

DAFTAR PUSTAKA

- Andy, Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Azhar, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- al-Asqalani, I. H. (2008). *Fathul Barri (penjelasan kitab Shahih al-Bukhari): 568*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- al-Maraghi, A. M. (1992).
- Al-Sheikh, A. b. (2003). *Tafsir Ibnu Kasir Jilid 5*. Bogor: Pustaka Imam asy-Syafi'i.
- Bukhari, I. (2000). *Shahih Bukhari*. Beirut: Dar al Fikr.
- Departemen Agama RI. (2005: 275). *Al-Quran dan Terjemahnya*. Bandung: Penerbit J-ART.
- Dharmayanti, P., & dkk. (2017). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bernuansa Pendekatan Kontekstual Tentang materi Protista Untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA*. Atrium Pendidikan Biologi, 3.
- Depdiknas. (2013). *Undang-Undang RI NO. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fatimah, S., Handu, G., & Nughara, A. (2019: 101-107). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Pembelajaran Outdoor Berbasis STEM di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (1).
- Hamzah, L. M., & dkk. (2016: 12). *Pengantar Statistik*. Lampung: AURA.
- Hanafi, Imam, & Eko, A.S. 2019. Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (2)
- Hartati, N. P., Wirya, I. N., & Ambara, D. P. (2014: 2). Penerapan Metode Bermain Bebatuan Media Magnet untuk Meningkatkan Kognitif Anak. 2 (1), 2.
- Isjoni. (2017: 11-12). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Johnston, J., & Halocha. (2010). *Early childhood and primary education*. New York: Open.

- Khadijah. (2017). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2017). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Perkembangannya*. Medan: Perdana Publishing.
- Muhammad, A. b. (2004). *Tafsir Ibnu Kasir Jilid 6: 388*. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Musrid. (2017: 10-12). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nashiruddin, M. (2007 : 120). *Shahih Sunan Tirmidzi*. Jakarta: Pustaka Azam.
- Nasriah, & Syah, D. H. (2016: 23-24). *Konsep Dasar PAUD*. Medan: Unimed Press.
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, 13.
- Murtafiah. (2018). *Pengaruh Gaya Kognitif Dan Gender Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. JPPM, 11.
- Nevia Jowita, V. (2017). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Problem Base Learning Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 3 Lingkungan Sehat Di Kelas V SD Negeri 55/I Sridadi*. 4.
- Prastowo, A. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmu Pendidikan Agama Islam*, 10, 194.
- Septian, R., Irianto, S., & andriani, a. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5, 61
- Siregar, Idris. (2020). *Tafsir Ayat-Ayat Tarbinyah*. Bantul: Transmedia Grafika.
- Sit, Masganti. (2017). *Pssikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: ALFABETA.

- Sulyandari, A. K. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Geupedia.
- Suryana, D. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini*. Dalam *Dasar Pendidikan TK* (hal. 3).
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulus dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: KENCANA.
- Tajuddin, N. (2014). *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. Karya media.
- Widodo, S. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 191.
- Yuliani, N., & Sujiono. (2013: 55). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 1

Instrumen Lembar Validasi Ahli

Lembar Validasi Ahli Desain Media Lembar Kerja Anak Aspek Kemampuan Kognitif

Komponen	: Lembar Kerja Anak untuk Aspek Kemampuan Kognitif
Sasaran	: Anak Usia 5-6 Tahun
Peneliti	: Winniy Mahyani
Judul Penelitian	: Pengembangan Lembar Kerja Anak untuk Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Ibu tentang kevalidan materi pada desain Lembar Kerja Anak untuk Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf LKA kemampuan kognitif dengan meliputi aspek dan kriteria yang diberikan.
2. Mohon memberikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk maka semakin baik dan sesuai dengan aspek yang disebutkan.
1 = tidak valid, 2 = kurang valid, 3 = valid, 4 = sangat valid
3. Mohon Ibu memberikan saran revisi/komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

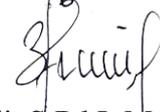
No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Cover depan yang menarik				✓	
2.	Secara fisik LKA mudah digunakan				✓	
3.	Gambar menarik bagi anak				✓	
4.	Ketepatan memilih warna				✓	
5.	Keterbacaan penggunaan huruf				✓	
6.	Ketepatan memilih ukuran huruf				✓	
Jumlah skor : 24 dari 24						
Persentase skor : 100% dari 100%						
Keterangan validasi : Sangat Valid						

Saran Perbaikan

Agar tampilan sampul depan lebih menarik untuk cover dijilid lux

SUMATERA UTARA MEDAN

Medan, 6 Juli 2022



Nurlaili, S.Pd.I, M.Pd

Lembar Validasi Ahli Materi Lembar Kerja Anak
Aspek Kemampuan Kognitif

Komponen	: Lembar Kerja Anak untuk Aspek Kemampuan Kognitif
Sasaran	: Anak Usia 5-6 Tahun
Peneliti	: Winniy Mahyani
Judul Penelitian	: Pengembangan Lembar Kerja Anak untuk Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan

A. TUJUAN

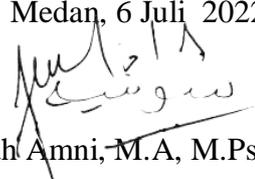
Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Ibu tentang kevalidan materi pada fungsi Lembar Kerja Anak untuk Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf LKA kemampuan kognitif dengan meliputi aspek dan kriteria yang diberikan.
2. Mohon memberikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk maka semakin baik dan sesuai dengan aspek yang disebutkan.
1 = tidak valid, 2 = kurang valid, 3 = valid, 4 = sangat valid
3. Mohon Ibu memberikan saran revisi/komentar pada tempat yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan dalam memilih tema				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator				✓	
3.	Kesesuaian materi mengklasifikasikan benda, mengenal pola, mengurutkan ukuran benda				✓	
4.	Kesesuaian materi lambang bilangan				✓	
5.	Meningkatkan kecermatan anak dalam memecahkan masalah			✓		
6.	Kejelasan kalimat instruksi pada soal				✓	
Jumlah skor : 23 dari 24						
Persentase skor : 95,83 % dari 100%						
Keterangan validasi : Sangat Valid						
Saran Perbaikan						

Medan, 6 Juli 2022

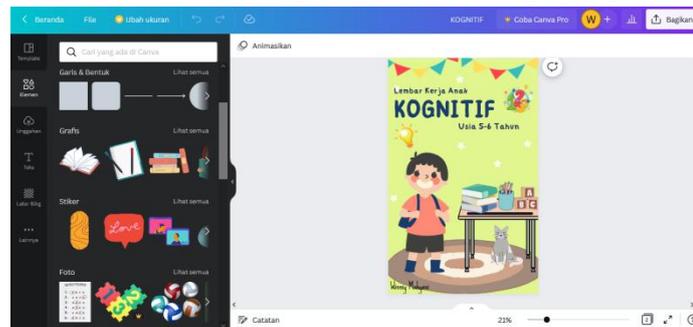


Susiah Amni, M.A, M.Psi

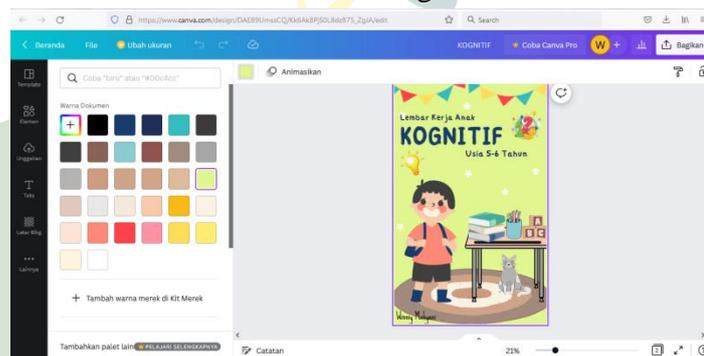
Lampiran 2

Langkah-langkah desain Lembar Kerja Anak

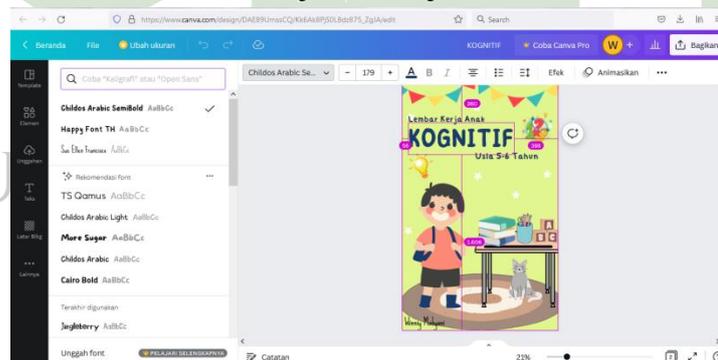
Pemilihan elemen gambar untuk sampul depan



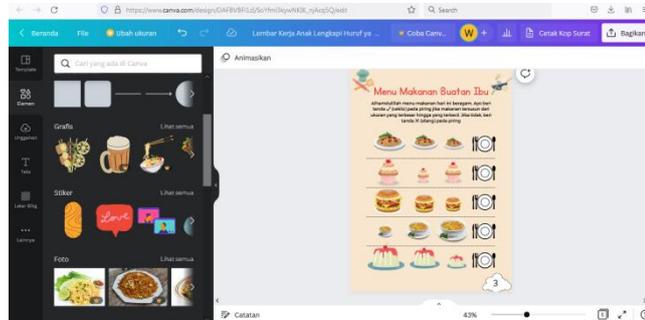
Pemilihan warna background cover



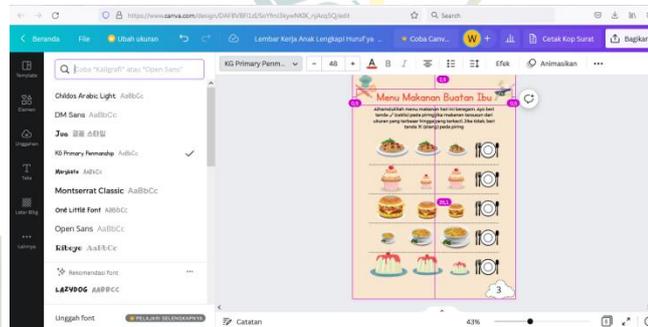
Pemilihan jenis font judul cover



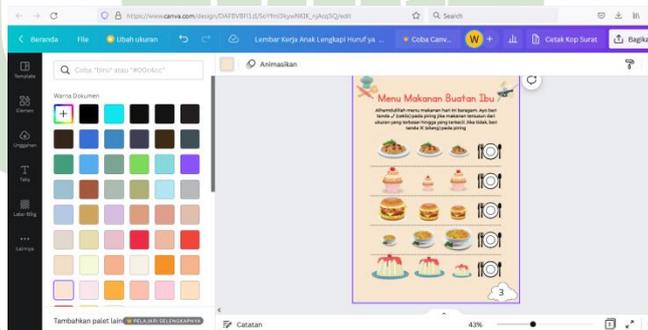
Pemilihan elemen gambar pada materi soal



Pemilihan jenis font pada instruksi soal



Pemilihan warna background soal



Dokumentasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan LKA Kognitif

Guru menjelaskan instruksi mengerjakan soal



Kegiatan pembelajaran menggunakan LKA Kognitif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI





Foto Bersama



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 3

Hasil observasi

Nama : Adiba Azzahra

Kode : 1

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya			✓	
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Alexandria Dyandra Bey

Kode : 2

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasang benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)				✓
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri				✓
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Alkalifi Arshaka

Kode : 3

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)		✓		
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya			✓	
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri		✓		
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Arsen Alvian

Kode : 4

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasang benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)				✓
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Attaya Adzan Suta

Kode : 5

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Muhammad Al Azim

Kode : 6

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)				✓
	2) Memasang benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)				✓
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri				✓
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e				✓

Nama : Dirga Al Azzam Prianto

Kode : 7

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)		✓		
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya			✓	
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Fathan Wira Nugroho

Kode : 8

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)		✓		
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya			✓	
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung			✓	
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : M. El Fatih Baihaqi

Kode : 9

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya			✓	
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis		✓		
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri		✓		
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung		✓		
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e		✓		

Nama : Ahmad Kiano Al Abqory

Kode : 10

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)		✓		
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya			✓	
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis		✓		
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis		✓		
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri		✓		
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung		✓		
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e		✓		

Nama : Keysha Mughty Shaliha

Kode : 11

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Aliesha Kinara Putri

Kode : 12

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya			✓	
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis		✓		
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri		✓		
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung		✓		
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e		✓		

Nama : Lashira Ameera Hsb

Kode : 13

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)				✓
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)				✓
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e				✓

Nama : Aisyah Nindi Harmaini

Kode : 14

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasang benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Nuwair Quwwata Baihaqi

Kode : 15

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Rifqi Al Zafran

Kode : 16

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasang benda sesuai pasangannya			✓	
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis			✓	
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis		✓		
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)			✓	
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri		✓		
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung		✓		
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan			✓	
	3) Mengenal huruf a-e		✓		

Nama : Sahira Putri Alya

Kode : 17

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)				✓
	2) Memasang benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)				✓
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri				✓
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e				✓

Nama : Syahira Azahra

Kode : 18

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasangkan benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)				✓
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Syaquilla Azahra

Kode : 19

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)			✓	
	2) Memasang benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar			✓	
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)				✓
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri			✓	
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e			✓	

Nama : Asy Syifa Nisrina Putri

Kode : 20

Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Belajar dan memecahkan masalah	1) Mampu mencari jejak (maze)				✓
	2) Memasang benda sesuai pasangannya				✓
Berpikir logis	1) Mengklasifikasikan jenis benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	2) Mengklasifikasikan jumlah benda ke dalam kelompok yang sejenis				✓
	3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari terkecil hingga terbesar				✓
	4) Membedakan benda-benda bentuk geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga)				✓
	5) Mengurutkan 3-4 pola bentuk geometri				✓
Berpikir simbolik	1) Menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk berhitung				✓
	2) Menyebutkan hasil penjumlahan				✓
	3) Mengenal huruf a-e				✓

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM TERPADU GERANIO MEDAN MARELAN**

Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/Minggu : I / VII
Tema/Subtema : Diriku/ Kebutuhanku
Hari/Tanggal : Selasa/ 23 Agustus 2022

KD dan Indikator yang dicapai :

KD	Indikator Yang Dicapai
NAM 1.1-1.2 3.1-4.1	Anak mengetahui bahwa Allah menciptakan manusia Anak dapat menggunakan doa sehari-hari sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
FM 2.1 3.3-4.3	Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan Anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fisik maupun mata dan tangan secara terkoordinasi
KOG 2.2-2.3 3.5-4.5	Anak terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Anak aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban. Anak dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
BAHASA 3.10-4.10 3.12-4.12	Anak dapat melaksanakan perintah yang lebih kompleks Anak dapat menunjuk bentuk-bentuk simbol dan menulis huruf, serta dapat menyebutkan lambang bilangan
SOSEM 2.8 2.12	Anak terbiasa berperilaku mandiri Anak terbiasa melakukan kegiatan dengan tanggung jawab
SENI 3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, menampilkan hasil karya dengan percaya diri dan dapat menghargai hasil karya orang lain

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mengetahui ciptaan Allah dan bersyukur atas ciptaan Allah
2. Untuk selalu mengingat Tuhan ketika melakukan kegiatan
3. Untuk melatih kebersihan diri anak
4. Untuk mengembangkan aspek perkembangan anak

5. Untuk mengembangkan kepercayaan diri anak dengan bertanya
6. Untuk membiasakan anak terampil mandiri
7. Untuk menanamkan rasa tanggungjawab
8. Untuk mengasah kreativitas anak

Metode Pembelajaran:

1. Tanya jawab
2. Pemberian tugas
3. Praktek langsung

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Media gambar
3. Lembar kerja anak

Alat dan Bahan:

1. Pensil
2. Penghapus
3. Pakaian
4. Lembar kerja anak



WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (75 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan (Salam, doa) 2. Bernyanyi 3. Berdiskusi tentang kesukaan diri sendiri 4. Tanya jawab tentang kebutuhan sehari-hari 5. Sholat Dhuha
Kegiatan Inti (90 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengamati berbagai macam pakaian sehari-hari 2. Mencari jejak mengumpulkan pakaian (bermain maze) 3. Memasangkan jumlah benda sesuai dengan jumlahnya 4. Melipat pakaian
Istirahat dan makan (45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan 2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, beserta makan bersama 3. Bermain bersama dan merapikan mainan
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak 3. Menginformasikan kegiatan besok sesuai tema 4. Membaca doa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Medan, 23 Agustus 2022
Guru Kelas

(Widya Putri Utami, S.Pd)

(Winniy Mahyani)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM TERPADU GERANIO MEDAN MARELAN**

Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/Minggu : I / VII
Tema/Subtema : Diriku/ Anggota tubuh
Hari/Tanggal : Rabu/ 24 Agustus 2022

KD dan Indikator yang dicapai :

KD	Indikator Yang Dicapai
NAM 1.1-1.2 3.1-4.1	Anak mengetahui bahwa Allah menciptakan manusia Anak dapat menggunakan doa sehari-hari sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
FM 2.1 3.3-4.3	Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan Anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fisik maupun mata dan tangan secara terkoordinasi
KOG 2.2-2.3 3.5-4.5 3.6-4.6	Anak terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Anak aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban. Anak dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan Anak mampu mengurutkan pola bentuk geometri
BAHASA 3.10-4.10 3.12-4.12	Anak dapat melaksanakan perintah yang lebih kompleks Anak dapat menunjuk bentuk-bentuk simbol dan menulis huruf, serta dapat menyebutkan lambang bilangan
SOSEM 2.7 2.8	Anak terbiasa berperilaku sabar menunggu giliran Anak terbiasa berperilaku mandiri
SENI 3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, menampilkan hasil karya dengan percaya diri dan dapat menghargai hasil karya orang lain

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mengetahui ciptaan Allah dan bersyukur atas ciptaan Allah
2. Untuk selalu mengingat Tuhan ketika melakukan kegiatan
3. Untuk melatih kebersihan diri anak
4. Untuk mengembangkan aspek motorik halus
5. Untuk mengembangkan kepercayaan diri anak dengan bertanya

6. Untuk membiasakan anak terampil mandiri
7. Untuk menanamkan rasa sabar menunggu
8. Untuk mengasah kreativitas anak

Metode Pembelajaran:

1. Tanya jawab
2. Pemberian tugas
3. Praktek langsung

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Media gambar
3. Lembar kerja anak

Alat dan Bahan:

1. Pensil
2. Penghapus
3. Gunting
4. Lem kertas
5. Gambar anggota tubuh (kepala, bagian badan, bagian kaki)
6. Lembar kerja anak



WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (75 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan (Salam, doa) 2. Bernyanyi 3. Berdiskusi tentang kesukaan diri sendiri 4. Tanya jawab tentang anggota tubuh dan cara merawat tubuh
Kegiatan Inti (90 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengidentifikasi anggota tubuh bagian kepala, anggota tubuh bagian bada, dan anggota tubuh bagian kepala 2. Melakukan gerakan kepala, pundak lutut, kaki 3. Menggunting dan menempel lalu mencocokkan gambar anggota tubuh. 4. Mengurutkan pola bentuk geometri
Istirahat dan makan (45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan 2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, beserta makan bersama 3. Bermain bersama dan merapikan mainan
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak 3. Menginformasikan kegiatan besok sesuai tema 4. Membaca doa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Medan, 24 Agustus 2022
Guru Kelas

(Widya Putri Utami, S.Pd)

(Winniy Mahyani)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM TERPADU GERANIO MEDAN MARELAN**

Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/Minggu : I / VII
Tema/Subtema : Diriku/ Kesukaanku
Hari/Tanggal : Kamis/ 25 Agustus 2022

KD dan Indikator yang dicapai :

KD	Indikator Yang Dicapai
NAM 1.1-1.2 3.1-4.1	Anak mengucapkan kalimat sukur kepada Allah Anak dapat menggunakan doa sehari-hari sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
FM 2.1 3.3-4.3	Anak terbiasa membawa bekal makanan sehat Anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fisik maupun mata dan tangan secara terkoordinasi
KOG 2.2-2.3 3.5-4.5 3.6-4.6	Anak terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Anak aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban. Anak dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan Anak mampu mengurutkan ukuran benda dari yang terbesar hingga yang terkecil
BAHASA 3.10-4.10 3.12-4.12	Anak dapat melaksanakan perintah yang lebih kompleks Anak dapat menunjuk bentuk-bentuk simbol dan menulis huruf, serta dapat menyebutkan lambang bilangan
SOSEM 2.7 2.8	Anak terbiasa berperilaku sabar menunggu giliran Anak terbiasa berperilaku mandiri
SENI 3.14-4.14 3.15-4.15	Anak memilih benda atau mainan kesukaannya Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, menampilkan hasil karya dengan percaya diri dan dapat menghargai hasil karya orang lain

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan kalimat syukur kepada Allah
2. Untuk selalu mengingat Tuhan ketika melakukan kegiatan
3. Untuk melatih kebersihan diri anak
4. Untuk mengembangkan aspek motorik halus

5. Untuk mengembangkan kepercayaan diri anak dengan bertanya
6. Untuk membiasakan anak terampil mandiri
7. Untuk menanamkan rasa sabar menunggu
8. Untuk mengasah kreativitas anak

Metode Pembelajaran:

1. Tanya jawab
2. Pemberian tugas
3. Praktek langsung

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Media gambar
3. Lembar kerja anak

Alat dan Bahan:

1. Pensil
2. Penghapus
3. Caryon
4. Lembar kerja anak



WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (75 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan (Salam, doa) 2. Bernyanyi 3. Berdiskusi tentang kesukaan diri sendiri 4. Tanya jawab tentang makanan dan mainan
Kegiatan Inti (90 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi makanan kesukaan buatan ibu 2. Mengurutkan gambar makanan dari yang terbesar hingga yang terkecil 3. Mewarnai mainan kesukaan yang menggunakan udara
Istirahat dan makan (45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan 2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, beserta makan bersama 3. Bermain bersama dan merapikan mainan
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak 3. Menginformasikan kegiatan besok sesuai tema 4. Membaca doa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Medan, 25 Agustus 2022
Guru Kelas

(Widya Putri Utami, S.Pd)

(Winniy Mahyani)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM TERPADU GERANIO MEDAN MARELAN**

Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/Minggu : I / VII
Tema/Subtema : Diriku/ Lingkungan sekitarku
Hari/Tanggal : Jum'at / 26 Agustus 2022

KD dan Indikator yang dicapai :

KD	Indikator Yang Dicapai
NAM 1.1-1.2 3.1-4.1	Anak mengucapkan kalimat sukur kepada Allah Anak dapat menggunakan doa sehari-hari sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
FM 2.1 3.3-4.3	Anak terbiasa membawa bekal makanan sehat Anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fisik maupun mata dan tangan secara terkoordinasi
KOG 2.2-2.3 3.6-4.6 3.7-4.7	Anak terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Anak aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban. Anak mampu menghubungkan benda sesuai dengan jenisnya Anak dapat mengenal lingkungan sekitarnya
BAHASA 3.11-4.11 3.12-4.12	Anak dapat menceritakan pengalamannya mengunjungi tempat umum Anak dapat menunjuk bentuk-bentuk simbol dan menulis huruf, serta dapat menyebutkan lambang bilangan
SOSEM 2.5 2.9 2.11	Anak memiliki sikap percaya diri Anak memiliki perilaku sikap peduli Anak memiliki perilaku dapat menyesuaikan diri
SENI 3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, menampilkan hasil karya dengan percaya diri dan dapat menghargai hasil karya orang lain

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan kalimat syukur kepada Allah
2. Untuk selalu mengingat Tuhan ketika melakukan kegiatan
3. Untuk melatih kepercayaan diri
4. Untuk membiasakan anak peduli sesama

5. Untuk melatih anak beradaptasi dengan lingkungan baru
6. Untuk mengasah kreativitas anak

Metode Pembelajaran:

1. Tanya jawab
2. Pemberian tugas
3. Praktek langsung
4. Kunjungan

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Media gambar
3. Lembar kerja anak

Alat dan Bahan:

1. Pensil
2. Penghapus
3. Lembar kerja anak



WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (75 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan (Salam, doa) 2. Bernyanyi 3. Berdiskusi tentang kesukaan diri sendiri 4. Tanya jawab tentang tempat-tempat yang ada di sekitar rumah
Kegiatan Inti (90 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi tempat yang dilewati ketika berangkat dari rumah ke sekolah 2. Menghubungkan gambar tempat umum dengan kegiatannya 3. Menulis angka 1-10 4. Mengunjungi mesjid
Istirahat dan makan (45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan 2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, beserta makan bersama 3. Bermain bersama dan merapikan mainan
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak 3. Menginformasikan kegiatan besok sesuai tema 4. Membaca doa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Medan, 26 Agustus 2022
Guru Kelas

(Widya Putri Utami, S.Pd)

(Winniy Mahyani)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM TERPADU GERANIO MEDAN MARELAN**

Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/Minggu : I / VII
Tema/Subtema : Diriku/ Lingkungan sekitarku
Hari/Tanggal : Sabtu / 27 Agustus 2022

KD dan Indikator yang dicapai :

KD	Indikator Yang Dicapai
NAM 1.1-1.2 3.1-4.1	Anak mengucapkan kalimat sukur kepada Allah Anak dapat menggunakan doa sehari-hari sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
FM 2.1 3.3-4.3	Anak terbiasa membawa bekal makanan sehat Anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fisik maupun mata dan tangan secara terkoordinasi
KOG 2.2-2.3 3.6-4.6 3.8-4.8	Anak terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Anak aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban. Anak mampu mengelompokkan benda yang sama jenis Anak dapat mengenal lingkungan alam sekitarnya
BAHASA 3.11-4.11 3.12-4.12	Anak dapat menceritakan pengalamannya saat mengunjungi tempat umum Anak dapat menunjuk bentuk-bentuk simbol dan menulis huruf, serta dapat menyebutkan lambang bilangan
SOSEM 2.5 2.9 2.11	Anak memiliki sikap percaya diri Anak memiliki perilaku sikap peduli Anak memiliki perilaku dapat menyesuaikan diri
SENI 3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, menampilkan hasil karya dengan percaya diri dan dapat menghargai hasil karya orang lain

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan kalimat syukur kepada Allah
2. Untuk selalu mengingat Tuhan ketika melakukan kegiatan
3. Untuk melatih kepercayaan diri
4. Untuk membiasakan anak peduli sesama
5. Untuk melatih anak beradaptasi dengan lingkungan baru

6. Untuk mengasah kreativitas anak

Metode Pembelajaran:

1. Tanya jawab
2. Pemberian tugas
3. Praktek langsung

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Media gambar
3. Lembar kerja anak

Alat dan Bahan:

1. Pensil
2. Penghapus
3. Origami
4. Lembar kerja anak



WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (75 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan (Salam, doa) 2. Bernyanyi 3. Berdiskusi tentang kesukaan diri sendiri 4. Tanya jawab tentang hewan-hewan yang ada di laut
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi hewan-hewan yang ada di laut 2. Mengelompokkan gambar hewan laut sesuai jenisnya lalu menghitung jumlah 3. Membuat bentuk ikan dari origami
Istirahat dan makan (45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan 2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, beserta makan bersama 3. Bermain bersama dan merapikan mainan
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak 3. Menginformasikan kegiatan besok sesuai tema 4. Membaca doa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Widya Putri Utami, S.Pd)

Medan, 27 Agustus 2022
Guru Kelas

(Winniy Mahyani)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM TERPADU GERANIO MEDAN MARELAN**

Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/Minggu : I / VIII
Tema/Subtema : Diriku/ Tempat tinggal (rumah)
Hari/Tanggal : Sabtu / 29 Agustus 2022

KD dan Indikator yang dicapai :

KD	Indikator Yang Dicapai
NAM 1.1-1.2 3.1-4.1	Anak mengucapkan kalimat sukur kepada Allah Anak dapat menggunakan doa sehari-hari sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
FM 2.1 3.3-4.3	Anak terbiasa membawa bekal makanan sehat Anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fisik maupun mata dan tangan secara terkoordinasi
KOG 2.2-2.3 3.6-4.6 3.8-4.8	Anak terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Anak aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban. Anak mampu mengelompokkan benda yang sama jenis Anak dapat mengenal lingkungan alam sekitarnya
BAHASA 3.10-4.10 3.12-4.12	Anak dapat mengikuti instruksi yang diberikan guru Anak dapat menunjuk bentuk-bentuk simbol dan menulis huruf, serta dapat menyebutkan lambang bilangan
SOSEM 2.5 2.9 2.11	Anak memiliki sikap percaya diri Anak memiliki perilaku sikap peduli Anak memiliki perilaku dapat menyesuaikan diri
SENI 3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, menampilkan hasil karya dengan percaya diri dan dapat menghargai hasil karya orang lain

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan kalimat syukur kepada Allah
2. Untuk selalu mengingat Tuhan ketika melakukan kegiatan
3. Untuk melatih kepercayaan diri
4. Untuk membiasakan anak peduli sesama
5. Untuk melatih anak beradaptasi dengan lingkungan baru
6. Untuk mengasah kreativitas anak

Metode Pembelajaran:

1. Tanya jawab
2. Pemberian tugas
3. Praktek langsung

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Media gambar
3. Lembar kerja anak

Alat dan Bahan:

1. Pensil
2. Penghapus
3. Origami
4. Lembar kerja anak

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (75 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan (Salam, doa) 2. Bernyanyi 3. Berdiskusi tentang kesukaan diri sendiri 4. Tanya jawab tentang hewan-hewan yang ada di laut 5. Sholat Dhuha
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi benda-benda di rumah yang memiliki bentuk persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga 2. Menulis huruf yang hilang dengan instruksi 3. Berhitung penjumlahan
Istirahat dan makan (45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum dan sesudah makan 2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, beserta makan bersama 3. Bermain bersama dan merapikan mainan
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan anak 3. Menginformasikan kegiatan besok sesuai tema 4. Membaca doa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Widya Putri Utami, S.Pd)

Medan, 29 Agustus 2022
Guru Kelas

(Winniy Mahyani)

Winniy Mahyani

Lembar Kerja Anak

KOGNITIF



Usia 5-6 Tahun



Nama :

Kelompok :

Sekolah :



KD : 3.5-4.5, 3.10-4.10
 Alat : Pensil, penghapus



Aku Anak Mandiri

Berapa banyak pakaian yang ditemukan Wendi untuk dimasukkan ke dalam lemari?
 Bantu Wendi untuk menemukan jalan yang benar menuju lemari



Jumlah Pakaian	
----------------	--

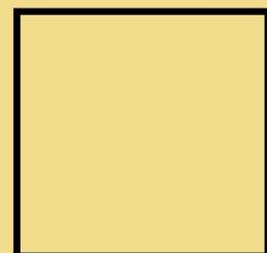
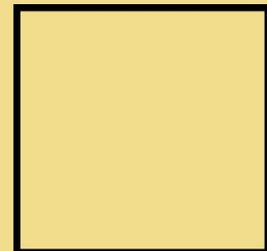
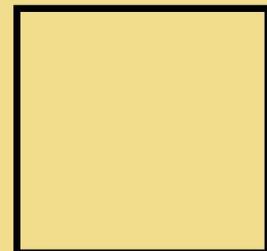
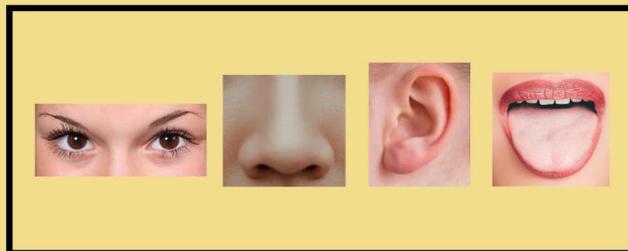


KD : 3.3-4.3, 3.4-4.4

Alat : gunting, lem kertas

Anggota Tubuhku

Gunting gambar bagian anggota tubuh (lihat halaman 13) lalu tempelkan sesuai dengan gambarnya



KD : 3.5-4.5, 3.6-4.6

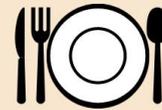
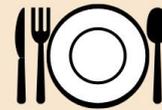
Alat : Pensil, penghapus



Menu Makanan Buatan Ibu



Alhamdulillah menu makanan hari ini beragam. Ayo beri tanda ✓ (ceklis) pada piring jika makanan tersusun dari ukuran yang terbesar hingga yang terkecil. Jika tidak, beri tanda ✕ (silang) pada piring.

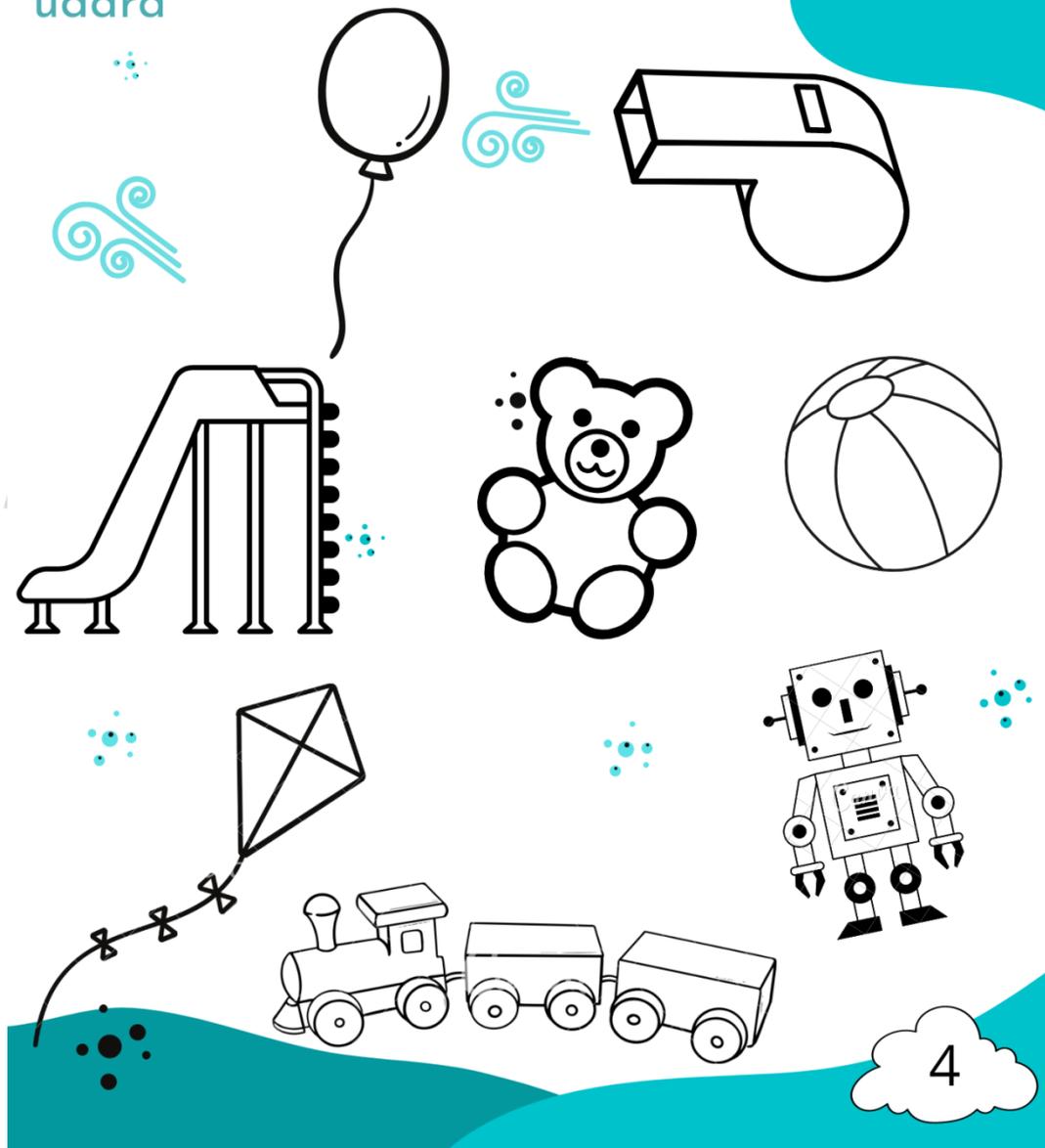


3

KD : 3.14-4.14, 3.15-4.15
Alat : Pensil, penghapus

Kesukaanku

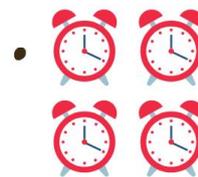
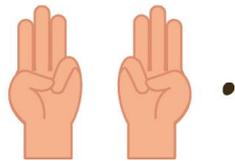
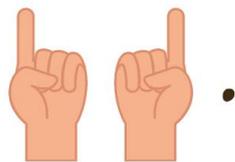
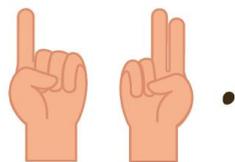
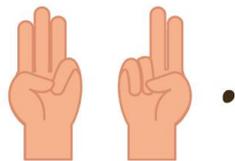
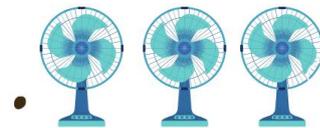
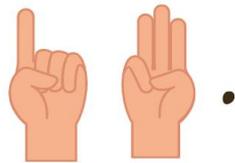
Ini adalah benda-benda kesukaanku. Ayo kita warnai benda yang menggunakan udara



KD. : 3.5-4.5, 3.12-4.12
 Alat : Pensil, penghapus

Jari-Jariku

Hitunglah jumlah jari yang ada di sebelah kiri, kemudian hubungkan pada benda yang jumlahnya sama dengan cara menarik garis.



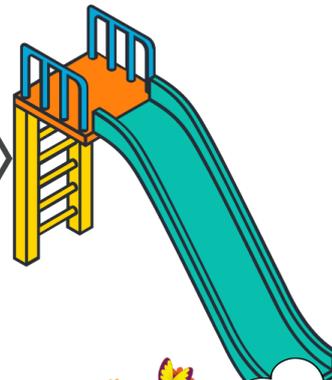
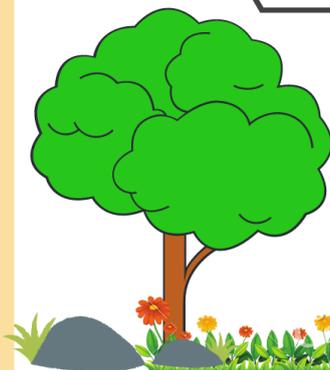
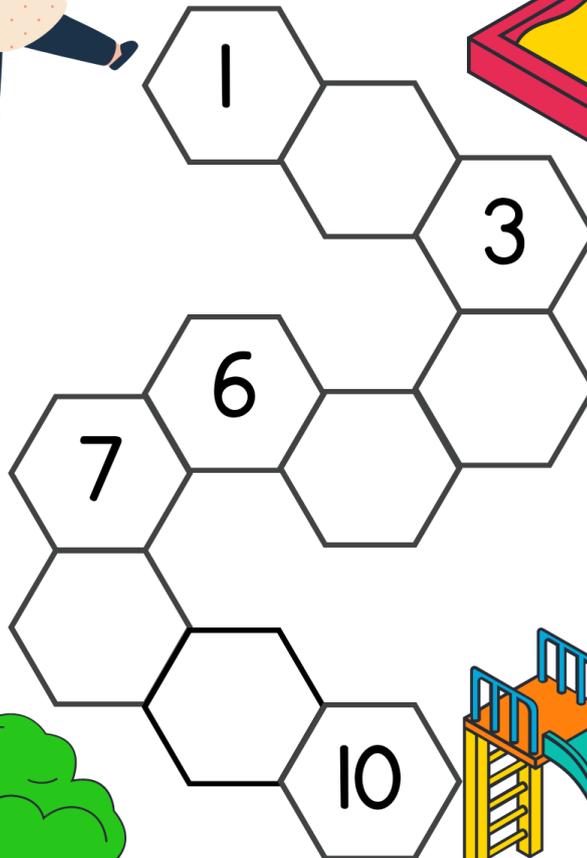
5

KD : 3.7-4.7, 3.12-4.12

Alat : Pensil, penghapus

Angka yang Hilang

Yuk bantu Lulu berhitung 1 sampai 10 agar ia bisa bermain seluncuran dengan menulis angka 1 sampai 10 pada kotak jejak yang hilang.



6

KD : 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12
 Alat : pensil, penghapus

Menghitung Hewan Laut

Hitung jumlah hewan laut yang kamu temukan. Tuliskan jumlah setiap hewan laut di dalam kotak yang tersedia.













7

KD : 3.7-4.7,3.II-4.II
 Alat : Pensil, penghapus

Lingkungan Sekitarku

Di bawah ini adalah gambar tempat umum yang pernah teman-teman kunjungi. Hubungkanlah gambar kegiatan sesuai dengan nama tempatnya



KD : 3.10-4.10, 3.12-4.12
 Alat : Pensil, penghapus

Huruf yang Hilang

Ayo melengkapi kotak huruf yang hilang dengan menulis huruf a b c d e



	p	i
--	---	---



		j	u
--	--	---	---



		r	m	i	n
--	--	---	---	---	---



		l	i	m	
--	--	---	---	---	--



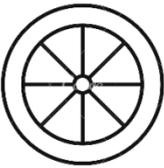
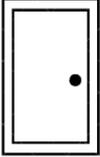
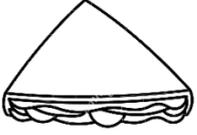
	l		n	g
--	---	--	---	---

KD : 3.6-4.6, 3.15-4.15

Alat : Cat warna

Bentuk Benda

Di bawah ini terdapat 5 Kotak yang berisi berbagai gambar benda. Setiap Kotak terdiri dari 3 gambar benda yang berbeda. Ayo warnai gambar benda yang berbeda bentuk di setiap Kotaknya

1			
2			
3			
4			
5			

KD : 3.6-4.6

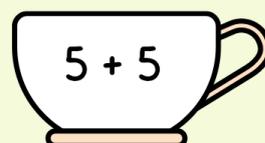
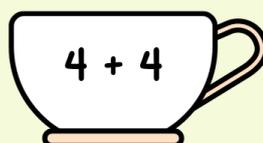
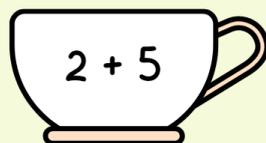
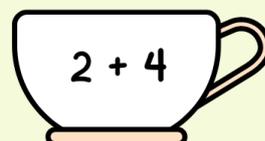
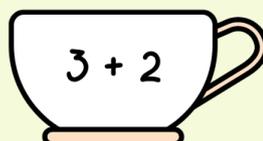
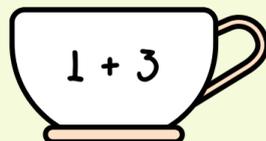
Alat : Cat warna



Cangkirku



Hitunglah penjumlahan yang ada pada cangkir,
lalu beri warna sesuai hasil penjumlahan yang
ada di teko warna

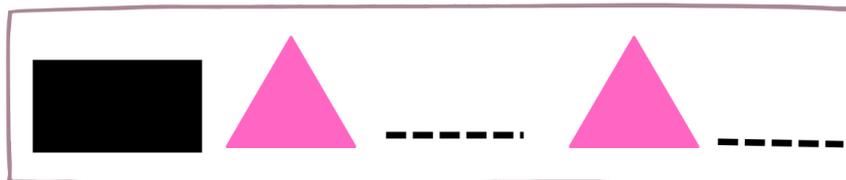
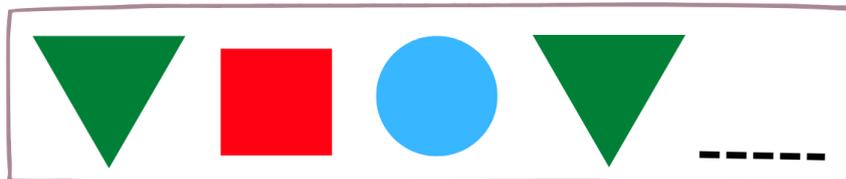
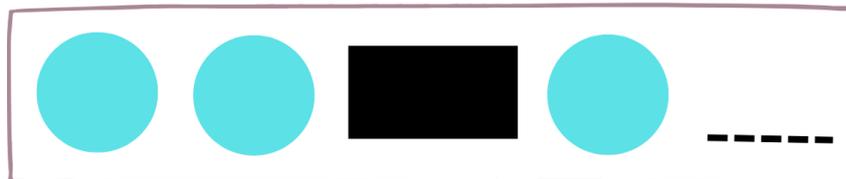
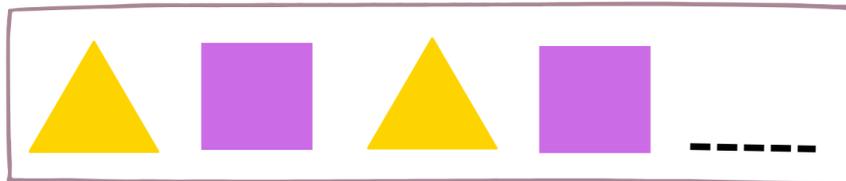


KD : 3.6-4.6

Alat : Pensil, penghapus

Mengurutkan Pola Bentuk

Gambarlah bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) sesuai dengan urutan pola bentuk



Anggota Tubuhku

Gunting gambar bagian anggota tubuh di bawah ini lalu tempelkan sesuai dengan bagian-bagian anggota tubuh (lihat halaman 2)

