

PROGRAM TAHUNAN
KELOMPOK BERMAIN TAMAN AZ ZAHRA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

NO	TEMA	BULAN	KEGIATAN	KETERANGAN
1	Orientasi	JULI	1. Orientasi Sekolah	Minggu III - IV
			2. Pengenalan tempat kegiatan main anak	Minggu III
			3. Mendatangkan orang tua untuk pengenalan Visi, Misi dan cara belajar di sekolah	Minggu III
			4. Taman Gizi	Minggu IV
2	Diri Sendiri	AGUSTUS	1. Perayaan HUT Kemerdekaan RI dengan membuat Bendera	Minggu II
			2. Pemeriksaan DIDTK I	Minggu II
	Kebutuhanku		3. Taman Gizi	Minggu IV
3		SEPTEMBER	1. Fieldtrip	Minggu III
			2. Kunjungan ke penjual dawet	Minggu III
			3. Taman Gizi	Minggu IV
4	Pekerjaan	OKTEBER	1. Outting (naik kereta mini)	Minggu II
			2. Pemeriksaan DIDTK II	Minggu II
			3. Taman Gizi	Minggu IV
5	Binatang	NOVEMBER	1. Polisi Sahabat anak	Minggu I
			2. Taman Gizi	Minggu IV
6		DESEMBER	1. Pemeriksaan DIDTK III	Minggu I
			2. Renang	Minggu II
			3. Penerimaan Raport Sem I	Minggu III
			4. Taman Gizi	Minggu IV
7	Kendaraan	JANUARI	1. Karnaval Sepeda Hias	Minggu II
			2. POMG	Minggu III
			3. Taman Gizi	Minggu IV
8	Tanaman	FEBRUARI	1. Pemeriksaan DIDTK IV	Minggu II
			2. Taman Gizi	Minggu IV
9	Komunikasi	MARET	1. Rihlah	Minggu III
	Tanah airku		2. Taman Gizi	Minggu IV

10		APRIL	1. Pemeriksaan DIDTK V	Minggu II
	Bumi		2. Kunjungan ke Kelurahan Sendangarum	Minggu IV
			3. Taman Gizi	
11	Bumi	MEI	1. Naik Kereta Mini	Minggu II
	Gejala Alam		2. Green School	Minggu III
			3. Taman Gizi	Minggu IV
12		JUNI	1. Pentas Tutup Tahun	Minggu III
			2. Penerimaan Raport Sem. II	Minggu III

Sleman, 16 Juli 2016
Kepala KB'Aisyiyah
Taman Az Zahra

Afifah Johan, S.Pd

PROGRAM SEMESTER I
KELOMPOK BERMAIN TAMAN AZ ZAHRA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

No	Tema	Sub Tema	Kompetensi Dasar	Waktu
1.	Diri Sendiri	1. Namaku 2. Tanganku 3. Rumahku 4. Mainan Kesukaanku	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (Nam) 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (Nam) 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (FM) 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (S) 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (S.E) 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (S.E) 2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri (S.E) 3.3 . Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM) 4.3. Menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM) 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (K) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (K) 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (K) 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (K) 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (B) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa	- Agustus s minggu I s.d minggu IV

			<p>ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (B)</p> <p>3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni (S)</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (S)</p> <p>Kelislaman dan Kemuhammadiyah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Syahadat dan artinya 2. Surat Al Fatihah 3. Doa Sebelum dan Sesudah Belajar 4. Doa Sebelum dan Sesudah Makan 5. Hadits Kasih Sayang <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (Personal-Moral) 2. Artefak (Sastra, Pertunjukan) 3. Adat (Sosial Jati Diri) 	
2.	Kebutuhanku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Makanan 2. Minuman 3. Pakaian 4. Rekreasi 	<p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (Nam)</p> <p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (Nam)</p> <p>2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (FM)</p> <p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (S)</p> <p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (S.E)</p> <p>2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan</p> <p>2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian</p> <p>3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari (Nam)</p> <p>4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (Nam)</p> <p>3.4 Mengetahui cara hidup sehat (FM)</p> <p>4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat (FM)</p> <p>3.6 Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (K)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-</p>	<p>September Minggu I s.d Minggu IV</p> <p>Puncak tema: taman gizi</p>

			<p>ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (K)</p> <p>3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, tempat, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (K)</p> <p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (K)</p> <p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (B)</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (B)</p> <p>Kelislaman dan Kemuhammadiyah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat An -Naas 2. Doa Kedua Orang Tua 3. Hadist Kebersihan 4. Hadist Menutup Aurat <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (Personal-Moral) 2. Artefak (Boga) 3. Adat (Sosial Jati Diri) 	
3.	Pekerjaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Petani 3. Polisi 4. Pedagang 	<p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (Nam)</p> <p>2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (K)</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya (S E)</p> <p>2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain (S.E)</p> <p>3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (Nam)</p> <p>4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia (Nam)</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk</p>	<p>Oktober Minggu I s.d Minggu IV</p> <p>Puncak tema: mendata ngkan tokoh (polisi sahabat anak)</p>

			<p>pengembangan motorik kasar dan halus (FM)</p> <p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (K)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (K)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (B)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (B)</p> <p>3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat</p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (S)</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p> <p>Kelslaman dan Kemuhammadiyahhan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat Al Ikhlas 2. Doa Kebaikan Dunia Akhirat 3. Hadist Menyebarkan Salam <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (Nasionalisme) 2. Artefak (Olah raga/ Permainan Tradisional) 3. Adat (Sosial Jati Diri) 	
5.	Binatang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayam 2. Sapi 3. Kucing 4. Ikan lele 5. Ular 	<p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p> <p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis</p> <p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (S E)</p> <p>2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (SE)</p> <p>2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur (SE)</p>	<p>Novemb er Minggu I s.d Minggu IV</p> <p>Puncak tema: Melihat kucing</p>

		<p>3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (Nam)</p> <p>4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia (Nam)</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.4 Mengetahui cara hidup sehat</p> <p>4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat</p> <p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (K)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (K)</p> <p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (B)</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (B)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (B)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (B)</p> <p>Kelslaman dan Kemuhammadiyah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat Al Kautsar 2. Surat Al 'Asr 3. Doa Sebelum dan Bangun Tidur 4. Hadist Jangan Suka Marah <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (Personal Moral) 2. Artefak (Pertunjukan, Boga) 3. Adat (Sosial Jati Diri) 	
--	--	---	--

Sleman, 16 Juli 2016
Kepala KB'Aisyiyah
Taman Az Zahra
Afifah Johan, S.Pd

PROGRAM SEMESTER II
KELOMPOK BERMAIN TAMAN AZ ZAHRA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

No	Tema	Sub Tema	Kompetensi Dasar	Waktu
1.	Kendaraan	1. Sepeda Kayuh 2. Sepeda Montor 3. Truk	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (Nam) 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (S.E) 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 3.3 . Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM) 4.3. Menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM) 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (K) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (K) 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (K) 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (K) 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (K) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (K) 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal	Januari Minggu II s.d Minggu IV Karnaval sepeda keliling kampung

			<p>dan non verbal) (B)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (B)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (B)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (B)</p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (S)</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (S)</p> <p>Kelslaman dan Kemuhammadiyahhan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat Al Falaq 2. Doa Naik Kendaraan 3. Hadits Berkata Baik <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (Ketangguhan, Sosial) 2. Artefak (Kriya) 3. Adat (Sosial Jati Diri) 	
2.	Tana man	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padi 2. Pisang 3. Lidah Buaya 4. Bayam 	<p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (Nam)</p> <p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (Nam)</p> <p>2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (FM)</p> <p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (S)</p> <p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari</p> <p>2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian</p> <p>3.4 Mengetahui cara hidup sehat (FM)</p> <p>4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat (FM)</p> <p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (K)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (K)</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan,</p>	<p>Februari Minggu I s.d Minggu IV</p> <p>Puncak tema: taman gizi</p>

			<p>dll) (K)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (K)</p> <p>3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (K)</p> <p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (K)</p> <p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (B)</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (B)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (B)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (B)</p> <p>Kelislaman dan Kemuhammadiyah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat An -Nasr 2. Doa Masuk – Keluar Kamar Mandi 3. Hadist Keindahan <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (Personal-Moral/ Tanggung Jawab, Sosial/ Kepedulian, Nasionalisme DIY) 2. Artefak (Boga, Kesehatan) 3. Adat (Ekonomi/ Tandur) 	
3.	Alat Komunikasi	<p>1. Handphone</p> <p>2. Televisi</p> <p>3. Majalah</p> <p>4. Kenthongan</p>	<p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (Nam)</p> <p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya (S E)</p> <p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)</p> <p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari</p>	<p>Maret Minggu I s.d Minggu IV</p> <p>Puncak tema: membuat pigura dari bubur kertas</p>

			<p>secara kreatif</p> <p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (K)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (K)</p> <p>3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (K)</p> <p>4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (K)</p> <p>3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (K)</p> <p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (K)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (B)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (B)</p> <p>3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain</p> <p>4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar</p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p> <p>Kelslaman dan Kemuhammadiyahhan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat Al Lahab 2. Doa Bepergian 3. Hadist Senyum itu Shadaqah <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (personal moral/ kepemimpinan, sosial/ kepedulian, Nasionalisme DIY) 2. Artefak (Pertunjukan, Kriya) 3. Adat (Sosial Jati Diri) 	
4.	Tana h Airku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indonesi aku 2. Propinsik u 3. Desaku 	<p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (Nam)</p> <p>2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (K)</p> <p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (S)</p> <p>2.10. Memiliki perilaku yang</p>	<p>April Minggu I s.d Minggu III</p> <p>Puncak</p>

			<p>mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain (S.E)</p> <p>2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur (SE)</p> <p>2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman (B)</p> <p>3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (Nam)</p> <p>4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia (Nam)</p> <p>3.4 Mengetahui cara hidup sehat (FM)</p> <p>4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat</p> <p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (K)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> <p>3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (K)</p> <p>4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (B)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (B)</p> <p>Kelslaman dan Kemuhammadiyahhan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat Al Lahab 2. Hadist Berbuat Baik 3. Doa Penutup Majelis <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (Personal Moral) 2. Sosial (Ketertiban, kedisiplinan) 3. Nasional DIY (Cerita Tanah Air) 4. Artefak (kriya, arsitek, permainan tradisional) 5. Adat (ekonomi, politik) 	tema: Kunjungan ke kelurahan
5.	Bumi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Udara 2. Air 3. Api 	<p>1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (Nam)</p> <p>2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (S.E)</p> <p>2.8. Memiliki perilaku yang</p>	April Minggu IV dan Mei Minggu I s.d Minggu

		<p>4. Tanah</p> <p>mencerminkan kemandirian</p> <p>3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia</p> <p>4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia</p> <p>3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.6. Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> <p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>4.8. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)</p> <p>4.9. Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya</p> <p>3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p> <p>Kelslaman dan Kemuhammadiyah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat Al Lahab 2. Hadist Menutup Aurat 3. Doa Penutup Majelis 	<p>III</p> <p>Puncak teman: Menanam pohon (green School)</p>
--	--	--	--

			Pendidikan Berbasis Budaya 1. Nilai Nilai Luhur (Personal Moral/ Tanggung Jawab, pengendalian diri) 2. Sosial (kerjasama, kepedulian, ketertiban) 3. Nasional DIY (Cerita Tanah Air) 4. Artefak : boga, kesehatan, permainan tradisional) 5. Adat (Ekonomi, sosial Pribadi)	
4.	Gejala Alam	1. Gunung meletus 2. Banjir 3. Pelangi	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (Nam) 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri 2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab 2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman 3.4. Mengetahui cara hidup sehat 4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan	Mei Minggu IV dan Juni Minggu I s.d Minggu III Puncak Tema: Demonstrasi - Gunung Meletus - Banjir - Pelangi

			<p>membaca)</p> <p>Kelislaman dan Kemuhammadiyah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat Al Falaq 2. Hadist keindahan 3. Doa Penutup Majlis <p>Pendidikan Berbasis Budaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Nilai Luhur (Personal Moral/ketangguhan, welas asih, spiritual/ kejujuran, kesabaran) 2. Sosial (toleransi, kepedulian) 3. Nasional DIY (sikap gotong royong) 4. Artefak : sastra/ cerita rakyat, pertunjukkan/ tarian rakyat, kriya/ gerabah hias,boga/kue lapis) 5. Adat (gotong royong) 6. Ekonomi (outbond) 	
--	--	--	---	--

Sleman, 16 Juli 2016

Kepala KB'Aisyiyah

Taman Az Zahra

Afifah Johan, S.Pd

**Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
Kelompok Bermain 'Aisyiyah Taman Az Zahra**

Semester/ Bulan/Minggu : I/ Oktober/ I I

Tema : Pekerjaan

Sub tema : Petani

Kelompok : 3 - 4 tahun

KD : 1.2; 2.2; 2.9; 2.10; 3.2 – 4.2; 3.3 – 4.3; 3.6 – 4.6; 3.12 – 4.12; 3.14 – 4.14; 3.15 – 4.15

Lingkup perkembangan / KD	KOMPETENSI DASAR	Materi Pembelajaran	Materi Pagi	Semtra IMTAQ	Sentra Bhn.Alam	Sentra Persiapan	Sentra Pembangunan
Nam							
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Terbiasa menghargai orang lain	Fisik Motorik: 1. Lompat – lompat di tempat 2. Gerak dan lagu dengan berbagai iringan musik Keislaman dan Kemuhammadian: 1. Surat Al Ikhlas	1. Meronce tasbeih dengan pola ab ab ab ab. 2. Bermain plastisin membentuk huruf hijaiyah 3. Mengelompokkan kartu huruf hijaiyah 4. Bermain menara huruf hijaiyah 5. Melihat gambar dalam buku 6. Mewarnai	1. Kolase angka 5 dengan sekam. 2. Misteri arang gambar cangkul. 3. Bermain pasir. 4. Mengupas kacang tanah. 5. Bermain play dough. 6. Menuang air dalam berbagai jenis botol.	1. Meronce manik-manik warna dengan pola ab ab 2. Puzzle berbagai macam buah dan sayur 3. Bermain leggo 4. mewarnai gambar petani 5. Bermain menara angka 6. Melihat gambar dalam buku	1. Setting sawah dan lingkungannya. 2. Menggambar sawah dan lingkungannya.
3.2 – 4.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia. Menunjukkan perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Terbiasa berperilaku baik dan sopan					
F.M							
3.3 – 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus	Koordinasi tangan dan mata . Menirukan gerakan senam					

Kog			2. Doa Kebaikan Dunia Akhirat 3. Hadist Menyebarkan Salam 4. Asmaul Husna	huruf "fa" dan "qof"			
2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Rasa Ingin tahu					
3.6 – 4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya.	Bentuk geometri dan warna dasar. Mengurutkan benda berdasarkan urutan warna dan urutan bentuk					
Bhs							
3.12 – 4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.	Membaca gambar, simbol. Mengenal huruf awal di namanya.					
Sose m							
2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika dimintai bantuannya.	Senang berbagi makanan dan mainan.					
2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.	Cara berterima kasih atas bantuan yang diterimanya.					
3.14 – 4.14	Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat.	Mengenal kebutuhan, keinginan dan minat					
Seni							
3.15 –	Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni.	Menampilkan aktivitas seni					

4.15	Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.	(visual, musik, gerak)					
------	---	------------------------	--	--	--	--	--

Minggir, 30 September 2015

Mengetahui :
Kepala Lembaga
KB'A Taman Az Zahra

Afifah Johan, S.Pd

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
Kelompok Bermain 'Aisyiyah Taman Az Zahra

Semester / bulan/Minggu ke : I/ Oktober /I
 Hari / Tanggal : Selasa, Rabu, Kamis /6,7,8 Okt 2015
 Kelompok / Usia : 3 -4 Tahun
 Tema / Sub Tema : Pekerjaan/ Petani
 Sentra : Imtaq
 Jumlah anak :

• **Materi Kegiatan**

- Menghargai pekerjaan petani
- Terbiasa berperilaku baik dan sopan .
- Koordinasi tangan dan mata .
- Menirukan gerakan senam
- Rasa Ingin tahu
- Bentuk geometri dan warna dasar.
- Mengurutkan benda berdasarkan urutan warna dan urutan bentuk
- Membaca gambar, simbol.
- Mengenal huruf awal di namanya
- Senang berbagi makanan dan mainan.
- Cara berterima kasih atas bantuan yang diterimanya.
- Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat
- Menampilkan aktivitas seni (visual, musik, gerak)

• **Unsur Budaya lokal yang dikembangkan**

5. Nilai Nilai Luhur (Personal Moral)
6. Artefak (Pertunjukan, Boga)
7. Adat (Sosial Jati Diri)

• **Kegiatan Penataan Lingkungan**

Menyiapkan kegiatan main :

No	Kegiatan	Alat dan Bahan
1	Meronce tasbih dengan pola ab ab ab	Butiran tasbih warna, tali
2	Bermain plastisi membentuk huruf hijaiyah	Plastisik, Gambar huruf hijaiyah
3	Bermain menara huruf hijaiyah	Balok warna huruf hijaiyah
4	Melihar gambar dalam buku	Buku-buku bergambar

5	Mewarnai “fa” dan “qof”	LKA kertas hvs, krayon
6	Mengelompokkan huruf hijaiyah dengan dijepit	Jepitan baju, kartu2 huruf hijaiyah berbagai warna

Proses kegiatan

A. Pijakan Sebelum Main (15 menit):

Sesuai SOP Sebelum Main

1. Nyanyi : Wahidun satu, Allah Maha Pencipta
Tepuk : Tepuk wudlu
2. Berdiskusi tentang : Alloh menciptakan petani dan semua yang ditanam petani

B. Pijakan Saat Main (45 menit)

Sesuai SOP Saat main

C. Pijakan Setelah Main (5 menit):

Sesuai SOP Setelah Main

Rencana evaluasi :

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
2. Teknik pencatatan (Catatan harian, hasil karya)

Sleman, 8 Oktober 2015

Mengetahui
Kepala Lembaga KB'A Taman Az Zahra

Pendidik

Afifah Johan, S.Pd

Ike

**Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
Kelompok Bermain 'Aisyiyah Taman Az Zahra**

Semester/ Bulan/Minggu : I/Oktober/ III
 Tema : Pekerjaan
 Sub tema : Polisi
 Usia/Kelompok : 3 - 4 tahun/ Sultan Agung, Diponegoro, Sudirman

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.2 Menghargai diri sendiri, org lain dan lingk sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. (NAM)	Mengucapkan keagungan Tuhan.	Anak terbiasa mengucapkan keagugangan Alloh, dengan menirukan Asmaul Husna dan Kalimah thoyyibah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meronce tasbih warna dengan pola merah-kuning, merah-kuning. 2. Mengelompokkan kartu hijaiyah berdasar warna. 3. Bermain plastisin membentuk huruf dan angka hijaiyah. 4. Kolase huruf "nun" dengan kain perca. 5. Melihat gambar-gambar dalam buku. 6. Bermain puzzle huruf hijaiyah 7. Misteri arang gambar rambu P tempat parkir. 8. Melukis dengan cat air. 9. Bermain air. 10. Menuang air kedalam berbagai botol. 11. Kolase angka 5 dengan dicap belimbing. 12. Mengelompokkan biji-bijian
3.2 – 4.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia. Menunjukkan perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia.(NAM)	Perilaku baik dan santun.	Anak terbiasa berterima kasih saat menerima bantuan. Anak terbiasa membuang sampah pada tempatnya.	
3.3 – 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.(FISMOT)	Ketrampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan.	Anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan.	
3.6 – 4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya. Menyampaikan tentang apa dan	Bentuk dua dimensi (segi tiga, lingkaran, persegi, persegi panjang)	Anak dapat mengenal bentuk geometri. Anak dapat mngenal warna.	

bagaimana benda-benda disekitarnya.(K)	Warna Pola ab ab ab	Anak dapat mengurutkan benda sesuai pola.	berdasar kasar halus. 13. Puzzle abjad dan angka. 14. Meronce bentuk geometri dengan pola segi tiga - persegi, segi tiga – persegi. 15. Bermain menara huruf. 16. Menyusun nama diri dan kata polisi. 17. Bermain blockset 18. Setting kantor polisi dan lingkungannya. 19. Mengenakan sendiri seragam polisi.
3.12 – 4.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.(B)	Mengenal huruf awal pada nama diri.	Anak dapat mengenal huruf awal pada nama diri. Anak dapat mengenal huruf hijaiyah.	
2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.(SOSEM)	Cara berterima kasih atas bantuan yang diterimanya.	Anak terbiasa berterima kasih atas bantuan yang diterimanya.	
3.14 – 4.14 Mengetahui kebutuhan,keinginan, dan minat diri. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat.(SOSEM)	Cara mengungkapkan keinginan. (Ijin akan BAB/BAK saat pembelajaran)	Anak terbiasa mengungkapkan keinginan, terbiasa minta ijin BAB/BAK, saat kegiatan belajar sedang berlangsung.	
3.15 – 4.15 Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.(SENI)	Membuat hasil karya dengan berbagai media.	Anak dapat membuat hasil karya dari berbagai media.	

Minggir, 30 September 2016

Mengetahui :

Kepala Lembaga

KB'A Taman Az Zahra

Afifah Johan, S.Pd

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
Kelompok Bermain ‘Aisyiyah Taman Az Zahra

Semester / bulan/Minggu ke : I/ Oktober /III
 Hari / Tanggal : Selasa /18 Okt 2016
 Kelompok / Usia : 3 -4 Tahun / Sultan Agung
 Tema / Sub Tema : Pekerjaan/ Polisi
 Model : Sentra (Sentra Imtaq)

• **Materi Pembelajaran**

1. Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi tangan dan mata.FM
2. Mengurutkan warna sesuai pola.Kog
3. Mengenal warna dasar. Kog
4. Mengenal huruf, mengenal huruf hijaiyah “nun”.Bhs
5. Membuat hasil karya dari berbagai media.Sn
6. Mengucapkan keagungan Tuhan.NAM
7. Cara mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diterimanya.NAM,SOSEM
8. Cara mengungkapkan keinginan. SOSEM

• **Tujuan Pembelajaran.**

- 1.Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata
- 2.Anak dapat mengurutkan warna sesuai pola.
- 3.Anak dapat mengenal warna dasar.
- 4.Anak dapat mengenal huruf hijaiyah “ nun “
- 5.Anak dapat membuat karya seni dari berbagai media.
- 6.Anak terbiasa mengucap keagungan Allah SWT, dengan terbiasa mengucap kalimah thoyyibah.
- 7.Anak terbiasa mengucapkan terima kasih atas setiap bantuan yang diterimanya.
- 8.Anak terbiasa mengungkapkan keinginan, terbiasa minta ijin saat akan BAB/BAK ketika kegiatan belajar sedang berlangsung.

• **Kegiatan Penataan Lingkungan Main**

Menyiapkan kegiatan main :

No	Kegiatan	Alat dan Bahan	Kes. Main
1	Meronce tasbih dengan pola merah – kuning, merah – kuning.	Butiran tasbih warna, tali	4

2	Bermain plastisin membentuk huruf dan angka hijaiyah	Plastisin, gambar huruf dan angka hijaiyah	4
3	Mengelompokkan huruf hijaiyah berdasar warna, mengambilnya dengan dijepit.	Kartu huruf- huruf hijaiyah berbagai warna, jepitan baju, kotak plastik.	4
4	Melihar gambar dalam buku	Buku-buku bergambar	5
5	Bermain puzzle huruf hijaiyah.	Puzzle – puzzle huruf hijaiyah	4
6	Kolase huruf “nun” dengan kain perca.	LK anak huruf “nun”, lem kayu, kain perca	4

Proses kegiatan

- **Pijakan Sebelum Main (15 menit):**
 1. Duduk melingkar, Salam, Do'a
 2. Menanyakan kabar dan siapa yang tidak hadir
 3. Berdiskusi tentang :
 - Pekerjaan orang tua dan tempat bekerjanya.
 - Cara bersyukur.
 - Huruf hijaiyah.
 4. Mengenalkan kegiatan dan aturan main.
 5. Tepuk “ Wudlu” : Baca bismillah sambil cuci tangan xxx , kumur – kumur basuh hidung basuh muka xxx, tangan sampai kesiku kepala dan telinga, terakhir cuci kaki lalu do'a xxx .

- **Pijakan Saat Main**
 - Anak diberi kesempatan main
 - Pendidik mencatat perkembangan anak
 - Pendidik memperkuat bahasa dan gagasan main anak.
 - Pendidik memberikan pijakan kepada anak yang membutuhkan.

- **Pijakan Sesudah Main**
 - Menanyakan perasaan anak selama main
 - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak.
 - Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main, baik yang positif maupun yang negatif.
 - Mengulang tepuk wudlu
 - Menginformasikan kegiatan main esok hari
 - Do'a, salam.

- **Rencana Penilaian**

- 1. Indikator Penilaian.**

Program Pengembangan	K D	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	Anak terbiasa mengucapkan keagungan Alloh SWT, dengan terbiasa mengucapkan kalimah thoyyibah.
	3.2 – 4.2	Anak terbiasa mengucapkan terima kasih .
Motorik	3.3 – 4.3	Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata. Melalui kegiatan meronce.
Sosial Emosional	2.10	Anak terbiasa mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan.
	3.14 – 4.14	Anak terbiasa mengungkapkan keinginan, terbiasa minta ijin BAB/BAK ketika kegiatan belajar sedang berlangsung.
Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat mengenal warna Anak dapat mengurutkan menurut pola.
Bahasa	3.12 – 4.12	Anak dapat mengenal huruf hijaiyah “nun “
Seni	3.15 - 4.15	Anak dapat membuat hasil karya dari berbagai media.

- 2. Teknik Penilaian**

- Catatan hasil karya
- Catatan Anekdote
- Checklist

Sleman, 18 Oktober 2016

Mengetahui
Kepala Lembaga KB'A Taman Az Zahra

Pendidik

Afifah Johan, S.Pd

Ike Muftatihah, SE

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
Kelompok Bermain 'Aisyiyah Taman Az Zahra

Semester / bulan/Minggu ke : I/ Oktober /III
Hari / Tanggal : Rabu /19 Okt 2016
Kelompok / Usia : 3 -4 Tahun / Diponegoro
Tema / Sub Tema : Pekerjaan/ Polisi
Model : Area

• **Materi Pembelajaran**

1. Bentuk dua dimensi, lingkaran, segi tiga, persegi dan persegi panjang.Kog
2. Mengenal huruf awal pada nama diri .Bhs
3. Membuat hasil karya dari berbagai media.Sn
4. Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.NAM
5. Terbiasa membuang sampah pada tempatnya.Sosem,NAM
6. Cara mengungkapkan keinginan.Sosem
7. Menirukan gerakan tari sederhana.FM

• **Tujuan Pembelajaran.**

- 1.Anak dapat mengenal bentuk geometri
- 2.Anak dapat mengenal huruf awal pada nama diri
- 3.Anak dapat membuat hasil karya dari berbagai edia
- 4.Anak terbiasa mengucapkan do'a sebelum dan sesudah melakukan pekerjaan
- 5.Anak terbiasa membuang sampah pada tempatnya.
- 6.Anak terbiasa mengungkapkan keinginan, ijin ke kamar mandi saat belajar.
- 7.Anak dapat menirukan gerakan teri sederhana.

• **Pembukaan**

1. Duduk melingkar, Salam, Do'a
2. Menanyakan kabar dan siapa yang tidak hadir
3. Berdiskusi tentang :
 - Polisi dan tempat bekerjanya.
 - Rambu rambu lalu lintas
 - Cara berkendara yang baik
 - Warna dan bentuk geometri
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan main.

- **Kegiatan Inti**

Area	Kegiatan	Alat dan Bahan
1. Bahan Alam	Bermain air	Ember, gayung, botol berbagai bentuk dan ukuran
2. Pembangunan	Setting pos polisi dan jalan raya.	Balok berbagai macam bentuk dan aksesorisnya
3. Keaksaraan	Menyusun huruf menjadi nama diri dan kata polisi	Kartu huruf- huruf
4. Seni	Menggambar bebas dengan krayon	Kertas hvs, krayon berbagai warna

- Anak diberi kesempatan main
- Pendidik menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.
- Pendidik memperkuat bahasa dan gagasan main anak.
- Pendidik mencatat perkembangan anak .
- Pendidik memberikan pijakan kepada anak yang membutuhkan

- **Penutup**

- Menanyakan perasaan anak selama main
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak.
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main, baik yang positif maupun yang negatif.
- Mengulang tepuk pekerjaan
- Menginformasikan kegiatan main esok hari
- Do'a, salam.

- **Rencana Penilaian**

1. **Indikator Penilaian.**

Program Pengembangan	K D	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	Anak terbiasa mengucapkan do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
	3.2 – 4.2	Anak terbiasa membuang sampah pada tempatnya.
	3.3 –	Anak dapat mengikuti gerakan tari

	4.3	sedehana.
Sosial Emosional	2.10 3.14 – 4.14	Anak terbiasa membuang sampah pada tempatnya. Anak terbiasa mengungkapkan keinginan, ijin ke kamar mandi saat main, bila ingin BAB/BAK.
Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat mengenal bentuk – bentuk geometri.
Bahasa	3.12 – 4.12	Anak dapat mengenal huruf awal namanya (keaksaraan awal)
Seni	3.15 - 4.15	Anak dapat membuat hasil karya dari berbagai media.

2. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan Anekdote
- Checklist

Sleman, 19 Oktober 2016

Mengetahui
Kepala Lembaga KB'A Taman Az Zahra

Pendidik

Afifah Johan, S.Pd

Ike Muftatihah, SE

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) **Kelompok Bermain 'Aisyiyah Taman Az Zahra**

Semester / bulan/Minggu ke : I/ Oktober /III
Hari / Tanggal : Kamis /20 Okt 2016
Kelompok / Usia : 3 -4 Tahun / Sudirman
Tema / Sub Tema : Pekerjaan/ Polisi
Model : Kelompok dengan kegiatan pengaman

• **Materi Pembelajaran**

1. Mengucap syukur atas keagungan Allah, dengan menirukan Asmaul Husna. NAM
2. Do'a sebelum bepergian. NAM
3. Cara mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diterimanya. NAM, SOSEM
4. Mengenal huruf awal nama diri. Bhs
5. Ketrampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, dengan kegiatan meronce. FM
6. Mengenal warna dasar. Kog
7. Mengurutkan sesuai pola. Kog
8. Cara mengungkapkan keinginan. Sosem.
9. Membuat hasil karya dengan berbagai media. Sn

• **Tujuan Pembelajaran.**

1. Anak terbiasa bersyukur dengan menirukan Asmaul Husna
2. Anak terbiasa berdo'a sebelum bepergian.
3. Anak terbiasa mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diterimanya.
4. Anak dapat mengenal nama huruf awal pada nama diri
5. Anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan, melalui kegiatan meronce .
6. Anak dapat mengenal warna dasar.

7. Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan warna.
8. Anak terbiasa mengungkapkan keinginan, dengan terbiasa meminta ijin BAB/BAK saat kegiatan belajar sedang berlangsung.
9. Anak dapat membuat hasil karya dari berbagai media.

- **Pembukaan**

1. Duduk melingkar, Salam, Do'a
2. Menanyakan kabar dan siapa yang tidak hadir
3. Berdiskusi tentang :
 - Polisi dan tempat bekerjanya.
 - Warna dan bentuk geometri
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan main.

- **Kegiatan Inti**

- Anak diajak mengamati alat dan bahan yang disediakan.
- Anak diberi kesempatan main

No	Kelompok	Alat dan Bahan
1	Bermain pasir	Kotak pasir, sekop, berbagai cetakan dengan bentuk geometri
2	Misteri arang, gambar rambu lalu lintas "P".	Bubuk arang, piring plastik, krayon putih, kertas hvs dengan misterinya.
3	Meronce manik, dengan urutan pola merah-kuning-biru, merah-kuning-biru.	Tali, manik manik berwarna
4	Melukis dengan cat air	Kertas manila, kuas, cat air berbagai warna
5	Kegiatan pengaman : Menyusun huruf menjadi namadiri dan kata polisi	Kartu huruf, kartu kata polisi.

Sebagai kegiatan pengaman adalah menyusun huruf menjadi nama diri dan kata polisi

- Pendidik menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.
- Pendidik memperkuat bahasa dan gagasan main anak.
- Pendidik mencatat perkembangan anak .

• **Penutup**

- Menanyakan perasaan anak selama main
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak.
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main, baik yang positif maupun yang negatif.
- Mengulang tepuk pekerjaan
- Menginformasikan kegiatan main esok hari
- Do'a, salam.

• **Rencana Penilaian**

1. Indikator Penilaian.

Program Pengembangan	K D	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	Anak terbiasa bersyukur atas keagungan Alloh SWT, dengan terbiasa menirukan Asmaul Husna. Anak terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
	3.2 – 4.2	Anak dapat terbiasa berterima kasih atas bantuan yang diterimanya.
Motorik	3.3 – 4.3	Anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan, melalui kegiatan meronce .

Sosial Emosional	2.10 3.14 – 4.14	Anak terbiasa mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan. Anak dapat mengungkapkan keinginan, ijin ke kamar mandi saat main, bila ingin BAB/BAK.
Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat mengenal warna dasar. Anak dapat mengurutkan benda berdasar urutan warna.
Bahasa	3.12 – 4.12	Anak dapat mengenal huruf awal namanya (keaksaraan awal)
Seni	3.15 - 4.15	Anak dapat membuat hasil karya dari berbagai media.

2. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan Anekdote
- Checklist

Sleman, 20 Oktober 2016

Mengetahui
Kepala Lembaga KB'A Taman Az Zahra

Pendidik

Afifah Johan, S.Pd

Ike Muftatihah, SE