mengenal profesi Dokter
2. Mengenal pakaian Dokter dan peralatan pekerjaan Dokter
3. Mengenal tugas dan fungsi Dokter

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
2. Mengucapkan salam masuk
3. Doa sebelum dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi ,berdo'a sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan bahan

1. Pakaian dokter
2. Peralatan pekerjaan Dokter
3. Boneka sebagai pasien (bisa langsung anak)
4. Gambar dokter
5. Kartu kata
6. Gunting, lem, buku gambar, pencil
7. Komputer dan LCD

D. Kegiatan Belajar

1. Pembukaan

- a. Bernyanyi

” Cita – citaku”

Cita – citakuuuuuuu

Ingin menjadi Dokter

Kan ku obatiiiiiiiiiiiiii

Orang yang sakit

Akan ku suntiiiiiiiiiiiik

Agar menjadi sembuh

“Syair Dokter”

Pakai jas putih
memakai alat Stetoskop
Periksa pasien dengan teliti
Tulis resep untuk beli obat
cepat sembuh ya.....

- b. Doa sebelum belajar
- c. Anak mendengarkan cerita Guru, tentang seorang anak yang sakit perut karena jajan sembarangan

- d. Guru bertanya kemana anak yang tersebut harus dibawa orang tuanya
- e. Anak mendengarkan penjelasan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, tentang dokter, pakaian dokter dan pekerjaan dokter

2. Inti

- a. Anak melihat tayangan video tentang dokter yang sedang mengobati orang sakit, guru bertanya kira-kira apa pekerjaan bapak itu? guru melihat respon dan jawaban anak, ayo siapa yang mau bercerita tentang pekerjaan bapak tadi..?
- b. Anak membuat kelompok sesuai instruksi guru, menjadi 2 kelompok yaitu peran dokter dan pasien, ketika ada yang menjadi dokter, maka yang lain menjadi pasien dimainkan secara bergiliran. kemudian anak-anak ditanya, kenapa kalau kita sakit harus ke dokter ?
- c. Anak memperhatikan gambar dokter, anak – anak gambar apakah ini? (guru menuliskan respon anak-anak).
- d. Anak mengambil gambar dokter, anak–anak menggunting dan menempelnya di buku gambar, dan menuliskan huruf dokter di bawahnya.

3. Penutup

- a. Anak mengungkapkan perasaannya tentang kegiatan hari ini.

- b. Berikan arahan kepada anak supaya jangan takut pergi ke dokter bila sakit dan mau meminum obat agar lekas sembuh.
- c. Jika anak bercita – cita menjadi dokter harus berani, rajin belajar, giat bekerja, nurut sama orang tua dan guru, agar tercapai cita citanya.
- d. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- e. Berdoa.

F. PENILAIAN

PROGRAM PENGEM- BANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S B
1. Nilai Agama dan Moral	1.2	Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif dsb. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan				
2. Fisik Motorik	3.3 4.3	Menggunting dan menempel gambar dokter Menuliskan huruf dokter				
3. Sosem	2.7	Mentaati aturan permainan menjadi dokter dan pasien secara bergiliran.				

4. Kognitif	3.6 4.6	1. Mengenal tugas dokter 2. Mengenal peralatan yang digunakan dokter				
5. Bahasa	3.12	Mengenal simbol huruf d-o-k-t-e-r				
6. Seni	3.15	Menyanyikan lagu cita-citaku Mengucapkan syair dokter				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,

Koordinator Kober

Pendidik

Pertemuan ke-5

Tema : Mengenal Profesi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Bulan / Minggu Ke : 1 / September / 7
Hari /Tanggal : Jum'at, 9 September 2016
Tema : Puncak Tema Profesi
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Alokasi Waktu : 3 Jampel
Pertemuan ke- : 5

A. MATERI

1. Mengenal nama-nama Profesi
2. Mengenal macam- macam pakaian profesi dan peralatan bekerjanya
3. Mengenal tugas dan fungsi macam – macam profesi

B. PEMBIASAAN

1. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan menggosok gigi, berdoa sebelum dan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Komputer dan LCD , bahan tayang profesi
2. beberapa jenis baju profesi dan peralatan pekerjaan nya

3. Huruf yang sudah dibuat untuk menempel
4. Gambar profesi : dokter, polisi , koki
5. Kue atau roti , untuk membuat bolu hias

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Pembukaan

- a. Doa sebelum belajar
- c. Anak diminta untuk menceritakan profesi apa saja yang sudah diperkenalkan pada hari sebelumnya
- d. Guru mengajak anak untuk bermain peran tentang beberapa profesi

2. Inti

- a. Guru memutar lagi tayangan yang ditampilkan beberapa hari ini, anak-anak diminta untuk memperhatikan dengan teliti
- b. Guru menceritakan profesi lain yang belum dikenalk atau di pelajari contohnya petani , nelayan , sopir, pilot , pemadam kebakaran dll
- c. Guru bercerita tentang kejadian seorang pengunjung yang mau ke rumah makan, melihat seorang penjahat yang akan menodong koki, kemudian melaporkannya ke polisi. Penjahat berbalik melawan pengunjung tadi, pengunjung berhasil meringkus penjahat walaupun ia sempat terluka. Akhirnya penjahat di bawa polisi dan pengunjung di bawa ke dokter. Setelah kejadian itu selesai koki melayani semua pengunjung yang ada dengan menu spesial.

- d. Anak-anak diminta untuk bermain peran tentang kejadian yang diceritakan guru tersebut
- e. Setelah bermain peran, anak-anak diminta untuk menceritakan kembali tentang perasaan mereka saat bermain peran.
- f. Guru mengajak anak untuk Bernyanyi “ Cita –Cita ku “

**Cita-citaku
(syair cita citaku Ria Enes)**

Fio Fio fio sudah besar mau jadi apa ?
 Aku kepingin pinter biar jadi dokter
 Kalau nanti sudah jadi Dokter Fio mau apa ?
 Mau suntik orang sakit cus cus cus

Ani Ani Ani sudah besar mau jadi apa
 Aku kepingin pintar biar jadi polisi
 Kalau nanti sudah jadi polisi ani mau apa
 Mau mengatur jalan ..priit..priit..priit..priit

- g. Anak-anak diminta untuk merangkai huruf dari nama profesi yang paling disukai, kemudian diminta menjelaskan alasannya.
- h. Anak – anak di ajak berlomba untuk merangkai nama profesi yang telah dimainkan bersama dengan menggunakan kartu huruf dan ditempel pada sterefoam.
- i. Guru memandu anak untuk mengucapkan huruf yang dirangkai menjadi nama profesi

3. Penutup

- a. Guru menanyakan perasaan anak terhadap kegiatan ini
- b. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini , profesi apa yang disukai

- c. Berikan arahan kepada anak –anak bahwa apapun profesi dan pekerjaan yang kita inginkan, anak –anak harus belajar berdisiplin, dan menuruti nasehat orang tua serta guru, supaya bisa mencapai cita – cita.
- d. Menyampaikan bahwa besok sekolah libur , dan kembalisekolah lagi hari senin , dan guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari senin
- e. Berdoa

E. PENILAIAN

PROGRAM PERKEM- BANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S B
1. Nilai Agama dan Moral	1.2	Terbiasa berperilaku sopan kepada orang yang lebih tua,dan teman sebaya				
2. Fisik Motorik	3.3 3.4	Melakukan peran sebagai Polisi,Dokter,dan Koki				
3. Sosem	2.10	Bekerjasama dengan teman dalam bermain peran				
4. Kognitif	3.6 4.6	Mengenal benda-benda dilingkungan sekitar sesuai bentuk,ukuran, dan fungsi (Peralatan yang digunakan oleh Polisi, Dokter dan Koki)				
5. Bahasa	3.11 4.11	Menyebutkan kosa kata yang dikenal				

		(Pengunjung, Penjahat)				
6. Seni	3.15 4.15	Melakukan aktivitas bermain peran sebagai Polisi,Dokter,dan koki				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,

Koordinator Kober

Pendidik

Bagian 4

Bermain Aksara Dengan Maya Hasim
Tema "Mengenal Bagian-bagian Tubuh"

PENYUSUNAN RENCANA BERMAIN

1. Pemetaan Tema

Tabel 4. Contoh Pemetaan tema/subtema Tubuhku

No.	Pertemuan	Sub tema
1	Ke-1	Mengenal bagian-bagian tubuh dan panca indra
2	Ke-2	Sub tema 1 : Mengenal mata
3	Ke-3	Sub tema 2: Pengenal telinga
4	Ke-4	Sub tema 3: Mengenal kaki dan tangan
5	Ke-5	Puncak tema : senam bersama

2. Cakupan Materi

Cakupan materi yang akan disampaikan adalah:

Tema/ Sub Tema	Cakupan materi
Mengenal bagian tubuh dan panca indra	Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, dan cara merawatnya Simbol angka dan huruf seputar tubuhku Lagu “Tubuhku Ciptaan Tuhan
Mengenal telinga	Mengenal fungsi telinga Mengenal jumlah dan telinga Mengenal bunyi di sekitar Lagu “Telinga”
Mengenal mata	Mengenal fungsi mata Mengenal nama , bentuk dan warna benda Lagu “Mata”

Mengenal kaki dan tangan	Mengenal fungsi kaki Mengenal fungsi tangan Mengenal bagian-bagian kaki Mengenal bagian-bagian tangan Lagu “Mata”
Senam bersama	Nama anggota tubuh, fungsi dan cara merawatnya Simbol angka dan huruf seputar tubuhku Senam “Anggota Tubuh” Permainan “Dadu Anggota Tubuh”

5. Menentukan Permainan Untuk Ingatan Dan Menentukan Permainan Untuk Karakter

Tahapan	Tema	Kegiatan Bermain	Karakter
Maknai	Mengenal bagian tubuh dan panca indra	✓ Cerita ✓ Menebak bunyi	Berani Kerjasama, Menghargai
Hayati	Mengenal mata Mengenal telinga Mengenal kaki dan tangan	✓ Mengamati ✓ Meniru bunyi ✓ Menyusun puzzle	Jujur Teliti Mengikuti aturan, Kreatif
Hafalkan	Senam Bersama	✓ Syair ✓ Gerak dan lagu	
Kenali Simbol		✓ Lomba	

6. Alat, Bahan dan Media

Alat, Bahan dan Media yang digunakan:

Tema/ Sub Tema	Alat, Bahan dan Media
Mengenal bagian tubuh dan panca indra	Gunting, printer, lakban bening, Kain Flanel, Gambar tubuh manusia, Kertas HVS, dus bekas, lem kertas spidol
Mengenal telinga	Tamborin, Lonceng, Botol kaca, Peluit,
Mengenal mata	Bunga, kertas, buku, piring, tamborin, kertas warna, gunting, lem, penutup mata Gambar mata
Mengenal kaki dan tangan	Gambar kaki, gambar tangan, kertas Koran, buku gambar, cat warna, pensil, penghapus
Senam bersama	Karton, Kotak kardus bekas Gambar anggota tubuh (kepala, telinga, mata, tangan, kaki, mulut) Lem, Gunting, Kertas HVS, Pensil, Penghapus

Pertemuan ke-1

Tema : Tubuhku

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Bulan/ Minggu ke : I/ Agustus /5
Hari, Tanggal : Senin / 22 Agustus 2016
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Aku/Tubuhku
Waktu : 3 jampel (180 menit)
Pertemuan ke- : 1

A. MATERI KEGIATAN

1. Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, dan cara merawatnya
2. Simbol angka dan huruf seputar tubuhku
3. Lagu “Tubuhku Ciptaan Tuhan”

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam
3. Doa sebelum belajar
4. Mengenal aturan
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

C. ALAT DAN BAHAN

1. Alat: gunting, printer, lakban bening, kain flanel

2. Bahan : Gambar tubuh manusia, kertas HVS, dus bekas, lem kertas, spidol
3. Cara pembuatan *puzzle* untuk permainan kelompok :
 - a. Mencari gambar tubuh manusia dari internet/gambar/majalah kemudian mencetaknya pada kertas HVS
 - b. Membuat pola *puzzle* dengan cara memotong gambar tubuh manusia dari gambar yang sudah dicetak menjadi enam keping
 - c. Melapisi pola bagian tubuh *puzzle* dengan dus bekas dengan cara menempelkan pola diatas dus bekas kemudian rekatkan dengan lem (supaya *puzzle* lebih tahan lama, sebaiknya gambar dilapisi menggunakan lakban bening)
 - d. Menggunting setiap bagian-bagian *puzzle*
 - e. Membuat potongan *puzzle* berdasarkan langkah di atas sebanyak 5 set (untuk 5 kelompok)
 - f. Membuat potongan nama dari masing-masing anggota tubuh

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Persiapan Lingkungan Main

- a. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti di atas.
- b. Pendidik menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana pembelajaran yang sudah dibuat

- c. Penataan lingkungan main disiapkan sebelum anak datang
- d. Siapkan meja kursi/alas duduk secara berkelompok masing-masing kelompok dapat menampung 5 anak
- e. Sediakan di masing - masing kelompok 1 set *puzzle*
- f. Tempelkan papan flanel di dinding terdekat dengan tempat duduk anak untuk memasang *puzzle*

2. **Pembukaan**

- c. Bernyanyi “Tubuhku ciptaan Tuhan”

“Tubuhku ciptaan Tuhan”

Allah Maha Esa, Allah Maha Kuasa

Memberi kita telinga dan mata

Kaki dan tangan anggota sekalian

Akal dan fikiran pemberian Allah

- d. Doa sebelum belajar

3. **Inti**

- a. Pendidik menyapa anak-anak satu persatu dengan akrab berkaitan kabarnya, kegiatan yang dilakukan di rumah.
- b. Pendidik membuka diskusi mengenai tema tubuhku diawali dengan apersepsi terlebih dahulu (pendidik tidak langsung masuk ke dalam tema, pendidik bisa bertanya mengenai pengalaman dan pemahaman yang dimiliki oleh terkait dengan nama, jenis. Bentuk dan warna jenis anggota tubuh)
- c. Anak diajak untuk mengamati bagian-bagian tubuh, dengan meraba, melihat, (gunakan model, bisa guru

atau salah seorang dari peserta didik dan bisa juga tubuh mereka sendiri)

- d. Anak dapat distimulasi dengan menyebutkan atau menceritakan hasil pengamatan mereka terhadap anggota tubuh
- e. Ajak anak untuk membuat syair tentang tubuhku (isi syair berasal dari pendapat anak)

"Bagian tubuhku"

Ke.....ke.....ke.....kepala untuk berfikir
Ma....ma....ma....mata untuk melihat....ting ting
(sambil kedipkan mata)
Mu...mu...mu...mulut untuk bicara
Ta...ta....ta...tangan untuk memegang
Ka...ka...ka...kaki untuk berjalan

Guru bisa mengeluarkan kata kunci untuk memancing anak agar bisa bercerita tentang pemahaman mereka terkait dengan anggota tubuh, baik dari sisi bentuk, fungsi, letak, dan warna, ataupun pengalaman mereka terkait dengan nama-nama anggota tubuh itu.

- f. Guru meminta anak buat bercerita dengan membandingkan jenis-jenis dari anggota tubuh.
- g. Pendidik menyiapkan kartu bergambarkan anggota tubuh kemudian mengajak bermain tebak-tebakan :
"Apakah Aku?"
Anak diminta untuk menempel kartu kata "kepala" pada bagian anggota tubuh yang sesuai.

- h. Kemudian pendidik melanjutkan dengan tebakan anggota tubuh yang lainnya
- i. Pendidik memancing minat anak untuk menyusun *puzzle* bagian tubuh dan berkata misalnya "ibu punya *puzzle*, ayo kita main bersama-sama".
- j. Pendidik menyampaikan aturan, yaitu setiap kelompok berlomba dan memberikan contoh cara menyusun *puzzle* bagian-bagian tubuh sehingga membentuk bagian tubuh manusia yang utuh.
- k. Semua anak diberikan kebebasan dan kesempatan untuk menyusun *puzzle* anggota tubuh secara berkelompok.
- l. Anak dimotivasi untuk menceritakan bagian-bagian tubuh berdasarkan *puzzle* yang disusun.
- m. Pasangkan gambar masing-masing anggota tubuh dilengkapi dengan potongan nama-namanya untuk mengenalkan kosa kata dari setiap .
- u. Lakukan secara berulang-ulang agar anak dapat mengingat bunyi dari kosa kata gambar *puzzle* itu dan setiap lambang hurufnya
- v. Berikan kartu huruf secara tersebar dan acak.
- w. Guru menyimpan kartu gambar dan *puzzle*, lalu minta anak untuk mencari huruf yang terdapat di dalam kartu gambar dan *puzzle* itu sesuai dengan yang mereka pilih
- x. Gunakan atau cari metode yang tidak membosankan agar secara tidak disadari anak dapat mengenal dan

menghapal bentuk simbol dari huruf-huruf yang terdapat di dalam kosa kata dalam kartu gambar.

4. Penutup

- a. Ajak anak untuk bersama-sama menyebutkan jenis-jenis anggota tubuh yang sudah mereka sebutkan tadi,
- b. Tanya tentang pengalaman yang sudah mereka ketahui tentang ala-alat anggota tubuh yang tadi,
- c. Guru memberi simpulan dan penegasan kepada anak-anak, misalnya ambil simpulan dan jelaskan bagaimana cara merawat anggota tubuh tadi.
- d. Jelaskan sekilas mengenai materi subtema yang akan menjadi tema pembahasan di keesokan harinya
- e. Mengajak anak untuk berdoa
- f. Setiap anak diberi kesempatan untuk berpamitan pulang
- g. Anak berbaris rapi untuk keluar kelas
- h. Anak diberi kesempatan untuk menggunakan sepatunya sendiri, bantu anak jika ada yang kesulitan

E. PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S H
Nilai Agama dan Moral	1.2	Anak terbiasa menghargai diri sendiri sebagai rasa syukur kepada Tuhan				
Fisik Motorik	2.1	Anak terbiasa mencuci tangan				

Sosem	2.7	Anak terbiasa sabar (menunggu giliran)				
Kognitif	3.6 4.6	Anak dapat mengenal nama-nama anggota tubuh dan kegunaannya				
Bahasa	3.10 4.10 3.11 4.11 3.12 4.12	- Anak k dapat melaksanakan instruksi / perintah - Anak k dapat menceritakan kembali berdasarkan yang didengar (dari penjelasan, cerita bacaan) - Anak k dapat mengenal huruf dalam kosa kata tertentu				
Seni	3.15 4.15	Anak dapat bernyanyi lagu “Tubuhku Ciptaan Tuhan” dengan ekspresif				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,

Pengelola

Pendidik

Pertemuan ke-2

Tema : Tubuhku

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Bulan/ Minggu ke : I/ Agustus / 5
Hari, Tanggal : Selasa / 23 Agustus 2016
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema : Aku/Telinga
Waktu : 3 jampel
Pertemuan ke- : 2

A. MATERI KEGIATAN

1. Mengetahui fungsi dan manfaat telinga
2. Mengetahui jumlah dan telinga
3. Mengetahui bunyi di sekitar
4. Lagu “Telinga”

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar dan mengetahui aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

C. ALAT DAN BAHAN

Alat untuk permainan menebak suara/bunyi

1. Tamborin, Lonceng, Botol kaca, Peluit, Sendok
2. Penutup mata
3. Kartu huruf

Alat dan Bahan yang Digunakan Untuk *Cotton Bud Painting*
(Melukis dengan Korek Kuping)

1. *Cotton bud*
2. Cat air
3. Kertas HVS

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Persiapan Lingkungan Main

- a. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti di atas.
- b. Pendidik menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana pembelajaran yang sudah di buat
- c. Penataan lingkungan main disiapkan sebelum anak datang

2. Pembukaan

- a. Bernyanyi Lagu “Telinga”

“Telinga”

Telingamu yang mungil jagalah

Jangan sampai mendengar yang salah

Karena Allah yang Esa

Pasti melihat kita

Jagalah telingamu yang mungil

- b. Berdo’a sebelum belajar
- c. Mengenalkan aturan bermain
- d. Mengingatkan kembali tentang anggota tubuh yang mereka ketahui di hari sebelumnya.

3. Inti

- a. Guru membentuk anak dalam bentuk huruf U
- b. Guru meminta satu atau dua orang anak untuk menjadi model

- c. Minta anak-anak untuk bercerita tentang apapun perihal telinga
- d. Guru mengajak anak mengenal dan membedakan berbagai macam bunyi alat musik dan benda yang ada di sekitar
- e. Pendidik mengajak anak bermain tebak bunyi. Setiap anak ditutup matanya dan diberikan kesempatan untuk menebak bunyi atau suara dari alat musik dan benda yang ada di sekitar
- f. Pendidik menyampaikan aturan, yaitu setiap kelompok dipilih satu orang anak untuk ditutup matanya, anak lain secara bergiliran membunyikan alat – alat yang disediakan pendidik (tamborin, Lonceng, Botol kaca, Gendang)
- g. Anak yang ditutup matanya harus menebak suara yang dibunyikan oleh temannya
- h. Anak harus menebak suara dari semua alat yang dibunyikan
- i. Setelah selesai anak lain bergiliran ditutup matanya dan menebak suara benda yang dibunyikan
- j. Anak dimotivasi untuk menceritakan dan menirukan kembali suara yang telah di dengar saat bermain
- k. Pendidik mengajak anak untuk bersama-sama membuat tepuk tentang telinga
- l. Pendidik mengajak anak mengenal simbol melalui kegiatan menggambar dengan *cotton bud* (anak diminta menggambar wajah)
- m. Guru memberikan contoh kata telinga dan anak-anak mengikuti dengan memilih huruf di dalam kartu huruf
- n. Anak menyusun huruf untuk membentuk kata telinga dengan pilihan warna kartu huruf yang disukai

- o. Anak distimulasi untuk menceritakan pengalaman mainnya dan perasaan mereka ketika bermain
- p. Anak distimulasi untuk menceritakan kembali bagian-bagian tubuh beserta fungsinya dan cara merawatnya
- q. Persiapan istirahat makan : Anak diberi kesempatan untuk mencuci tangan dan minum

4. Penutup

- a. Anak distimulasi untuk menceritakan pengalaman mainnya dan perasaan mereka ketika bermain
- b. Anak distimulasi untuk menceritakan kembali telinga beserta fungsinya dan cara merawatnya
- c. Mengajak anak untuk berdoa
- d. Setiap anak diberi kesempatan untuk berpamitan pulang
- e. Anak diberi kesempatan untuk menggunakan sepatunya sendiri, bantu anak jika ada yang kesulitan

E. PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S H
1. Nilai Agama dan Moral	1.2	Anak terbiasa menjaga kebersihan diri sebagai rasa syukur kepada Tuhan				
2. Fisik	3.3	Anak dapat menggambar				
3. Motorik	4.3	menggunakan cotton bud				
4. Sosem	2.6	Anak terbiasa mengikuti aturan permainan				
5. Kognitif	3.6 4.6	Anak dapat mengenal fungsi telinga				

		Anak dapat mengenal dan membedakan bunyi/suara alat musik/benda di sekitar				
6. Bahasa	3.11 4.11	Anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
7. Seni	3.15 4.15	Anak dapat berkreasi menghasilkan karya seni				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,

Pengelola

Pendidik

Pertemuan ke-5

Tema : Tubuhku

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Bulan/ Minggu ke : I/ Agustus/ 5
Hari, Tanggal : Juma'at / 26 Agustus 2016
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Puncak Tema Aku / Tubuhku
Waktu : 3 jampel
Pertemuan ke- : 5

A. MATERI KEGIATAN

1. Nama anggota tubuh, fungsi dan cara merawatnya
2. Simbol angka dan huruf seputar tubuhku
3. Senam “Anggota Tubuh”
4. Permainan “Dadu Anggota Tubuh”

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap salam masuk
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi

C. ALAT PRAKTIK

1. **Alat:** Lem, gunting, kertas HVS, pensil, penghapus

2. **Bahan:** karton, kotak kardus bekas, gambar anggota tubuh (kepala, telinga, mata, tangan, kaki, mulut)
3. Cara pembuatan
 - Gambar pola kubus untuk membuat dadu
 - Tempelkan gambar anggota tubuh (kepala, telinga, mata, tangan, kaki, mulut) pada setiap sisi dadu
 - Tempelkan gambar anggota tubuh dan nama anggota tubuh sesuai dengan gambar pada kotak kardus, gambar harus sama dengan yang ada pada dadu

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Persiapan Lingkungan Main

- a. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- b. Pendidik menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana pembelajaran
- c. Penataan lingkungan main disiapkan sebelum anak datang
- d. Siapkan meja kursi/alas duduk secara berkelompok masing-masing kelompok dapat menampung 4-5 anak
- e. Sediakan di masing - masing kelompok 1 dadu, 6 kotak anggota tubuh, kertas HVS, pensil dan penghapus sebanyak anak

2. Pembukaan Senam “Anggota Tubuh”

- a. Doa sebelum belajar

3. Inti

- a. Anak diajak duduk melingkar bersama guru
- b. guru menyapa anak-anak satu persatu dengan akrab berkaitan kabarnya, kegiatan yang dilakukan di rumah.
- c. Guru meminta satu orang anak untuk maju ke depan sebagai model
- d. Guru meminta anak yang mau menyebutkan nama anggota tubuh dari temannya yang menjadi model ,untuk menunjukkanapa yang diminta oleh temannya untuk menyebutkan nama anggota tubuh dari yang diminta.
- e. Lakukan secara bergantian dengan model bergantian juga.
- f. Guru meminta anak untuk menyebutkan fungsi dan manfaatnya, atau bercerita tentang anggota tubuh yang ditunjuk pada saat ditunjukkan
- g. Guru menunjukkan Anak distimulasi untuk menyebutkan bagian tubuh apa saja yang ada pada dadu yang dibawah gambarnya terdapat nama anggota tubuh yang dimaksud.
- h. Anak distimulasi untuk menunjukan dan menyebutkan letak bagian tubuh yang ada pada dadu, misalnya anak diperlihatkan gambar kaki, anak menyebutkan kaki dan memegang dimana letak kaki mereka sendiri.
- i. Pendidik selalu mendengar dan merespon stiap pendapat yang dikemukakan anak.

- j. Stimulasi anak untuk berpendapat mengenai fungsi bagian - bagian tubuh yang ada di dadu. “ini apa (perlihatkan gambar yang ada pada sisi dadu), untuk apa (bagian tubuh yang ditunjuk)”.
- k. Pendidik menyampaikan aturan, yaitu setiap anak dalam kelompok melempar dadu secara bergiliran
- l. Setelah dadu tersebut dilemparkan, maka masing-masing anak akan mendapatkan salah satu gambar anggota tubuh
- m. Kemudian anak-anak diminta untuk meniru membuat kata yang terdapat pada kotak anggota tubuh tersebut di kertas kosong
- m. Kemudian kertas tersebut dimasukan ke dalam kotak yang sudah bergambar anggota tubuh yang sesuai dengan dadu yang didapatkan.
- n. Minta anak yang lain untuk menyusun huruf sesuai dengan contoh kata yang terdapat di dalam dadu

4. Penutup

- a. Guru membantu anak yang kesulitan
- b. Anak diajak untuk membereskan peralatannya.
- c. Anak diajak untuk duduk melingkar
- d. Anak distimulasi untuk menceritakan pengalaman mainnya dan perasaan mereka ketika bermain
- e. Anak distimulasi untuk menceritakan kembali bagian-bagian tubuh beserta fungsinya dan cara merawatnya
- f. Persiapan istirahat makan : Anak diberi kesempatan untuk mencuci tangan dan minum

E. PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	B B	M B	B S H	B S H
1. Nilai Agama dan Moral	1.2	Anak terbiasa menjaga kebersihan diri sebagai rasa syukur kepada Tuhan				
2. Fisik Motorik	3.3 4.3	Anak dapat melakukan gerakan senam irama				
3. Sosem	2.6	Anak terbiasa mematuhi aturan dalam suatu permainan				
4. Kognitif	3.6 4.6	Anak dapat mengenal anggota tubuh dan fungsinya				
5. Bahasa	3.12 4.12	Anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain				
6. Seni	3.15 4.15	Anak dapat bernyanyi Lagu Telinga				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandung,

2016

Mengetahui,

Pengelola

Pendidik

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



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

PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat
2016