

**MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA
DINI BERBASIS KEWIRAUSAHAAN
BUDAYA LOKAL**

**Umayah, S.Psi, M.M.Pd
Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I, M.Pd**

Hak cipta Dilindungi oleh Undang-Undang

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit. Isi diluar tanggung jawab percetakan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Fungsi dan Sifat Hak Cipta

Pasal 2

1. Hak Cipta merupakan hak eksekutif bagi pencipta dan pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hak Terkait Pasal 49:

1. Pelaku memiliki hak eksekutif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukannya.

Sanksi Pelanggaran Pasal 72

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00,- (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00,- (lima milyar rupiah)
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama lima (5) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00,- (lima ratus juta rupiah)

**MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA
DINI BERBASIS KEWIRAUSAHAAN
BUDAYA LOKAL**

**Umayah, S.Psi, M.M.Pd
Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I, M.Pd**

Media Madani

Model Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kewirausahaan Budaya Lokal

Penulis:

**Umayah, S.Psi, M.M.Pd
Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I, M.Pd**

Lay Out & Design Sampul

Media Madani

Cetakan 1, Desember 2020

Hak Cipta 2020, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright@ 2020 by Media Madani Publisher

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, mengutip, menggandakan, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit

Penerbit & Percetakan

Media Madani

Jl. Syekh Nawawi KP3B Palima Curug Serang-Banten email:

media.madani@yahoo.com & media.madani2@gmail.com

Telp. (0254) 7932066; Hp (087771333388)

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Umayah, S.Psi, M.M.Pd & Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I, M.Pd/
Model Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kewirausahaan
Budaya Lokal

Cet.1 Serang: Media Madani, Desember 2020. x + 123 hlm

ISBN. 978-623-6849-72-9

1. Model Pembelajaran

1. Judul

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan buku yang berjudul “*Model Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kewirausahaan Budaya Lokal*”. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Buku ini dapat diterbitkan atas bantuan dana dari LP2M UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, untuk itu ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada LP2M UIN sultan Maulana Hasanuddin Banten. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terbitnya buku ini. Penulis hanya mampu mendo’akan semoga semua jasa dan amal baiknya diterima dan diberikan balasan setimpal oleh Allah SWT. Aamiin.

Buku ini diterbitkan dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan akan referensi tentang model pembelajaran anak usia dini berbasis kewirausahaan budaya lokal. Pada pendidikan anak usia dini (PAUD), tidak ada istilah mata pelajaran, akan tetapi pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan tematik dalam rangka mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Pembelajaran pun dilaksanakan melalui bermain, sehingga pendidikan

kewirausahaan pada anak usia dini merupakan penanaman nilai-nilai atau jiwa kewirausahaan yang dikemas secara menarik dan menyenangkan bagi anak.

Buku ini secara garis besar memuat empat bahasan pokok yang meliputi : (1) Konsep dan teori model pembelajaran anak usia dini, (2) Konsep dan teori kewirausahaan budaya lokal, (3) Pembiasaan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini, dan (4) Penerapan model pembelajaran anak usia dini berbasis kewirausahaan budaya lokal. Buku ini juga diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa calon pendidik anak usia dini, guru PAUD, orang tua atau masyarakat lainnya dalam rangka menanamkan nilai-nilai atau jiwa kewirausahaan pada anak usia dini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa buku ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis memohon kritik dan saran untuk perbaikan karya-karya berikutnya. Semoga buku ini bermanfaat bagi penulis maupun pihak lain yang memerlukannya serta dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Serang, November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v	
DAFTAR ISI	vii	
BAB I	PENDAHULUAN	1
BAB II	MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI	5
	A. Hakikat Model Pembelajaran	5
	B. Anak Usia Dini	8
	C. Model Pembelajaran Anak Usia Dini	10
BAB III	KEWIRAUSAHAAN BUDAYA LOKAL	15
	A. Kewirausahaan	15
	B. Budaya Lokal	23
BAB IV	PEMBIASAAN NILAI-NILAI KEWIRAUSAHAAN PADA ANAK USIA DINI	29
	A. Kegiatan Rutinitas dan Terprogram	29
	B. Kegiatan Terintegrasi	36
	C. Kegiatan Khusus	39
BAB V	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS KEWIRAUSAHAAN DI TK/RA	41

DAFTAR PUSTAKA	117
BIODATA PENULIS	121

BAB I

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya dengan sumber daya alam, tanah air yang subur, dan budaya yang beraneka ragam. Namun negara ini memiliki 25,95 juta penduduk dengan pengeluaran per kapita tiap bulannya di bawah garis kemiskinan (BPS, Maret 2018), dan jumlah pengangguran 6,87 juta (BPS, Mei 2018). Menurut Ciputra (2009) seorang pengusaha sukses dan penggagas pendidikan *entrepreneur*, bahwa negara yang kaya sumber daya alam tidak serta merta dapat menjadi negara yang sejahtera dikarenakan negara yang kaya ini kekurangan *entrepreneur*. Mengutip pendapat David McClland seorang ilmuwan sosial-pembangunan yang terkenal dengan konsep *Need for Achievement* dalam Tejo Nurseto (2010: 3) bahwa suatu negara akan menjadi makmur apabila mempunyai *entrepreneur* paling sedikit 2% dari total jumlah penduduk negara tersebut. Fakta tersebut hendaknya menjadikan bangsa Indonesia harus segera bangkit untuk menjadi negara maju, salah satu upayanya adalah dengan pendidikan *entrepreneur* sejak dini.

Rakyat Indonesia sebagian besar beragama Islam. Ingat lah bahwa Rasulullah SAW pernah ditanya oleh para sahabat, "*Pekerjaan apakah yang paling baik ya Rasullullah?*" Rasulullah SAW menjawab, "*Seseorang bekerja dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang bersih*" (HR. Al-Bazzar). Dalam hadits lain Rasulullah SAW bersabda, "*Pedagang yang jujur lagi percaya adalah bersama-sama para Nabi, orang shadiqin, dan para syuhada*" (H.R. Tirmidzi dan Hakim). Berdagang atau berbisnis harus dilandasi oleh kejujuran. Sikap jujur ini harus ditanamkan sejak usia dini, agar kelak dewasa ia terbiasa bersikap jujur.

Santrock (2006: 8) mengatakan bahwa periode anak merupakan tahap awal kehidupan individu yang akan menentukan sikap, nilai,

perilaku, dan kepribadian individu di masa depan. Lebih lanjut UU RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 28 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Maka mengajarkan *entrepreneur* sejak usia dini adalah hal yang sangat penting.

Pendidikan anak usia dini menjadi tolok ukur keberhasilan anak di masa yang akan datang. Untuk membangun jiwa *entrepreneurship* (kewirausahaan), memang sangat cocok diterapkan pada anak-anak atau sejak usia dini, karena dalam membangun sifat dan karakter mandiri, bertanggung jawab, serta pembentukan mental, secara teoretis dan praktik memerlukan waktu dan proses yang panjang. Ketika ini diberikan secara kontinu, lambat laun akan tertanam di mindset anak tentang *entrepreneurship*. Kelak ketika dewasa nanti anak akan terbiasa dengan *entrepreneurship* dan yang terpenting lagi anak tidak akan takut dengan resiko yang dihadapi.

Penanaman nilai-nilai kewirausahaan perlu diberikan sejak dini sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga nilai-nilai kewirausahaan akan lebih mudah terinternalisasi dalam diri anak (Saugi, dkk., 2019). Meskipun pendidikan kewirausahaan sangat penting diberikan pada anak sejak dini, namun kenyataannya pendidikan kewirausahaan belum banyak diterapkan di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini. Padahal anak yang mengenal dunia *entrepreneur* sejak dini, akan mendapat manfaat lebih untuk bekal masa depan mereka (Muhiyatul Huliyah, 2019:2). Pembelajaran kewirausahaan pada anak usia dini bukan berarti anak diajarkan berdagang saja. Lebih dari itu ada penanaman nilai-nilai kewirausahaan agar anak memiliki jiwa-jiwa wirausaha, seperti sifat sabar, sikap tangguh dan tidak mudah putus asa, percaya diri dan lain-lain serta

diharapkan mengenal budaya lokal dengan melakukan pembelajaran berbasis kewirausahaan budaya lokal. Di lembaga PAUD tidak ada istilah mata pelajaran, pembelajaran di PAUD dilaksanakan dengan pendekatan tematik dalam rangka mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Seperti yang dikatakan Hurlock (1978), ada enam tugas perkembangan anak usia dini, dan keenam tugas perkembangan tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Tugas perkembangan tersebut adalah: perkembangan moral dan agama, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, perkembangan emosional, dan perkembangan kreativitas. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui kegiatan bermain, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.

Tidak hanya kaya dengan sumber daya alamnya, Negara Indonesia juga memiliki kekayaan budaya yang beraneka ragam. Akan tetapi, saat ini terutama anak usia dini sangat kurang mengenal budayanya sendiri. Ini disebabkan kekayaan budaya tersebut kurang diperkenalkan di lembaga PAUD. Padahal sesuai yang diamanatkan oleh Permendikbud Nomor 137/2014 dan Nomor 146/2014 tentang Standar dan Kurikulum PAUD, yakni penerapan kurikulum PAUD dilaksanakan sesuai dengan karakteristik, potensi, kondisi dan daya dukung yang dimiliki secara optimal. Maka, sudah seharusnya pembelajaran di PAUD dilaksanakan dengan memperhatikan dan memperkenalkan budaya lokal yang ada di lingkungan.

Bab II

MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Hakikat Model Pembelajaran

Proses pembelajaran memiliki berbagai model untuk mendukung tersampainya materi ajar kepada peserta didik. Istilah model pembelajaran diambil dari dua suku kata, yaitu model dan pembelajaran. Di mana masing-masing kata tersebut memiliki makna yang berbeda. Model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal yang nyata dan konversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Sedangkan pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Fadlillah, 2012:182). Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak (Huliyah, 2020: 78).

Model pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Joyce dan Weil dalam Rusman (2016:6) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai pendidikannya.

Model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Joyce & Weil dalam Dani & Dinn (2018:1) mengatakan bahwa para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem atau teori-teori lain. Lebih lanjut Joyce & Weil mempelajari model-model pembelajaran menjadi empat model pembelajaran. Model pembelajaran tersebut adalah:

1. Model Interaksi Sosial; model ini didasari oleh teori belajar *Gestalt*, yaitu menitik beratkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat.
2. Model Pemrosesan Informasi; model ini berdasarkan teori belajar kognitif Piaget dan berorientasi pada kemampuan peserta didik memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya.
3. Model Personal (*personal models*); bertolak dari teori Humanistik, yaitu berorientasi terhadap pengembangan diri individu. Menurut teori ini, guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar peserta didik merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan dirinya, baik secara emosional maupun intelektual.
4. Model Modifikasi Tingkah Laku (*behavioral*); model ini bertitik tolak dari teori belajar *behavioristic*, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati (Darmawan dan Wahyudin, 2016:1-3).

Rusman (2016: 136) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbertz Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran juga dapat didefinisikan suatu pola atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan (Mulyasa, 2012:148). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan

belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

B. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan manusia. Alasannya, karena pada masa ini, perkembangan jaringan otak manusia mencapai sekitar 80% yang sebarannya, yaitu 0-4 tahun perkembangan otak anak mencapai 50%; usia 5-8 tahun mencapai 80%; usia 8-12 tahun mencapai 90%, dan usia 12-18 tahun mencapai 100%. Masa usia dini juga sering disebut masa keemasan (*golden age*) di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan anak berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Aspek perkembangan tersebut meliputi : motorik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, dan moral.

Perkembangan yang sangat pesat dan masa yang singkat ini memerlukan bimbingan agar seluruh potensinya berkembang secara optimal, holistik dan terpadu. Artinya, sebagai individu yang utuh (*whole child*), anak dalam tugas pengembangan aspek perkembangannya tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Tiap-tiap aspek perkembangan tersebut memberikan kontribusi yang berharga bagi terbentuknya totalitas perkembangan anak.

Anak usia dini merupakan individu yang unik, yang memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada umumnya, anak usia dini dibagi beberapa tahapan, yaitu:

1. *Infant* (masa bayi : 0-12 bulan). *Infant* atau masa bayi, yaitu masa sejak anak lahir sampai usia satu tahun. Secara garis besar, perkembangan yang terjadi pada masa ini, di antaranya: (1) otak berkembang sangat pesat; (2) berat badan bertambah tiga kali lipat; (3) kapasitas kontrol diri berkembang; (4) keteraturan fisiologis meningkat; (5) lebih

berorientasi ke dunia eksternal; (6) integrasi sensorik dan visual, juga meningkatnya ketajaman pendengaran; (7) keterampilan motorik berkembang, seperti mampu berguling, duduk, merangkak, berdiri, berjalan, dan lain-lain.

2. *Toddler* (masa balita : usia 2-3 tahun). Pada masa ini, kemampuan persepsi dan kognitif mulai terintegrasi dan fungsinya meningkat, bahasa dan perilaku simbolik muncul, kecepatan pemrosesan dalam berpikir membaik, dan kesadaran diri mulai berkembang.
3. *Preschool/kindergarten* (masa prasekolah: usia 2-6 tahun). Masa ini merupakan masa transisi yang besar dalam perkembangan seorang anak, dari individu yang egosentris dengan kemampuan kapasitas terbatas untuk memahami diri dan dunianya, menjadi anak yang mulai berpikir logis, mampu mempertahankan pengendalian diri, lebih otonom, dan berempati terhadap orang lain. Perkembangan kognitif secara bertahap bergerak dari pemikiran magis menuju pemikiran yang lebih logis, mampu menunjukkan pemahaman sebab akibat, serta mampu membedakan antara fantasi dan kenyataan.
4. *Early Primary School* (masa SD kelas awal, usia 6-8 tahun). Anak pada usia ini pertumbuhan fisik anak melambat akan tetapi stabil, mulai berpikir dan belajar dengan cara lebih rumit, baik secara logis maupun sistematis.

Secara umum, anak usia dini itu aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan memiliki jiwa petualang, kaya dengan fantasi. Dengan keunikannya itu, untuk perkembangan mereka selanjutnya, sangat membutuhkan orang dewasa yang secara profesional memiliki komitmen, memiliki kesabaran, kreatif dan kepedulian yang tinggi. Perkembangan mereka sangat bergantung

pada orang dewasa. Karena proses perkembangan tersebut tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi sangat memerlukan adanya orang dewasa yang membantunya dengan memberikan berbagai stimulasi yang relevan dengan kebutuhan perkembangannya.

Selain memerhatikan aspek perkembangan anak, hal lain yang harus diperhatikan pendidik adalah berkaitan dengan kebutuhan esensial anak. Semua anak, baik yang normal maupun berkebutuhan khusus, dalam perkembangannya memiliki sejumlah kebutuhan fisik dan psikologis yang sama. Menurut Allen dalam Halimah (2016:10), yang harus diperhatikan oleh orang tua dan pendidik dalam membantu tumbuh kembang anak, sebaiknya difokuskan pada upaya memenuhi berbagai kebutuhan, di antaranya kebutuhan fisik, kebutuhan psikologis, kebutuhan untuk belajar, dan kebutuhan untuk dihargai sebagai individu yang mempunyai harga diri.

C. Model Pembelajaran Anak Usia Dini

Setelah memahami hakikat model pembelajaran dan definisi anak usia dini, berikutnya adalah definisi model pembelajaran pada anak usia dini. Di dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013, Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1, dikemukakan bahwa “PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, dikemukakan bahwa undang-undang tersebut mengamanatkan bahwa “pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik, sebagai dasar bagi anak dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Mengacu dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya, PAUD merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berupaya memberikan layanan pendidikan yang fundamental secara bermutu sesuai dengan usia, perkembangan potensi individu anak, dan sosial-budaya kehidupan anak. Dari definisi PAUD di atas maka diperoleh definisi model pembelajaran anak usia dini yaitu pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang dimiliki anak (Sujiono, 2011:138).

Model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik harus mempunyai misi atau tujuan pendidikan dan menjadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar, dan memiliki dampak setelah menggunakan model pembelajaran yang dipilih. Model pembelajaran tidak akan efektif tanpa didukung kurikulum dan penerapan yang dilaksanakan pendidik. Oleh karena itu, model pembelajaran harus diperbaharui dan dipilih konsep sesuai dengan minat dan efektivitas anak, agar tujuan yang diharapkan terlaksana dengan maksimal.

Kurikulum merupakan suatu sistem. Sebagai suatu sistem, kurikulum memiliki empat komponen, yaitu: tujuan (*aims, goals, objectives or outcome statements*), isi atau materi pelajaran (*content, domains, or subject matter*), metode atau prosedur (*methods or procedures*), dan penilaian (*evaluation and assessment*). Adapun tugas perkembangan yang dimaksud adalah enam aspek perkembangan yang dikembangkan secara holistik dan terintegratif, yaitu:

1. Aspek perkembangan moral dan agama
2. Aspek Perkembangan fisik motorik
3. Aspek perkembangan kognitif
4. Aspek perkembangan bahasa

5. Aspek perkembangan sosial-emosi
6. Aspek perkembangan seni dan kreativitas

Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap, baru ada pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Pembelajaran pada anak usia dini hakikatnya melalui bermain. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Para ahli berpendapat bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Sesuai dengan karakteristik anak yang aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian proses pembelajaran bagi anak.

Pendekatan bermain sebagai metode pembelajaran anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak, yaitu secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar yaitu unsur bermain lebih dominan menjadi belajar seraya bermain dimana unsur belajar mulai dominan (Leli Halimah, 2016: 27). Pengembangan model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini didasarkan pada Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)/ kurikulum 2013 yang dijabarkan menjadi menjadi program semester, rencana kegiatan mingguan, dan rencana kegiatan harian.

Adapun proses pembelajaran menurut Mursid (2016:14) terdiri atas beberapa hal di antaranya:

1. Merancang suasana pembelajaran
 - a) Ruangan dan halaman diatur guna menumbuhkan atau membangkitkan minat bereksplorasi anak dengan cara meletakkan media pembelajaran yang menarik. Pengaturan halaman dapat disesuaikan dengan tema mingguan.
 - b) Metode pembelajaran yang dipilih hendaknya merangsang anak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitar.

2. Menjalankan atau melaksanakan pembelajaran
 - a) Proses pembelajaran tidak perlu diatur dalam tata urutan yang ketat. Anak hendaknya diberi kesempatan untuk memilih acara kegiatan pembelajarannya.
 - b) Dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya, sebaiknya dimulai dengan kegiatan yang dapat merangsang minat anak.
 - c) Kegiatan yang dijalankan anak dalam satu hari hendaknya bervariasi antara kegiatan yang bersifat ramai dan kegiatan yang melatih konsentrasi anak.
3. Pengaturan
Pengaturan proses pembelajaran lebih lanjut diatur dalam pedoman pengelolaan proses pembelajaran (Zainal Aqib, 2010:45).

Lebih lanjut Mursid (2016:15-16) menyatakan bahwa prinsip-prinsip pengembangan rencana pembelajaran anak usia dini yaitu: sesuai dengan tahap perkembangan anak, memenuhi kebutuhan belajar anak, dan menyeluruh (meliputi semua aspek perkembangan). Seperti yang dikatakan Hurlock (1978), bahwa ada enam aspek perkembangan anak usia dini, dan keenam aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Aspek perkembangan tersebut adalah:

1. Perkembangan dan pengembangan moral dan agama
2. Perkembangan dan pengembangan kognitif
3. Perkembangan dan pengembangan bahasa
4. Perkembangan dan pengembangan fisik motorik
5. Perkembangan dan pengembangan sosial-emosi
6. Perkembangan dan pengembangan seni-kreativitas.

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui kegiatan bermain, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial. Bagi anak usia dini bermain adalah kebutuhan pokok yang wajib

terpenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran anak usia dini yang dilakukan dengan bermain dapat menimbulkan efek menyenangkan dan gembira, sukarela dan tidak merasa terpaksa akan berdampak pada terbangunnya pengetahuan dan tertanam kuat sikap/karakter pada anak hingga dewasa. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, maka guru/pendidik juga harus dapat mengelola kelas dengan baik agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media belajar melalui bermain bagi anak usia dini. Sesuai dengan amanah Permendikbud 137/2014 dan 146/2014 tentang Standar dan Kurikulum PAUD, yakni penerapan kurikulum PAUD dilaksanakan sesuai dengan karakteristik, potensi, kondisi dan daya dukung yang dimiliki secara optimal. Maka sudah seharusnya guru secara kreatif menggunakan media dan sumber belajar yang berasal dari lingkungan atau budaya lokal.

BAB III

KEWIRAUSAHAAN BUDAYA LOKAL

A. Kewirausahaan

Setelah memahami pengembangan model pembelajaran anak usia dini selanjutnya adalah pengertian kewirausahaan atau *entrepreneurship*. *Entrepreneur* jauh lebih luas daripada sekadar menjadi penjual. Ada dua karakter seorang *entrepreneur*. Pertama *entrepreneur* sebagai *creator* yaitu menciptakan usaha atau bisnis yang benar-benar baru. Kedua, *entrepreneur* sebagai *innovator* yaitu menggagas pembaruan baik dalam produksi, pemasaran, maupun pengelola dari usaha yang sudah ada sehingga menjadi lebih baik. Sedangkan yang dimaksud kewirausahaan (*entrepreneurship*) menurut Harmaizar (2006: 4) adalah proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi baru) atau mengadakan suatu perubahan atas yang lama (inovasi) dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat.

Pada awalnya kewirausahaan dipandang sebagai kemampuan yang dilahirkan dari pengalaman langsung di lapangan dan merupakan bakat yang dibawa sejak lahir sehingga kewirausahaan tidak dapat dipelajari dan diajarkan (Suryana, 2013:2). Lebih lanjut Suryana mengatakan bahwa sekarang, kewirausahaan sudah merupakan disiplin ilmu yang dapat dipelajari dan diajarkan. Menurut Anwar H.M (2013:17) kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam hal menciptakan kegiatan usaha. Seorang wirausahawan harus memiliki kemampuan yang kreatif dan inovatif dalam menemukan dan menciptakan berbagai ide. Kewirausahaan menuntut sejumlah waktu dan upaya yang dibutuhkan, dan hanya orang-orang yang melalui proses kewirausahaan yang menghargai sejumlah besar waktu serta

upaya yang dibutuhkan untuk menciptakan yang baru dan menjadikannya beroperasi (Hamali dkk, 2017: 35).

Soeparman dalam Suryana (2013:04) menyatakan bahwa objek studi kewirausahaan meliputi kemampuan seseorang dalam hal berikut :

1. Kemampuan merumuskan tujuan hidup/usaha. Dalam merumuskan tujuan hidup/usaha diperlukan adanya perenungan dan koreksi, yang kemudian dibaca dan diamati berulang-ulang sampai dipahami apa yang menjadi kemauannya.
2. Kemampuan memotivasi diri, yaitu untuk melahirkan suatu tekad kemauan yang besar.
3. Kemampuan berinisiatif, yaitu mengerjakan sesuatu yang baik tanpa menunggu perintah orang lain, yang dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi terbiasa berinisiatif.
4. Kemampuan berinovasi, yang melahirkan kreativitas (daya cipta) dan setelah dibiasakan berulang-ulang akan melahirkan motivasi. Kebiasaan inovatif adalah desakan dalam diri untuk selalu mencari berbagai kemungkinan atau kombinasi baru yang dapat dijadikan perangkat dalam menyajikan barang dan jasa bagi kemakmuran masyarakat.
5. Kemampuan membentuk model material, sosial dan intelektual.
6. Kemampuan mengatur waktu dan membiasakan diri, yaitu untuk selalu tepat waktu dalam segala tindakan melalui kebiasaan dan tidak menunda pekerjaan.
7. Kemampuan mental yang dilandasi agama
8. Kemampuan membiasakan diri dalam mengambil hikmah dari pengalaman yang baik atau menyakitkan.

Drucker (1994) dalam Bayu (2011:24) menyatakan bahwa kewirausahaan lebih merujuk pada sifat, watak, dan ciri-ciri yang melekat pada seseorang yang mempunyai kemauan keras untuk

mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia usaha yang nyata dan dapat mengembangkannya dengan tangguh. Sedangkan menurut Hamdani, (2019:5) kewirausahaan menanamkan prinsip kemandirian, keberanian, optimis dan kreativitas dalam menjalankan sebuah usaha.

Menurut Farid (2017:12), untuk mewujudkan keseimbangan kebutuhan material dan spiritual, dirumuskan kebijaksanaan operasional kewirausahaan berlandaskan pemahaman dan pengertian Islam yang terdapat pada Q.S. Fathir (35) ayat 29, artinya: *“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan sholat dan menafkahkan sebagian dari rizki yang kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi”*. Selain itu, Rasulullah SAW juga bersabda: *“Bekerjalah untuk duniamu, seakan-akan engkau hidup selama-lamanya. Bekerjalah untuk akhiratmu seakan-akan engkau mati esok hari”*.

Seorang wirausahawan perlu memiliki sifat-sifat wirausaha, yaitu sebagai berikut :

1. Percaya diri; sifat ini dimulai dengan pribadi yang mantap, tidak mudah goyah dan tidak tergantung pada orang lain serta optimis.
2. Berorientasi pada tugas dan hasil; watak pada pribadi yang berorientasi pada tugas dan hasil adalah: (1) kebutuhan atau haus akan prestasi, (2) berorientasi laba atau hasil, (3) tekun dan tabah, (4) tekad, kerja keras, motivasi, (5) energik, dan (6) penuh inisiatif
3. Pengambil resiko; watak pada pengambil resiko yaitu mampu mengambil resiko dan suka pada tantangan.
4. Kepemimpinan; watak mereka yang mempunyai ciri-ciri kepemimpinan tentunya adalah mampu memimpin, dapat bergaul dengan orang lain, dan mau menanggapi saran dan kritik.
5. Keorisinilan; ciri-ciri individu yang memiliki keorisinilan

biasanya adalah individu yang inovatif, kreatif, fleksibel dan memiliki banyak referensi/sumber.

6. Berorientasi ke masa depan.

Sedangkan menurut Suryana (2013: 22), ciri yang memiliki jiwa dan sikap kewirausahaan yaitu :

1. Percaya diri (yakin, optimis dan penuh komitmen).
Percaya diri dalam menentukan sesuatu, percaya diri dalam menjalankan sesuatu, percaya diri bahwa kita dapat mengatasi risiko yang yang dihadapi.
2. Berinisiatif (energik, dan percaya diri).
Menunggu akan sesuatu yang tidak pasti merupakan sesuatu yang paling dibenci oleh seseorang yang memiliki jiwa wirausaha, dalam menghadapi dinamisnya kehidupan yang penuh perubahan dan persoalan yang dihadapi, seorang wirausaha akan selalu berusaha mencari jalan keluar. Mereka tidak ingin hidupnya digantungkan pada lingkungan, sehingga akan terus berupaya mencari jalan keluarnya.
3. Memiliki motif berprestasi (berorientasi hasil dan berwawasan ke depan).
Berbagai target demi mencapai sukses dalam kehidupan biasanya selalu dirancang oleh seseorang wirausaha. Satu demi satu targetnya terus mereka raih, bila diharapkan pada kondisi gagal, mereka akan terus berupaya kembali memperbaiki kegagalan tersebut. Keberhasilan demi keberhasilan yang diraih oleh seseorang yang berjiwa wirausaha menjadikan pemicu untuk terus diperoleh dalam kehidupannya. Bagi mereka kesuksesan adalah keindahan yang harus dicapai dalam hidupnya.

Menurut Juhri (2017: 11), pembentukan jiwa kewirausahaan itu tidak terjadi dalam kurun waktu yang singkat, tetapi

memerlukan waktu seiring proses perkembangan. Internalisasi suatu bentuk mental tidak hanya dalam waktu kurun waktu yang singkat, tetapi perlu direncanakan seiring proses perkembangan anak. Anak-anak dapat diarahkan membentuk jiwa kewirausahaan. Dalam proses internalisasi karakter positif seperti, kejujuran, disiplin, mandiri, percaya diri. Dalam Islam, karakteristik kewirausahaan tersebut adalah sebagai berikut (Buchari, 2006, dalam Anwar H.M. 2017:19) :

1. Sifat taqwa, tawakal, dzikir, dan syukur
2. Jujur
3. Bangun subuh dan bekerja
4. Toleransi
5. Berzakat dan berinfak

Menurut Zultiar (2017: 15-16) Faktor-faktor yang mempengaruhi wirausaha sehingga dapat diterapkan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini, di antaranya adalah: kemauan, kemampuan adalah suatu kegiatan yang menyebabkan seseorang mampu untuk melakukan tindakan dalam mencapai tujuan tertentu.

1. Ketertarikan; ketertarikan adalah perasaan senang, terpicat, menaruh minat kepada sesuatu.
2. Keluarga; berkaitan dengan lingkungan keluarga, maka peran keluarga sangat penting dalam menumbuhkan minat anak.

Orang tua merupakan pendidik pertama dan sebagai tumpuan dalam bimbingan kasih sayang yang utama.

3. Lingkungan; lingkungan mempunyai peran yang signifikan dalam pembentukan pembelajaran kewirausahaan. Di antara beberapa faktor lingkungan yang berperan besar dalam membentuk pembelajaran kewirausahaan adalah budaya. Tatkala kewirausahaan dianggap mulia dalam sistem nilai sebuah budaya, seseorang wirausahawan mendapat tempat

terhormat dalam budaya tersebut akan menjadi tempat diproduksi para wirausaha. Dengan kata lain, lingkungan telah menempatkan budaya sebagai bagian dan pembentukan karakter.

4. Lembaga sekolah, pendidikan di sekolah menjadi tanggung jawab guru. Seorang guru dalam proses pendidikan juga dapat memberikan motivasi dan dorongan kepada anak dalam menumbuhkan minatnya. Oleh karena itu menumbuhkan pembelajaran wirausaha (*entrepreneurship*) harus ditanamkan sejak usia dini. Kewirausahaan ternyata lebih kepada menggerakkan perubahan mental, seperti pengenalan diri sendiri, kreatif maupun kritis, mampu memecahkan masalah, dapat berkomunikasi, mampu membawa diri di berbagai lingkungan, menghargai waktu, empati, mau berbagi dengan orang lain, mampu mengatasi stres, bisa mengendalikan emosi dan mampu membuat keputusan. Karakter tersebut akan terbentuk melalui sebuah proses yang panjang. Dalam proses ini orang tua mengambil peran, sekolah sebagai wadah menggodok pembelajaran kewirausahaan.

Langkah awal yang kita lakukan agar berminat terjun ke dunia wirausaha adalah menumbuhkannya dari diri sendiri. Banyak cara yang dapat dilakukan misalnya:

1. Melalui pendidikan formal.
Saat ini berbagai lembaga pendidikan baik menengah maupun tinggi bahkan tingkat pendidikan anak usia dini menyajikan berbagai program terkait dengan kewirausahaan.
2. Melalui seminar-seminar kewirausahaan.
Berbagai seminar kewirausahaan sering kali diselenggarakan dengan mengundang pakar dan praktisi kewirausahaan

sehingga melalui media ini kita akan membangun jiwa kewirausahaan di diri kita.

3. Melalui pelatihan.

Berbagai simulasi usaha biasanya diberikan melalui pelatihan baik dilakukan dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*). Melalui pelatihan ini, keberanian dan tanggapan kita terhadap dinamika perubahan lingkungan akan diuji dan selalu diperbaiki dan dikembangkan.

4. Otodidak.

Melalui berbagai media kita bisa menumbuhkan semangat berwirausaha. Misalnya melalui biografi pengusaha sukses (*success story*), media televisi, radio, majalah, koran dan berbagai media yang dapat kita akses untuk mengembangkan jiwa wirausaha yang ada di diri kita (Saleh Malawat, 2019:8).

Akan tetapi kegiatan tersebut belum dapat diterapkan pada anak usia dini, karena dalam lembaga PAUD kegiatan pembelajaran merupakan tugas mengembangkan aspek perkembangan anak yang dilakukan melalui kegiatan bermain secara holistik dan terintegrasi dengan pendekatan tematik. Pengembangan model pembelajaran anak usia dini berbasis kewirausahaan bukan berarti mengajarkan anak untuk berdagang atau mencari uang sejak dini, melainkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan sifat atau karakter *entrepreneur* yang telah ada pada diri anak. Jiwa *entrepreneur* dapat ditanamkan oleh orang tua dan guru ketika anak-anak masih berusia dini atau masa pra sekolah. Hal ini menurut Ciputra (2009) dikarenakan terdapat sembilan pilar karakter nilai-nilai universal dari *entrepreneurship* yang ditanamkan kepada anak usia dini, yaitu:

1. Karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya
2. Kemandirian dan tanggung jawab
3. Kejujuran, amanah, diplomatis
4. Hormat dan santun
5. Dermawan, suka menolong dan gotong royong/kerjasama

6. Percaya diri dan pekerja keras
7. Kepemimpinan dan keadilan
8. Baik dan rendah hati
9. Karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan

Pembelajaran pada anak usia dini berbasis kewirausahaan dapat dilakukan melalui kegiatan *market day*, *cooking day*, berkunjung ke tempat-tempat penghasil produksi barang (*field trip*) dan saat melakukan kegiatan di sentra-sentra *indoor* ataupun *outdoor*. Selain itu menurut Wasty Soemanto (2008: 114) penanaman jiwa *entrepreneurship* dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

a) *Bermain dan Permainan*

Bambang Trim (2010) menyatakan bahwa kewirausahaan tidak dapat diajarkan dengan pemaksaan (*coercion*). Selain itu juga sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang tidak akan dapat terlepas dari dunia bermain, maka pengembangan model pembelajaran berbasis *entrepreneurship* sudah sewajarnya dilakukan dengan cara bermain. Dengan bermain dapat melatih bahasa, daya ingat, imajinasi, kreativitas, dan aktualisasi anak. Bermain dan permainan yang disiapkan untuk anak harus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, mengoptimalkan seluruh panca indera, bergerak aktif, dan membebaskan anak untuk bereksplorasi. Aktivitas bermain tidak sama dengan belajar, namun dalam bermain anak sebenarnya belajar. Ciri yang membedakan itu antara lain (Prasetyono, 2007:12) :

1. Aktivitas bermain dapat menimbulkan efek yang menyenangkan dan gembira. Jika situasi pada saat bermain tidak menimbulkan efek tersebut, maka bermain tidak lagi menarik bagi anak.
2. Aktivitas bermain dapat dilakukan secara spontanitas dan ada aturan sukarela serta tidak ada unsur paksaan.

3. Dalam bermain ada aturan yang diciptakan oleh pemainnya sendiri dan sifatnya insidental.
4. Dalam bermain anak termotivasi untuk menyenangi permainan.

b) *Menyediakan pendidik anak usia dini yang berpengalaman dalam bidang entrepreneurship.*

Seorang pendidik dengan pengalaman kewirausahaan akan terkesan berdasarkan teks, namun tidak sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman di lapangan. Sehingga proses pembelajarannya mengalami kekeringan nilai-nilai *entrepreneur* yang sesungguhnya perlu diwujudkan dalam proses pembelajaran. Pendidikan *entrepreneur* berbicara hal-hal konkret yang perlu dipraktikkan, bukan hanya secara teori saja. Bambang Trim (2012) mengatakan bahwa *entrepreneurship* (kewirausahaan) tidak dapat diajarkan dengan pemaksaan (*coercion*) meskipun sebagian besar *entrepreneurship* memang lahir dari keterpaksaan hidup atau kesulitan hidup yang memaksanya sejak kecil untuk bisa *survive*. Dalam rangka mempersiapkan anak-anak untuk menjadi *entrepreneur* diperlukan suatu usaha yang sesuai dengan perkembangan anak.

B. Budaya Lokal

Budaya adalah cara hidup yang berkembang dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi, selanjutnya pada suatu kelompok manusia. Budaya berasal dari bahasa Sanskerta “*buddhayah*” yang berarti budi dan akal. Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Sumardi, budaya adalah segala hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. *Karya* meliputi produk teknologi dan kebendaan lainnya. *Rasa* meliputi jiwa manusia yang selaras dengan norma dan nilai sosial, sedangkan *cipta* meliputi kemampuan kognitif dan mental untuk mengamalkan apa yang diketahuinya. Koentjoroningrat menyatakan bahwa budaya adalah semua sistem ide,

gagasan, rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan oleh manusia dalam kehidupan masyarakat yang nantinya akan dijadikan klaim manusia dengan cara belajar (Rahmawati dkk, tanpa tahun: 56). Menurut Malinowski dalam Sulaeman (1998) yang dikutip oleh Budiyanto (2017: 95) bahwa kebudayaan memiliki unsur-unsur kebudayaan yang universal berlaku di seluruh kebudayaan yang ada di dunia. Tujuh unsur tersebut yaitu bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencarian, organisasi sosial, sistem pengetahuan, religi, dan kesenian.

Beragam budaya yang dimiliki Indonesia terbentang dari Sabang sampai Merauke, yang setiap daerahnya memiliki khas budaya yang unik. Menyadari keberadaan budaya Indonesia yang multi-etnis, selanjutnya dalam GBHN 1993 ditegaskan istilah budaya lokal sebagai berikut: Penggunaan kata "lokal" dalam kalimat "budaya lokal" secara tidak langsung telah menunjukkan batasan asal atau tempat keberlakuannya. Namun petunjuk batasan wilayah tersebut dapat bersifat relatif. Apabila yang dimaksud wilayah adalah Asia Tenggara, maka posisi bagian yang ada di dalamnya (misalnya Indonesia) disebut lokal. Sementara bila yang dimaksud wilayahnya itu Indonesia, maka bagian-bagian yang ada di dalamnya (misalnya Jawa Timur) disebut lokal. Mengingat pengertian lokal dapat bersifat relatif, maka perlu ditegaskan bahwa dalam hal ini yang dimaksud budaya lokal adalah budaya yang berlaku pada masyarakat Indonesia.

Budaya lokal menghasilkan kearifan lokal. Menurut Patta Rapanaa (2016:15), kerifan lokal merupakan suatu bentuk warisan budaya Indonesia yang telah berkembang sejak lama. Kearifan lokal lahir dari pemikiran dan nilai yang diyakini suatu masyarakat, alam dan lingkungannya. Di dalam kearifan lokal terkandung nilai-nilai, norma-norma, sistem kepercayaan dan ide-ide masyarakat setempat. Oleh karena itu kearifan di setiap daerah berbeda-beda. Menurut Samudra 2010 (dalam Patta Rapanna hal: 32) mengartikan bahwa kearifan lokal sebagai gagasan-gagasan

setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Moendardjito (dalam Ayatrohaedi, 1986:40-41) dikutip oleh Patta Rapanna (2016:15) mengatakan bahwa unsur budaya daerah potensial sebagai *local genius*, karena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang. Ciri-cirinya adalah:

1. Mampu bertahan terhadap budaya luar.
2. Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar.
3. Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli.
4. Mempunyai kemampuan mengendalikan.
5. Mampu memberi arah pada perkembangan budaya.

Sirta 2003 (dalam Sartini, 2004), dikutip oleh Patta Rapanna (2016 : 16) menyatakan bahwa fungsi kearifan lokal adalah:

1. Kearifan lokal berfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
2. Kearifan lokal berfungsi untuk mengembangkan sumber daya manusia.
3. Berfungsi sebagai pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
4. Berfungsi sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan.

Jim Ife 2002 (dalam Patta Rapanna (2016:17-18) menyatakan kearifan lokal terdiri dari lima dimensi yaitu:

1. Pengetahuan lokal
Setiap masyarakat di mana pun berada baik di pedesaan maupun di pedalaman selalu memiliki pengetahuan lokal yang terkait dengan lingkungan hidupnya
2. Nilai lokal
Untuk mengatur kehidupan bersama antara warga masyarakat, maka setiap masyarakat memiliki aturan atau

nilai-nilai lokal yang ditaati dan disepakati oleh seluruh anggotanya.

3. Keterampilan lokal

Kemampuan bertahan hidup (*survival*) dari setiap masyarakat dapat terpenuhi apabila masyarakat itu memiliki keterampilan lokal. Keterampilan lokal dari yang paling sederhana seperti; berburu, meramu, bercocok tanam sampai membuat industri rumah tangga. Keterampilan lokal ini biasanya hanya cukup dan mampu memenuhi kebutuhan keluarganya masing-masing atau disebut dengan ekonomi subsistem. Keterampilan lokal ini juga bersifat keterampilan hidup (*life skill*), sehingga keterampilan ini sangat tergantung kepada kondisi geografis tempat di mana masyarakat itu tinggal.

4. Sumber daya lokal

Sumber daya lokal ini pada umumnya adalah sumber daya alam yaitu sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui dan sumber daya alam yang dapat diperbarui.

5. Mekanisme pengambilan keputusan lokal

Menurut ahli adat dan budaya, sebenarnya setiap masyarakat itu memiliki pemerintahan lokal sendiri atau disebut pemerintahan kesukuan.

Di tengah derasnyanya arus investasi asing di bidang kuliner yang berada di negeri ini (seperti *Kentucky Friend Chicken*, *Mc Donald*, dan *Pizza Hut*), kita masih dapat melihat menu kuliner lokal (misalnya masakan Sunda, Padang, Yogya dan masakan Banten) tetap eksis dan sebagian hadir dalam tata kelola restoran modern. Itu adalah revitalisasi kearifan lokal di bidang kuliner. Menurut Patta Rapanna (2016:35), kearifan lokal dalam praktik bisnis di Indonesia, proses sosialisasi nilai-nilai kearifan lokal dilakukan sejak anak-anak. Pada usia anak-anak, nilai-nilai tertentu biasanya

akan mudah mengendap dibanding pada usia dewasa. Tidak hanya nilai-nilai filosofis yang disosialisasikan sejak dini, demikian juga dengan nilai-nilai utama dalam bidang bisnis atau kewirausahaan. Pada masa anak-anak nilai-nilai penting dalam bidang bisnis Indonesia umumnya ditanamkan melalui permainan-permainan.

Pada umumnya masyarakat bangsa ini memiliki beberapa karya yang mencerminkan pemikiran, perilaku, aturan dan tuntunan dalam menjalankan kehidupan, baik secara individu maupun sosial. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya merupakan hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Sedangkan budaya lokal yang dimaksud dalam penelitian ini diartikan sebagai wujud tradisi, kebiasaan, nilai-nilai norma, bahasa, keyakinan, dan berpikir yang terpola pada masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi serta memberikan identitas. Misalnya, debus merupakan kesenian asli Banten, batik Banten sebagai hasil karya masyarakat Banten, begitu pun dengan makanan khas Banten yaitu sate bandeng, emping, kue pasung, dan lain-lain.

Dalam konteks psikologi perkembangan anak, menurut Hamidah dkk (2020: 197) bahwa negara yang berperan besar dalam upaya melestarikan budaya Indonesia, akan menyisipkan materi-materi pengenalan pelestarian budaya sejak jenjang pendidikan anak usia dini dengan tujuan untuk tetap melingkupi kehidupan masyarakat Indonesia dengan nuansa-nuansa yang kaya dengan unsur budaya bangsa. Pembelajaran berbasis kewirausahaan budaya lokal merupakan suatu bentuk pembelajaran yang bertujuan menginformasikan ciri khas budaya yang ada di lingkungannya melalui pembelajaran model kewirausahaan. Menurut Hadi Susanto (dalam Guslinda, Kurnia 2018: 41) bahwa pengenalan budaya pada anak usia dini dapat dilakukan dengan penggunaan media-media pembelajaran yang bernuansa kepada budaya setempat. Pendidikan budaya sangatlah penting dan harus dimulai sejak usia dini karena agar perkembangan anak dapat terpenuhi secara maksimal. Aspek yang berkembang dalam

pembelajaran budaya adalah moral dan agama kognitif, bahasa, motorik kasar dan halus, seni dan sosial emosional.

Bab IV

PEMBIASAAN NILAI-NILAI KEWIRAUSAHAAN PADA ANAK USIA DINI

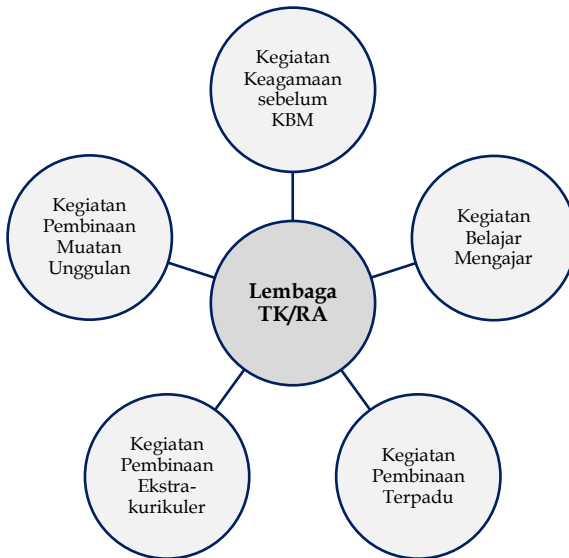
Anak merupakan investasi yang sangat penting bagi penyiapan sumberdaya manusia (SDM) di masa depan. Dalam rangka mempersiapkan SDM yang berkualitas untuk masa depan, pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk diberikan sejak usia dini. Pendidikan merupakan investasi masa depan yang diyakini dapat memperbaiki kehidupan suatu bangsa.

Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam rentang kehidupan manusia. Masa ini sekaligus merupakan masa kritis dalam perkembangan anak. Agar anak usia dini dapat tumbuh secara optimal, maka diperlukan dalam pendidikannya ada kegiatan rutinitas dan terprogram, kegiatan terintegrasi, dan kegiatan khusus.

A. Kegiatan Rutinitas dan Terprogram

Kegiatan rutinitas merupakan kegiatan sehari-hari yang dilaksanakan secara terus menerus dengan rutin dan pasti. Dalam kegiatan ini, tidak selalu direncanakan dalam bentuk rencana kegiatan harian atau rencana kegiatan mingguan. Namun kegiatan ini tetap ada dan dijadikan sebagai pertimbangan seiring dengan berjalannya kegiatan terprogram. Kegiatan rutin penanaman nilai-nilai kewirausahaan meliputi: (1) pembiasaan tidak ditunggu orang tua, cukup diantarkan kemudian dijemput saat waktunya pulang; (2) pembiasaan memimpin, misalnya memimpin do'a sebelum kegiatan; (3) pembiasaan merapikan mainan yang telah digunakannya.

Program yang dikembangkan oleh lembaga TK/RA menjadi suatu kebiasaan yang konsisten yang merupakan bagian tidak terpisahkan dalam kegiatan belajar sehari-hari. Program ini biasanya termasuk dalam program yang menjadi ciri khas lembaga tersebut. Program ini meliputi: (1) kegiatan keagamaan pagi sebelum KBM; (2) kegiatan belajar mengajar; (3) kegiatan pembinaan terpadu; (4) kegiatan pembinaan ekstrakurikuler, (5) kegiatan pembinaan muatan unggulan (Gambar 1).



Gambar 1. Contoh kegiatan rutinitas dan terprogram

Pada kegiatan pembinaan muatan unggulan yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran berbasis kewirausahaan, seperti yang diperoleh penulis dalam penelitiannya (Umayah dan Hulyiah, 2020) bahwa di RA Daarul Muqimien terdapat visi dan misi sebagai berikut : “Menjadi Raudatul Atfal yang mampu

mencetak generasi anak muslim yang cerdas, terampil, mandiri, dan berkarakter". Dengan misi sebagai berikut :

1. Membentuk perkembangan kepribadian dan akhlak anak.
2. Menanamkan kemandirian kepada anak
3. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.
4. Menyiapkan anak yang bermental seorang usahawan.
5. Membekali anak untuk memasuki jenjang pendidikan tingkat selanjutnya.

Salah satu misi yang diusung oleh RA Daarul Muqimien yang terdapat pada nomor 4 adalah menyiapkan anak yang bermental seorang usahawan. Dengan misi tersebut dapat dikatakan bahwa muatan unggulan yang terdapat di RA Daarul Muqimien adalah pembinaan jiwa wirausahawan. Misi tersebut diwujudkan dalam bentuk kegiatan *market day*, *cooking day*, dan *field trip* sesuai tema pembelajaran pada minggu tersebut. Makna misi tersebut bukan hanya sekadar mengajarkan berjualan akan tetapi lebih menekankan pada mental menjadi wirausaha, yaitu mental tangguh, percaya diri dan kreatif.

Lebih lanjut Umayah dan Huliyah (2020:143-144) berdasarkan pada hasil penelitiannya yang dilaksanakan di TK Bona menyatakan bahwa kegiatan "hari pasar" sebagai bentuk kegiatan pembinaan muatan keunggulan di TK Bona Kota Serang dapat bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, yaitu:

1. Aspek Sosial-Emosi; menumbuhkan rasa percaya diri, berani, dan tanggung jawab.
2. Aspek Bahasa; menambah kosa kata dengan mengenal nama-nama makanan, dan belajar berkomunikasi dengan mempromosikan makanannya.

3. Aspek Motorik; mengembangkan motorik kasar maupun halus, dengan memegang makanan atau membantu membuat dan mempersiapkan makanan yang akan dijual.
4. Aspek Kognitif; anak mengenal angka terutama angka seribu, dan juga tahu berapa jumlah kartu uang yang dibutuhkan untuk membeli makanan yang mereka inginkan.
5. Kreativitas; kreativitas dapat dilihat pada bagaimana anak-anak menyajikan makanan dan promosi makanan yang akan dijual.

Menurut Umayah dan Huliyah (2020:42), kegiatan “hari pasar” sudah cukup efektif dalam rangka mengembangkan jiwa kewirausahaan pada anak. Beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan di antaranya:

1. Makanan yang diperjualbelikan bukan budaya lokal, sehingga masih banyak anak yang tidak menyukai dan tidak mengenal makanan lokal khas provinsi Banten.
2. Uang yang digunakan bukan uang asli, akan tetapi kartu yang dibuat uang nominal Rp 1.000,- atau setara dengan Rp 1.000,- sehingga anak belum bisa melakukan tukar/kembalian, karena jajanan pun di bandrol dengan harga seribu dan dua ribu
3. Kegiatan hari pasar belum dilaksanakan sesuai tema pembelajaran yang berlangsung pada minggu tersebut.
4. Barang yang diperjualbelikan hanya makanan kesukaan anak-anak, padahal bisa dikembangkan dengan barang lainnya yang dibutuhkan anak misalnya kebutuhan akan pakaian.
5. Pengelolaan lingkungan belajar kewirausahaan masih kurang menarik.
6. Penanaman jiwa kewirausahaan hanya dilakukan dengan kegiatan jual beli, padahal pembelajaran kewirausahaan pada anak usia dini lebih kepada penanaman jiwa atau

nilai-nilai kewirausahaan, seperti sikap tangguh, jujur, kreatif, bertanggung jawab, pekerja keras dan lain-lain.

Contoh kegiatan pembiasaan yang diterapkan dalam pembelajaran di TK/RA, diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan pembiasaan pada pembelajaran di TK/RA

No.	Langkah Pembelajaran	Pembiasaan yang Diterapkan
1.	Materi pagi	a. Pembiasaan rutin (mengucapkan salam/bersalaman, upacara/senam, berdo'a, meletakkan sepatu dan tas, infak) b. Pembiasaan terprogram (belajar Iqra, hafalan surat/hadits pendek, do'a-do'a harian) c. Pembiasaan spontan (membiasakan anak berdoa ketika bersin, memberi nasihat untuk infak, mendo'akan yang sakit, membiasakan tidak rebutan, mengenalkan ciptaan Tuhan dan buatan manusia) d. Pemberian teladan (guru memberikan teladan membersihkan kelas dan anak-anak membantu membereskan)
2.	Kegiatan inti	a. Pembiasaan terprogram

No.	Langkah Pembelajaran	Pembiasaan yang Diterapkan
		<p>(kegiatan sentra)</p> <p>b. Pembiasaan spontan (membiasakan anak tolong-menolong, merapikan bekas mainnya)</p> <p>c. Pemberian teladan (membuang sampah pada tempatnya, memimpin kegiatan)</p>
3.	Istirahat	<p>a. Pembiasaan rutin (cuci tangan sebelum dan sesudah makan <i>snack</i>, berdo'a sebelum dan sesudah makan, berbagi makanan, dan makan serta minum sambil duduk)</p> <p>b. Pembiasaan spontan (bertanggung jawab atas perbuatannya, seperti mengelap lantai yang terkena tumpahan air minum)</p> <p>c. Pemberian teladan (guru memberikan teladan memimpin kegiatan, pembiasaan antri)</p>
4.	Penutup	Pembiasaan rutin (evaluasi perilaku anak dan berdo'a sebelum pulang)

Pelaksanaan kegiatan rutinitas program penanaman nilai-nilai kewirausahaan dengan cara sebagai berikut :

a. *Berbaris memasuki ruang kelas*

Sebelum memulai kegiatan belajar, akan ditanamkan beberapa perilaku anak yang tujuannya adalah menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada anak antara lain; (1) tertib dan patuh pada peraturan; (2) tenggang rasa terhadap keadaan orang lain; (3) sabar menunggu giliran; (4) mau menerima dan menyelesaikan tugas; (5) berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Selain perilaku tersebut di atas, perlu ditanamkan pula perilaku (1) berpakaian yang bersih dan rapi; (2) mau mengikuti peraturan dan tata tertib lembaga; (3) menjaga kebersihan badan seperti kuku, gigi, rambut, telinga, dan lain-lain; (4) berbaris dengan rapi; (5) berdiri tegap saat berbaris, atau mengikuti gerakan senam; tolong menolong dan peduli teman.

b. *Mengucapkan salam bila bertemu orang lain*

Pada waktu mengucapkan salam, ditanamkan pembiasaan antara lain: (1) sopan santun, (2) Menunjukkan reaksi dan emosi yang wajar, (3) berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, (4) menghormati orang lain, (5) menciptakan suasana keakraban, (6) melatih keberanian, dan mengembangkan sosialisasi anak.

c. *Berdo'a sebelum kegiatan*

Pembiasaan berdo'a dalam setiap memulai kegiatan dan akhir kegiatan juga termasuk di dalamnya adalah tata cara berdo'a itu sendiri.

d. *Kegiatan pembelajaran*

Pada saat kegiatan pembelajaran, pembiasaan perilaku dalam rangka penanaman nilai-nilai kewirausahaan, antara lain: (1) tolong menolong, (2) berpakaian rapi, (3) tertib dan patuh peraturan, (4) berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, (5) bersyukur atas prestasi yang sudah diraih dan ingin terus meningkatkan prestasi, (6) bertanggung jawab menyelesaikan tugas

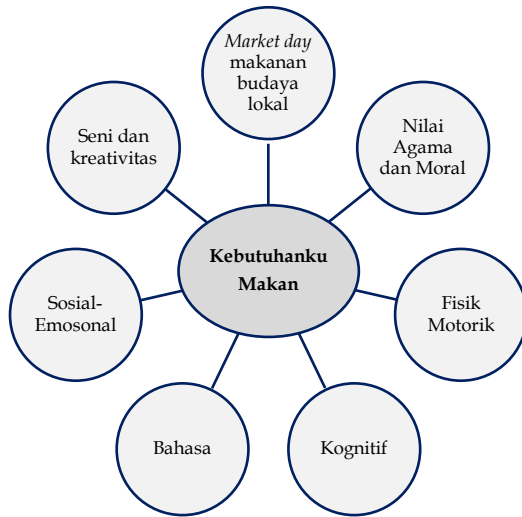
yang diberikan, (7) menjaga kebersihan lingkungan, (8) mengendalikan emosi, (9) menjaga keamanan diri, (10) sopan santun, (11) tenggang rasa.

e. Waktu istirahat/makan/bermain

Pada waktu istirahat/makan/bermain selain pembiasaan tersebut di atas, anak juga dibiasakan untuk sabar menunggu giliran atau antri, pembiasaan disiplin, penggunaan kata tolong ketika meminta bantuan, mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan serta meminta maaf dan mengakui kesalahan.

B. Kegiatan Terintegrasi

Kegiatan terintegrasi merupakan kegiatan pengembangan dari muatan materi jiwa wirausaha melalui pengembangan kemampuan dasar lain yang dihubungkan secara eksplisit. Program kegiatan ini meliputi pengembangan materi nilai-nilai kewirausahaan yang disesuaikan dan dihubungkan pada saat mengembangkan tugas perkembangan lainnya. Contoh kegiatan terintegrasi (kebutuhanku, makan) diperlihatkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Contoh kegiatan terintegrasi

Umayah dan Huliyah (2020) menyatakan bahwa kegiatan penanaman jiwa kewirausahaan yang terintegrasi dengan pengembangan aspek perkembangan lainnya dapat dilihat di RA Daarul Muqimien dan di TK Bona, seperti yang tercantum pada contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) di TK dan RA pada Tabel 2.

Tabel 2. Contoh RPPM di RA dan TK

Hari	KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
Senin	1.1	<ul style="list-style-type: none"> Aku ciptaan Allah SWT 	<u>Pembiasaan:</u> - Mengucap salam - Absen - Tilawatil dan membaca - Menggambar/ menulis - Bermain
	1.2	<ul style="list-style-type: none"> Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan 	
	2.13	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur 	

Hari	KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
	2.1 3.2-4.2 3.3-4.3 2.7 3.11-4.11 3.10-4.10 2.6	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat Memiliki perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar Mengungkap-kan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi dan menceritakan kembali isi cerita sederhana Memahami bahasa (menyimak dan membaca) dan menunjukkan kemampuan bahasa Memahami aturan dalam satu permainan 	<ul style="list-style-type: none"> Berbaris dan berdo'a bersama <i>Ice breaking</i> Muroja'ah <p><u>Kegiatan tema:</u> Pembelajaran iman: membuat tumbuhan atau pohon, pelaksanaan kegiatan dengan tahap-tahap (mengamati, menanya), menonton animasi dan tanya jawab.</p> <p><u>Keaksaraan:</u> Pelaksanaan kegiatan dengan tahap-tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi.</p> <p><u>Raga main:</u> menarik bola warna dengan gambar pelangi, meronce dan menyusun.</p>
Selasa	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal berbagai karya seni 	<u>Seni:</u> Membuat karya seni pohon
Rabu	3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 	<u>Discovery:</u> <i>Life skill</i> (kewirausahaan)
Kamis	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan konsep bilangan 1-10 dan 	<u>Matematika:</u>

Hari	KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
	2.12	menggunakan lambang bilangan untuk menghitung <ul style="list-style-type: none"> Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab 	Mengenal konsep bilangan 1-10
Jum'at	3.2-4.2 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal perilaku akhlak mulia Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 	Literasi: Mendengarkan cerita, menonton adab dan melaksanakan shalat dhuha

C. Kegiatan Khusus

Kegiatan khusus merupakan program kegiatan belajar yang menjelaskan tentang pengembangan jiwa-jiwa usahawan dan kemampuan berwirausaha yang implementasinya tidak harus dikaitkan dengan pengembangan tugas perkembangan lainnya. Program ini membutuhkan waktu dan pembinaan secara khusus. Program ini disesuaikan dengan kebutuhan dan waktu yang tersedia. Program ini dikatakan khusus karena pengembangan jiwa-jiwa usahawan dan kemampuan berwirausaha diberikan hanya di waktu-waktu tertentu dan membutuhkan media yang memadai. Contoh kegiatan khusus dalam rangka penanaman jiwa kewirausahaan dapat dilihat pada kegiatan jual beli yang dilaksanakan di TK Khalifah Serang yang dilaksanakan di bulan Ramadhan yaitu berjualan makanan berbuka (ta'zil) saat menjelang waktu berbuka puasa/maghrib oleh anak-anak TK Khalifah.

BAB V

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS KEWIRAUSAHAAN BUDAYA LOKAL DI TK/RA

Pada bagian ini, disajikan pelaksanaan model pembelajaran berbasis kewirausahaan di TK/RA. Proses pembelajaran berbasis kewirausahaan di TK/RA yang cenderung kognitivistik dan behavioristik sebaiknya dirubah menjadi lebih konstruktivistik. Agar anak lebih aktif membangun konsep kewirausahaan dan menjiwai perilaku-perilaku wirausahawan.

Pembelajaran konstruktivisme adalah proses fasilitasi yang dilakukan oleh pendidik kepada anak dengan cara memberi kemudahan-kemudahan kepada anak agar mereka belajar sendiri dengan mudah, serta memungkinkan anak membangun pengetahuan tentang bagaimana menjadi usahawan, dan memiliki jiwa-jiwa wirausaha, yaitu dengan : (1) memfasilitasi anak untuk aktif; (2) memfasilitasi anak dengan mengalami sendiri belajar melalui pemanfaatan sumber, media; (3) melakukan *assesment* dan refleksi yang mampu menumbuhkan kesadaran diri untuk mengerjakan tugasnya dengan baik.

Berikut adalah contoh pelaksanaan model pembelajaran anak usia dini berbasis kewirausahaan budaya lokal di TK/RA di Provinsi Banten, yang dituangkan dalam Program Tahunan (PROTAH), Program Semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Rancangan model pembelajaran anak usia dini berbasis kewirausahaan budaya lokal tercantum pada PROTAH (Tabel 3), PROSEM (Tabel 4), RPPM (Tabel 5) dan RPPH (Tabel 6).

Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya dilaksanakan melalui bermain, menggunakan tematik serta harus terintegrasi dan holistik. Tidak sama dengan sekolah lanjutan (SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi) yang terdapat mata pelajaran/mata kuliah, pada anak usia dini tidak ada mata pelajaran, yang ada yaitu aspek perkembangan. Pendidikan kewirausahaan pada anak usia dini bukan sekadar bagaimana menjual, akan tetapi lebih pada bagaimana sikap dan perilaku wirausaha tertanam pada anak melalui proses pembiasaan dengan kegiatan bermain melalui benda nyata sesuai tema secara holistik dan terintegrasi yang tidak dapat dipisahkan antar aspek perkembangannya.

Pembelajaran berbasis kewirausahaan budaya lokal dilaksanakan pada pertemuan minggu ke-7 sampai dengan minggu ke-10 melalui kegiatan *market day*, *cooking day*, dan *field trip*. *Market day* dilakukan pada minggu ke-7 dengan cara jual beli makanan sate ikan bandeng dan makanan khas masyarakat Banten lainnya. Ini disesuaikan dengan tema pada pertemuan tersebut yaitu *kebutuhanku* dengan sub tema *makanan*. Selanjutnya kegiatan *cooking day* dilakukan pada minggu ke-8 dengan membuat minuman sop durian salah satu minuman khas masyarakat Banten. Adapun kegiatan *field trip* dilakukan dengan mengunjungi pusat pembuatan batik Banten, sesuai dengan sub tema pada pertemuan ke-9 yaitu *pakaian*. Pada pertemuan ke-10 dikenalkan madu Baduy dan cara meminumnya sebagai upaya menjaga kesehatan secara alami dengan menggunakan hasil alam masyarakat Baduy (suku pedalaman di Provinsi Banten). Berikut adalah rincian kegiatan sebagai rancangan model pembelajaran anak usia dini berbasis kewirausahaan budaya lokal provinsi Banten :

1. *Market Day* (Hari Pasar)

Kegiatan ini sebagaimana biasanya diawali dengan kegiatan pembuka seperti tercantum di RPPH. Kemudian masuk acara inti yaitu *market day* (hari pasar), dengan *setting* lingkungan

belajar menjadi kafe dan bermain sosio drama. Jumlah anak dibagi menjadi empat kelompok, di mana tiga kelompok sebagai penjual makanan khas Banten dengan jenis makanan yang berbeda di antaranya sate Bandeng; dan satu kelompok sebagai pembeli. Sesama penjual diperbolehkan melakukan transaksi jual beli. Kegiatan *market day* ini juga dilakukan secara real (nyata) dengan menggunakan uang rupiah (Gambar 3 dan 4).



Gambar 3. Kegiatan
Market Day ke-1



Gambar 4. Kegiatan
Market Day ke-2

2. *Cooking Day*

Kegiatan *cooking day* dilaksanakan pada minggu ke-8, yaitu praktik langsung memasak/membuat sop durian yang merupakan minuman khas Banten. Setelah selesai kemudian anak-anak bersama guru minum bersama. Jadi anak tidak hanya belajar caranya membuat sop durian saja, anak juga belajar menyajikan minuman sop durian, mengetahui rasa durian, bentuk dan baunya (Gambar 5).

3. *Field Trip*

Kegiatan *field trip* dilakukan dengan mengunjungi pusat

Batik Banten, yang berlokasi di Jln. Bayangkara, Cipocok Jaya, Kota Serang. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan batik Banten, akan tetapi anak-anak langsung praktik membatik di bawah bimbingan langsung dari pegawai di pusat Batik Banten (Gambar 6).



Gambar 5. Kegiatan
Cooking Day



Gambar 6. Kegiatan
Field Trip ke Batik Banten

Tabel 3. Program Tahunan (PROTAH)

No.	Bulan	Tanggal	Uraian Kegiatan	Keterangan
1.	Juli 2020	1 - 19	Proses penerimaan murid baru tahun ajaran 2020/2021.	Guru dan semua personel
		20 - 25	Masa Orientasi Siswa / MOS	Murid, guru dan semua personel
		27 - 30	Hari efektif dengan tema diriku (BDR)	Murid, guru dan semua personel

No.	Bulan	Tanggal	Uraian Kegiatan	Keterangan
		31	Hari Raya Idul Adha	Murid, guru dan semua personel
2.	Agustus 2020	3	Pelaksanaan ibadah qurban (puncak tema)	Murid, guru dan wali murid
		4 - 15	Hari efektif dengan tema diriku (BDR)	Murid, guru dan semua personel
		17 dan 20	Libur Proklamasi Kemerdekaan RI dan 1 Muharam	Murid, guru dan semua personel
		18 - 29	Hari efektif dengan tema lingkunganku (BDR)	Murid, guru dan semua personel
3.	September 2020	1 - 9	Hari efektif dengan tema lingkunganku (BDR)	Murid, guru dan semua personel
		10	Puncak tema lingkunganku	Murid, guru dan semua personel
		14 - 30	Hari efektif dengan tema kebutuhanku (BDR)	Murid, guru dan semua personel
		19	<i>Market Day</i> Jual-beli makanan khas Banten	Murid, guru dan semua personel
		26	<i>Cooking day</i> Membuat minuman <i>Sop Durian</i>	Murid, guru dan semua personel
4.	Oktober 2020	1 - 3	Hari efektif dengan tema	Murid, guru dan semua personel

No.	Bulan	Tanggal	Uraian Kegiatan	Keterangan
			kebutuhanku (BDR)	
		3	<i>Field trip</i> berkunjung ke Pusat Batik Banten	Murid, guru dan semua personel
		5 - 31	Hari efektif dengan tema binatang (BDR)	Murid, guru dan semua personel
		29	Libur Perayaan Maulid Nabi	Murid, guru dan semua personel
5.	November 2020	1 - 4	Hari efektif dengan tema binatang (BDR)	Murid, guru dan semua personel
		5	Puncak tema binatang (<i>field trip</i>)	Murid, guru dan semua personel
		7 - 29	Hari efektif dengan tema tanaman (BDR)	Murid, guru dan semua personel
		30	Puncak tema tanaman (<i>field trip</i>)	Murid, guru dan semua personel
6.	Desember 2020	1 - 12	Pengayaan	Murid, guru dan semua personel
		22	Pembagian LPPA / Raport Semester 1	Murid, guru dan semua personel
		23 - 31	Liburan Semester 1	Murid, guru dan semua personel
		24 - 25	Cuti bersama hari Natal	Murid, guru dan semua personel

Tabel 4. Program Semester (PROSEM)

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya																	
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman																	
2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu							√	√	√	√				√	√	√	√
2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik				√	√	√					√	√	√	√	√	√	
2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	√	√	√				√	√	√	√	√	√	√				

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				
2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan							√	√	√	√							
2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	√	√	√				√	√	√	√							

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap perduli dan mau membantu jika diminta bantuannya				√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√
2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain				√	√	√	√	√	√	√					√	√	√
2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri				√	√	√	√	√	√								
2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	√	√	√			√	√	√	√	√	√	√	√				
2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur							√	√	√	√				√	√	√	√

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah diri dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman				√	√	√	√	√	√	√							
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain																	
3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	√	√	√				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.4	Mengetahui cara hidup sehat				√	√	√	√	√	√	√							
3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				
3.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3.7	Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)				√	√	√	√	√	√	√		√	√	√			
3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)							√	√			√	√	√	√	√	√	√
3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)				√	√	√	√	√	√	√							

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	√	√	√				√	√	√	√	√	√	√				
3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	√	√	√								√	√	√	√	√	√	√
3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	√	√	√				√	√	√	√				√	√	√	√
3.13	Mengenal emosi diri dan orang lain							√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.14	Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri	√	√	√				√	√	√	√							

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni				√	√	√			√		√	√	√	√	√	√	√
KI.4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia																	
4.1	Melakukan kegiatan ibadah harian dengan tuntunan orang dewasa	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	√	√	√				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat				√	√	√	√	√	√	√							
4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				
4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4.7	Menyajikan berbagai karyanya (gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll) tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)				√	√	√			√		√	√	√				
4.8	Menyajikan berbagai karyanya (gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll) tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)									√		√	√	√	√	√	√	√

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4.9	Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas & kegiatannya				√	√	√	√	√	√	√							
4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	√	√	√				√	√	√	√	√	√	√				
4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	√	√	√								√	√	√	√	√	√	√

No.	KOMPETENSI INTI (KI)/KOMPETENSI DASAR (KD)	Semester I																
		Aku			Lingkunganku			Kebutuhanku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya						√	√	√	√	√				√	√	√	√
4.13	Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar							√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	√	√	√				√	√	√	√							
4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				√	√	√					√	√	√	√	√	√	√

Tabel 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Tema	: Kebutuhanku
Kelompok	: B
Semester/Minggu ke-	: 1 / 7
KD :	1.1, 2.2, 2.4, 2.6, 2.7, 2.13, 2.14, 3.1, 4.1, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.12, 4.12, 3.14, 4.14.

No.	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan	
1	Makanan	1.1.4. Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan)	1. Berdiskusi tentang guna makanan bagi tubuh	
	- Manfaat	2.2.1. Mencoba memasak	2. Mengelompokkan makanan pokok, sayuran, lauk	
	- Sumber	2.4.2. Gerakan sederhana	3. Menghitung sendok	
	- Jenis	2.6.5. Tata tertib makan	4. Memperagakan makan yang tertib dan sopan (memberi tanda)	
	- Alat-alat memasak, makan	2.7.2. Antri cuci tangan sebelum makan	5. Memilih makanan yang sehat dan bergizi (sebab akibat)	
	- Cara menyajikan	2.13.1. Tidak mengambil barang milik orang lain	6. Berdoa sebelum dan sesudah makan	
	Makanan Khas Banten Sate Bandeng		2.14.1. Kebiasaan mengucapkan terimakasih	7. Membersihkan alat-alat makan setelah digunakan
			3.1.2& 4.1.2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan	8. Meniru menulis nama-nama makanan Khas Banten
3.3.3 & 4.3.3. membiasakan makan dengan tangan kanan			9. Mengelompokkan kata-kata sejenis	

No.	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
		3.4.7. & 4.4.7. Makan yang teratur dan makanan	10. Meneruskan pola gambar alat-alat untuk makan
		Makanan yang bergizi	11. Menceritakan cara memasak sate Bandeng
		3.5.3.& 4.5.3. Puzel	12.Menyusun puzel gambar piring
		3.6.4.&4.6.4.Meneruskan pola alat-alat makan	13.Mencuci tangan yang benar sebelum makan
		3.6.7.&4.6.7.Konsep bilangan	14.Menunjukkan makanan kesukaan
		3.9.1.&4.9.1.Pengenalan alat-alat makan, memasak	15.Menata meja makan
		3.10.1 & 4.10.1. Percakapan dengan teman	16.Melipat serbet makan
		3.12.2.& 4.12.2. Huruf awal sama nama makanan	17.Mencocokkan gambar ikan bandeng
		3.14.3.& 4.14.3. Makanan khas Banten	18.Mengamati sate ikan Bandeng
			19.Menghubungkan gambar alat-alat memasak dengan kartu kata
			20.Menggambar peralatan memasak
			21.Menyebutkan posisi benda

Tema	: Kebutuhanku
Kelompok	: B
Semester/Minggu ke-	: 1 / 8
KD :	1.1, 2.2, 2.4, 2.6, 2.7, 2.13, 2.14, 3.1, 4.1, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.12, 4.12, 3.14, 4.14.

No.	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
1.	Minuman	1.1.4.Bersyukur atas nikmat Tuhan	1.Berdoa sebelum dan sesudah makan/minum
	- Manfaat	2.2.1.Mencoba membuat minuman	2.Melakukan gerakan minum dengan gelas
	- Sumber	2.4.2.Gerakan sederhana	3.Membuat minuman (teh, susu)
	- Jenis	2.6.5.Menaati tata tertib minum	4.Huruf awal nama-nama minuman
	- Alat-alat memasak, minum	2.7.2.Antri cuci mengambil minuman	5.Mewarnai,menggunting gambar alat-alat untuk minum
	- Cara menyajikan	2.13.1.Tidak mengambil barang milik orang lain	6.Bermain plastisin membuat bentuk alat-alat minum
		2.14.1.Kebiasaan mengucapkan terimakasih	7.Bermain puzzle gambar botol minuman
		3.1.2 & 4.1.2. Berdoa sebelum dan sesudah makan	8.Menghitung botol / gelas air mineral
		3.3.3 & 4.3.3.Minum dengan tangan kanan	9.Meneruskan pola gambar tempat minuman (botol,gelas, cangkir,teko dll)
		3.4.7 & 4.4.7.Minuman yang sehat	10.Bermain kartu huruf,menghubungkan gambar dengan tulisan.

No.	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
		3.5.3.& 4.5.3.Menyusun puzel gambar botol	11. Mengisi botol dengan air minum
		Minuman	12.Memilih minuman yang sehat
		3.6.4.& 4.6.4.Meneruskan pola alat-alat minum	13.Penjumlahan dengan benda
		3.6.7.& 4.6.7.Konsep bilangan	14.Menghiasi gambar teko
		3.9.1.& 4.9.1.Pengenalan alat-alat minum	15.Mengurutkan bilangan
		3.10.2 & 4.10.2.Menirukan 3-4 urutan kata	16.Berjalan sambil membawa gelas berisi air dan tidak tumpah
		3.12.2.& 4.12.2.Huruf awal sama nama minuman	17.Mencari perbedaan dua benda (minuman)
		3.14.3.& 4.12.3Minuman kesukaanku	18.Memasangkan benda sesuai pasangannya
		Minuman khas budaya Banten (Sop Durian)	19.Menirukan 3 - 4 urutan kata (gambar minuman sehat)
			20.Menyusun benda dari besar - kecil
			21.Membuat mainan dari gelas air mineral
			22.Bercerita tentang pengalaman

Tema	: Kebutuhanku
Kelompok	: B
Semester/Minggu ke-	: 1 / 9
KD :	1.1, 2.2, 2.4, 2.6, 2.7, 2.13, 2.14, 3.1, 4.1, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.12, 4.12, 3.14, 4.14.

No.	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
1.	Pakaian	1.1.4.Bersyukur atas nikmat Tuhan (bahan pakaian)	1.Berdiskusi tentang guna,macam pakaian
	- Manfaat	2.2.1.Mencoba menjahit baju boneka	2.Do'a sebelum memakai pakaian
	- Bahan	2.4.2.Gerakan sederhana	3.Memilih baju sesuai kebutuhan
	- Jenis	2.6.5.Tata cara berpakaian yang sopan dan rapi	4.Lomba memakai baju
	- Cara membuat	2.7.2.Budaya antri	5.Melipat baju
	- Cara merawat	2.13.1.Tidak mengambil barang milik orang lain	6.Menghitung baju
		2.14.1.Kebiasaan mengucapkan terimakasih	7.Menjahit kain bentuk baju boneka
		3.1.2& 4.1.2.Berdo'a sebelum berpakaian	8.Menunjukkan bahan/alat untuk membuat baju
		3.3.3 & 4.3.3.Memakai baju sesuai ukurannya	9.Menggunting pola pakaian
		3.4.4.& 4.4.4.Berpakaian rapi sesuai kebutuhan	10.Menyanyi lagu baju baru
		3.5.1.& 4.5.1.Konsep penjumlahan	11.Membatik gambar baju
		3.5.3.&4.5.3.Menyusun puzzle gambar pakaian	12.Menebali suku kata awal gambar pakaian
	3.6.4.& 4.6.4.Meneruskan pola pakaian	13.Menggambar baju dan mewarnainya sesuai kesukaan anak	

No.	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
		3.9.1.& 4.9.1.Pengenalan alat-alat menjahit	14.Mengurutkan cara membuat baju
		3.10.2 & 4.10.2.Menirukan 3-4 urutan kata	15.Penjumlahan dengan benda-benda (topi,dasi dll)
		3.12.2.&4.12.2.Huruf awal sama jenis pakaian	16.Bermain puzzle
		3.14.3.& 4.12.3. Kain batik Khas Banten	17.Menirukan gerakan menjahit baju
			18.Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri pada gambar baju
			19.Menghitung hasil penjumlahan gambar dasi
			20.Merapikan bajunya sendiri
			21.Membatik
			22.Mengelompokkan baju sesuai jenisnya
			23.Mewarnai gambar baju seragam
			24.Mengukur lingkaran badan

Tema	: Kebutuhanku
Kelompok	: B
Semester/Minggu ke-	: 1 / 10
KD :	1.1, 2.2, 2.4, 2.6, 2.7, 2.13, 2.14, 3.1, 4.1, 3.3, 4.3, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.9, 4.9, 3.10, 4.10, 3.12, 4.12, 3.14, 4.14.

No.	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
1.	Kebersihan, Kesehatan	1.1.4.Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)	1.Berdiskusi tentang mengapa harus sehat
	Keamanan	2.2.1.Mencoba minum madu	2.Tata cara buang air yang benar
	- Manfaat	2.4.2.Gerakan sederhana	3.Menunjukkan alat-alat kebersihan badan
	- Cara memelihara	2.6.5.Tata cara minum obat yang benar	4. <i>Story reading</i>
	- Alat-alat kebersihan	2.7.2.Antri mengambil resep /obat	5.Senam sehat ceria
	- Akibat hidup tidak bersih	2.13.1.Tidak mengambil barang milik orang lain	6.Mengelompokkan macam-macam obat, benda-benda berbahaya
	- Obat dan benda-benda yang berbahaya	2.14.1.Kebiasaan mengucapkan terimakasih	7.Membuat minuman madu hangat
		3.1.2& 4.1.2.Berdoa sebelum minum obat	8.Membuat bentuk sabun, sikat gigi, odol dengan plastisin
		3.3.5 & 4.3.5.Senam	9.Mencocok bentuk jaket
		3.4.8.& 4.4.8.Tata cara buang air yang benar	10.Montase gambar obat-obatan
3.5.1.&4.5.1.Konsep penjumlahan		11.Menirukan 4 urutan kata	
3.6.4.& 4.6.4.Meneruskan pola alat kebersihan	12.Menimbang berat badan, mengukur lingkaran kepala, tinggi badan		

No.	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
		3.9.1.& 4.9.1.Pengenalan alat-alat kebersihan	13.Menjumlahkan benda-benda
		3.10.2 & 4.10.2.Menirukan 3-4 urutan kata	14.Melengkapi kata pada gambar alat-alat kebersihan
		3.12.1.& 4.12.1.Huruf vokal dan konsonan	15.Bermain lompat tali, bola
		3.14.2.& 4.14.2.Senang berolahraga	16.Menghubungkan gambar dengan kata (alat-alat untuk mandi)
			17.Membuat mainan dengan bekas bungkus sabun mandi
			18.Bercerita tentang anak yang tidak menjaga kesehatan
			19.Memilih benda-benda yang berbahaya bagi diri anak
			20.Bercerita tentang pengalaman anak
			21.Bermain peran
			22.Menirukan gerakan sederhana
			23.Menceritakan urutan mandi
			24.Menggosok gigi
			25.Menjiplak sikat gigi
			26.Menghitung sikat dan menulis angkanya
		27.Menggambar benda-benda yang berbahaya	

Tabel 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester / Minggu / Hari ke-	: 1 / 7 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 14-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Makanan / Sumber Makanan Pokok
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.6 - 2.13 - 3.4 - 3.12 - 4.12

Materi Kegiatan	: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan ▪ Gerakan sederhana ▪ Menaati tata tertib makan ▪ Tidak mengambil barang orang lain ▪ Makanan yang bergizi ▪ Huruf awal sama nama makanan
Materi Pembiasaan	: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan ▪ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan ▪ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan ▪ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
Alat dan Bahan	: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar bakul nasi, beras, jagung, ketela, alat cocok, pensil, buku tulis

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna makanan bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang makanan pokok
4. Menirukan gerakan menumbuk padi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mencicipi nasi
2. Mengelompokkan makanan pokok
3. Meniru menulis nama-nama makanan pokok

4. Mencocokkan gambar bakul nasi

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan sumber-sumber makanan pokok
 - b. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok
 - c. Dapat mencocokkan gambar bakul nasi
 - d. Dapat meniru menulis nama-nama makanan pokok
 - e. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 7 / 2
Hari, tanggal	: Selasa, 15-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Makanan / Alat-Alat Memasak
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.2 - 2.4 - 2.13 - 3.5 - 4.5 - 3.9 - 4.9

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan pokok)
 - Gerakan sederhana
 - Memasak nasi
 - Tidak mengambil barang bukan miliknya
 - Puzzle
 - Pengenalan alat untuk memasak
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - APE alat masak, puzzle gambar panci, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna makanan bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang alat untuk memasak
4. Menirukan gerakan memasak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyusun puzzle gambar panci (atau alat memasak lainnya)
2. Menghubungkan gambar alat memasak dengan kata
3. Menggambar alat-alat untuk memasak

4. Mencoba memasak ketela

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat bersyukur makanan sebagai anugerah Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk memasak
 - b. Dapat menceritakan cara memasak
 - c. Dapat menyusun pusel gambar panci
 - d. Dapat menghubungkan gambar dengan kata
 - e. Dapat menggambar peralatan memasak

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 7 / 3
Hari, tanggal	: Rabu, 16-09-2020
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Kebutuhanku / Makanan / Peralatan Makan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 -2.6 - 3.3 - 4.3 - 3.6 - 3.6 - 3.12 - 4.12

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan)
 - Tata tertib makan
 - Makan dengan tangan kanan
 - Meneruskan pola peralatan makan
 - Pengenalan alat untuk makan
 - Huruf awal sama
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Gambar pola peralatan makan (piring dan sendok), pensil, kartu angka, serbet

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang peralatan makan
3. Berdiskusi tentang cara membersihkan peralatan makan setelah digunakan
4. Bermain bawa kelereng dengan sendok
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Meneruskan pola gambar peralatan makan
2. Menghitung sendok sesuai angka
3. Melipat serbet makan

4. Mengelompokkan kata-kata sejenis (peralatan makan)

C. *RECALLING*

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

D. *KEGIATAN PENUTUP*

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

E. *RENCANA PENILAIAN*

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk makan
 - b. Dapat menceritakan cara mencuci piring
 - c. Dapat menghitung sendok sesuai angka
 - d. Dapat melipat serbet makan
 - e. Dapat mengurutkan pola gambar peralatan makan

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 7 / 4
Hari, tanggal	: Kamis, 17-09-2020
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Kebutuhanku / Makanan / Tata Tertib Makan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1- 2.6 - 2.7- 3.3 - 4.3 - 3.4 - 4.4-3.9-4.9

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan)
 - Tata tertib makan
 - Makan dengan tangan kanan
 - Meneruskan pola peralatan makan
 - Pengenalan alat untuk makan
 - Makan yang teratur
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Gambar anak sedang makan yang benar dan salah, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tata tertib makan
3. Berdiskusi tentang antri cuci tangan sebelum makan
4. Cuci tangan yang benar
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menata meja makan
2. Memberi tanda gambar makan yang benar
3. Menyebutkan posisi benda
4. Membuat gambar jam (menunjukkan waktu makan)

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menyebutkan tata tertib makan
 - Dapat mencuci tangan dengan benar
 - Dapat menceritakan cara makan yang benar
 - Dapat menata meja makan
 - Dapat menyebutkan waktu makan

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 7 / 5
Hari, tanggal	: Jumat, 18-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Kebutuhanku / Makanan / Makanan Sehat
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-2.6 - 2.7-3.3 - 4.3- 3.9 - 4.9 - 3.10 - 4.10

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan)
 - Memasak nasi
 - Kebiasaan mengucap terima kasih
 - Makan yang teratur
 - Percakapan dengan teman
 - Makanan kesukaan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Gambar makanan kesukaan, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang makan yang teratur
3. Berdiskusi tentang mengucap terimakasih
4. Menjawab pertanyaan tentang makanan kesukaan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menunjukkan makanan kesukaan
2. Memilih makanan yang sehat dan bergizi (sebab akibat)
3. Membuat gambar makanan sesuai angka
4. Membuat sajak

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mengucapkan terimakasih jika mendapatkan sesuatu
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan makanan yang sehat dan bergizi
 - b. Dapat memilih makanan yang sehat
 - c. Dapat membuat gambar sesuai angka
 - d. Dapat membuat sajak tentang makanan
 - e. Dapat menunjukkan makanan kesukaannya

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 7 / 6
Hari, tanggal	: Sabtu, 19-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Makanan / Makanan Khas Banten
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.14 - 3.4 - 4.4 - 3.6 - 4.6 - 3.12 - 4.12

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (makanan)
 - Gerakan sederhana
 - Kebiasaan mengucap terimakasih
 - Makanan yang bergizi (sate Bandeng)
 - Makanan Khas Banten
 - Huruf awal sama
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Gambar ikan Bandeng, Crayon, alat tulis, sate ikan Bandeng

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang makanan bergizi (sate ikan Bandeng)
3. Berdiskusi tentang makanan khas Banten
4. Mengamati Sate ikan Bandeng
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

Market Day

1. Mengamati sate ikan Bandeng
2. Menyebutkan warna sate ikan Bandeng
3. Menyebutkan makanan khas Banten
4. Mengelompokkan jenis makanan bergizi

5. Menyajikan makanan khas Banten untuk dijual belikan
6. Menawarkan jualanya
7. Menghitung hasil jualanya

C. **RECALLING**

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

D. **KEGIATAN PENUTUP**

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

E. **RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
 - a. Dapat mengucapkan terimakasih jika mendapatkan sesuatu
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan makanan khas Banten
 - b. Dapat mewarnai ikan Bandeng
 - c. Dapat mengamati sate ikan Bandeng
 - d. Dapat menyajikan dan makan sate Bandeng
 - e. Dapat mengelompokkan kata-kata sejenis makanan bergizi

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 8 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 21-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Minuman / Jenis Minuman
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.6 - 3.1 - 4.1 - 3.4 - 4.4 - 3.12 - 4.12'

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (minuman)
 - Gerakan sederhana
 - Menaati tata tertib minum
 - Berdoa sebelum dan sesudah minum
 - Minuman yang sehat
 - Huruf awal sama
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Air putih, sirup, gelas, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya minuman bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang asal minuman
4. Berjalan sambil membawa cangkir berisi air dan tidak tumpah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Memperagakan gerakan minum (dengan gelas, botol dll)
2. Mengelompokkan jenis-jenis minuman
3. Menghubungkan gambar dengan kartu kata
4. Mencari perbedaan dua benda (jenis minuman)

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat mensyukuri nikmat Tuhan
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menyebutkan asal minuman
 - Dapat menunjukkan gerakan minum
 - Dapat berjalan sambil membawa gelas berisi air dan tidak tumpah
 - Dapat mengelompokkan jenis-jenis minuman
 - Dapat mencari perbedaan dari minuman

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 8 / 2
Hari, tanggal	: Selasa, 22-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhan / Minuman / Manfaat Minuman
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.7 - 2.13 - 3.4 - 4.4 - 3.6 - 4.6

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (minuman)
 - Gerakan sederhana
 - Antri mengambil minuman
 - Tidak mengambil barang bukan miliknya
 - Minuman yang sehat
 - Konsep bilangan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Botol/gelas air mineral, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang manfaat minuman bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang cara membuat minuman
4. Mengambil minuman dengan antri
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung gelas air mineral
2. Menebali suku kata awal sama nama minuman
3. Penjumlahan dengan gelas / botol air mineral (menulis angka)

4. Membuat mainan dari gelas air mineral (mis: bentuk cangkir, bentuk bunga)

C. *RECALLING*

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat bersyukur nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. dapat menceritakan manfaat minuman bagi kita
 - b. Dapat sabar menunggu giliran
 - c. Dapat menghitung benda
 - d. Dapat membuat mainan dari gelas air mineral bekas
 - e. Dapat menyebutkan suku kata awal nama minuman

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 8 / 3
Hari, tanggal	: Rabu, 23-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Minuman / Peralatan Minum
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.7 - 2.13 - 3.4 - 4.4 - 3.6 - 4.6

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (minuman)
 - Gerakan sederhana
 - Menaati tata tertib minum
 - Tidak mengambil barang bukan miliknya
 - Minum dengan tangan kanan
 - Puzzle gambar botol minuman
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Botol, air, gambar teko, puzzle botol minuman

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang peralatan minum
3. Berdiskusi tentang cara menggunakan peralatan minum
4. Menirukan gerakan sederhana
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyusun puzzle gambar botol minuman
2. Mengisi botol dengan air

3. Menghiasi gambar teko
4. Memasangkan benda sesuai pasangannya (memasang tutup botol)

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai milik orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk minum
 - b. Dapat mengisi botol dengan air
 - c. Dapat memasangkan benda sesuai pasangannya
 - d. Dapat menghiasi gambar teko
 - e. Dapat menirukan gerakan sederhana

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 8 / 4
Hari, tanggal	: Kamis, 24-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Kebutuhanku / Minuman / Peralatan Minum
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.6 - 3.3 - 4.3 - 3.9 - 4.9 - 3.10 - 4.10

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (minuman)
 - Gerakan sederhana
 - Menaati tata tertib minum
 - Minum dengan tangan kanan
 - Pengenalan alat-alat minum
 - Menirukan 3-4 urutan kata
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Gambar cangkir, gunting, plastisin

A. KEGIATAN PEMBUKA

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

B. KEGIATAN INTI

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

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai milik orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. mengetahui dan ketrampilan
 - Dapat menyebutkan peralatan untuk minum
 - Dapat membuat bentuk dengan plastisin
 - Dapat menggunting gambar cangkir
 - Dapat menyusun benda dari besar-kecil
 - Dapat menirukan 3-4 urutan kata

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 8 / 5
Hari, tanggal	: Jum'at, 25-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Minuman / Cara Membuat Minuman
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.2 - 2.6 - 3.4 - 4.4 - 3.6 - 4.6

- Materi Kegiatan : ▪ Bersyukur atas nikmat Tuhan (minuman)
 ▪ Mencoba membuat minuman
 ▪ Menaati tata tertib minum
 ▪ Minuman sehat
 ▪ Meneruskan pola
- Materi Pembiasaan : ▪ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 ▪ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 ▪ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 ▪ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan : ▪ Ternos berisi air panas, teh, gula, sendok, gelas, gambar seri membuat minuman teh

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang minuman sehat
3. Berdiskusi tentang cara membuat minuman
4. Bermain membawa botol berdiri di atas alas (karton)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membuat teh
2. Meneruskan tiga pola peralatan minum
3. Mengurutkan cara membuat teh
4. Bercerita tentang pengalaman

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai milik orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan cara membuat teh
 - Dapat membuat teh bersama-sama
 - Dapat meruskan pola gambar peralatan minum
 - Dapat menceritakan pengalamannya
 - Dapat menyebutkan minuman yang sehat

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 8 / 6
Hari, tanggal	: Sabtu, 26-02-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Minuman / khas Banten (Sop Durian)
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.2 - 2.6 - 3.4 - 4.4 - 3.6 - 4.6

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (minuman)
 - Gerakan sederhana
 - Minuman sehat
 - Huruf awal sama
 - Konsep bilangan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Nampan, cangkir, tatakan cangkir, Sop Durian

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara menyajikan minuman
3. Berdiskusi tentang minuman khas Banten
4. Menirukan gerakan sederhana
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengenalkan dan mengamati minuman sop duren
2. Menyajikan minuman sop Durian
3. Minum bersama sop Durian
4. Membersihkan tempat dan perlengkapan bekas minum sop durian
5. Melengkapi suku kata awal sama (mis: teko-termos dll)

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menyajikan minuman untuk tamu (menggunakan nampan)
 - Dapat menceritakan fungsi / bahaya minuman kaleng (kadaluwarsa)
 - Dapat bermain alat perkusi dari bekas botol minum
 - Dapat meneruskan suku kata awal yang sudah dimulai guru
 - Dapat menyebutkan minuman yang sehat

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 9 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 28-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Pakaian / Manfaat Pakaian
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.6 - 2.14 - 3.1 - 4.1 - 3.4 - 4.4

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
 - Tata cara berpakaian yang rapi dan sopan
 - Kebiasaan mengucap terimakasih
 - Doa memakai baju (bercermin)
 - Berpakaian sesuai kebutuhan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Gambar pola baju, baju untuk laki-laki dan perempuan, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang manfaat pakaian
3. Berdiskusi tentang bahan pakaian
4. Merapikan baju yang dipakainya
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Memilih dan menunjukkan baju untuk anak laki-laki dan untuk anak perempuan
2. Menjiplak pola baju
3. Menyusun pola-pola baju sesuai warna (merah, kuning, hijau dll)

4. Mencari kata yang mempunyai suku kata awal sama (mis: baju-baru, basah-bawah dll)

C. *RECALLING*

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

D. *KEGIATAN PENUTUP*

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

E. *RENCANA PENILAIAN*

1. Sikap
 - Dapat menghargai hasil karya orang lain (baju)
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menyebutkan manfaat baju
 - Dapat menyebutkan jenis-jenis pakaian
 - Dapat merapikan baju yang dipakainya
 - Dapat meniru pola baju
 - Dapat menyusun pola baju sesuai warna

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 9 / 2
Hari, tanggal	: Selasa, 29-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Pakaian / Seragam Sekolah
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.7 - 2.14 - 3.3 - 4.3 - 3.5 - 4.5

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
 - Gerakan sederhana
 - Kebiasaan mengucap terimakasih
 - Budaya antri
 - Memakai baju sesuai ukuran
 - Puzzle
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Puzzle baju, gambar baju seragam, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna pakaian
3. Berdiskusi tentang jenis-jenis pakaian
4. Lomba memakai baju
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain
2. Mengelompokkan baju seragam untuk sekolah (baju, topi, dasi, kaos kaki)
3. Mewarnai gambar baju seragam sekolah

4. Menghitung baju
5. Menyusun puzzle bentuk baju

C. *RECALLING*

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai hasil karya orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat mengelompokkan pakaian untuk sekolah
 - Dapat mewarnai gambar baju seragam sekolah
 - Dapat menghitung baju dengan benar
 - Dapat mengikuti perlombaan secara sportif
 - Dapat menyusun puzzle

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 9 / 3
Hari, tanggal	: Rabu, 30-09-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhan / Pakaian / Cara Membuat Baju
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.2 - 2.7 - 2.14 - 3.3 - 4.3 - 3.6 - 4.6

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
 - Mencoba menjahit baju sederhana
 - Kebiasaan mengucap terimakasih
 - Budaya antri
 - Memakai baju sesuai ukuran
 - Konsep bilangan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Kain perca, meteran, gunting, jarum, benang

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara membuat baju
3. Berdiskusi tentang cara mengukur lingkaran badan
4. Menirukan gerakan menjahit baju
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menunjukkan alat-alat untuk membuat baju
2. Memotong pola baju dari kain perca
3. Mengukur lingkaran badan temannya
4. Menjahit pola baju dari kain perca

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai hasil karya orang lain (baju)
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan cara membuat baju
 - Dapat menyebutkan alat-alat untuk menjahit
 - Dapat memotong pola baju
 - Dapat menjahit pola baju
 - Dapat mengukur lingkaran badan temannya dengan meteran

Kepala Sekolah

Mengetahui :

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 9 / 4
Hari, tanggal	: Kamis, 01-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Pakaian / Peralatan Menjahit
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.7 - 2.13 - 3.9 - 4.9 - 3.10 - 4.10 - 3.14 - 4.14

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
 - Gerakan sederhana
 - Tidak mengambil barang bukan miliknya
 - Budaya antri
 - Pengenalan alat-alat menjahit
 - Menirukan 3-4 urutan kata
 - Pakaian kesukaan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Sisir, pewarna makanan, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara menjahitkan baju
3. Berdiskusi tentang budaya antri
4. Tepuk dengan berbagai pola
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Memercik dengan sisir (pola gunting)
2. Mengurutkan cara membuat baju

3. Menirukan empat urutan kata (baju baru dijahit ibu)
4. Menggambar baju sesuai warna kesukaan

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai hasil karya orang lain (baju)
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat mengurutkan cara membuat / menjahitkan baju
 - Dapat menyebutkan alat-alat untuk menjahit
 - Dapat menggunakan peralatan untuk menjahit
 - Dapat membuat gambar dengan tehnik memercik
 - Dapat menggambar baju dengan warna kesukaan

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 9 / 5
Hari, tanggal	: Jumat, 02-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Pakaian / Merawat Pakaian
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.7 - 2.13 - 3.9 - 4.9 - 3.10 - 4.10 - 3.14 - 4.14

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
 - Gerakan sederhana
 - Tidak mengambil barang bukan miliknya
 - Berpakaian rapi
 - Pengenalan alat-alat perawatan pakaian
 - Konsep penjumlahan
 - Pakaian kesukaan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Baju, gambar setrika, gunting

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat pakaian
3. Berdiskusi tentang berpakaian rapi
4. Menirukan gerakan mancuci baju
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Melipat baju dengan rapi
2. Menceritakan cara mencuci baju

3. Menggunting gambar setrika
4. Menjumlahkan benda-benda

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai hasil karya orang lain (baju)
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan cara merawat pakaian
 - Dapat melipat baju dengan rapi
 - Dapat menjumlahkan benda-benda
 - Dapat menggunting gambar setelika
 - Dapat berpakaian rapi

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 9 / 6
Hari, tanggal	: Sabtu, 03-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Pakaian / Batik Khas Banten
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 2.7 - 2.13 - 3.9 - 4.9 - 3.10 - 4.10 - 3.14 - 4.14

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
 - Gerakan sederhana
 - Tidak mengambil barang bukan miliknya
 - Berpakaian rapi
 - Pengenalan alat-alat perawatan pakaian
 - Konsep penjumlahan
 - Pakaian kesukaan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Kain Batik Khas Banten, alat membatik

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat pakaian
3. Berdiskusi tentang berpakaian rapi
4. Mengahafal doa sebelum berpakaian
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. *Filed trip* ke Pembuatan Batik Banten
2. Membatik motif Batik Banten

3. Mengelompokkan motif batik Banten
4. Menghitung hasil penjumlahan motif batik Banten

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai hasil karya orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan cara membatik
 - Dapat menghafal doa berpakaian
 - Dapat membatik bentuk baju
 - Dapat mengelompokkan bentuk geometri
 - Dapat menghitung benda

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 10 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 05-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Kebersihan / Mandi
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 3.4 - 4.4 - 3.6 - 4.6 - 3.12 - 4.12 - 3.14 - 4.14

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (menjaga kebersihan badan)
 - Gerakan sederhana
 - Tata cara mandi, menggosok gigi
 - Pengenalan alat-alat untuk mandi
 - Huruf awal sama
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Seri gambar urutan mandi, bungkus sabun mandi

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kebersihan badan
3. Berdiskusi tentang cara membersihkan badan
4. Menirukan gerakan mandi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menceritakan urutan cara mandi
2. Mengelompokkan alat-alat untuk mandi
3. Menghubungkan gambar dengan kata (alat-alat untuk mandi)
4. Membuat mainan dengan bekas bungkus sabun mandi (tempat pensil)

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai kebersihan diri sendiri
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan tata cara mandi
 - Dapat menyebutkan dan mengelompokkan peralatan untuk mandi
 - Dapat menirukan gerakan mandi
 - Dapat memanfaatkan bungkus sabun bekas
 - Dapat bercerita akibat tidak mandi
 - Dapat menjual makanan/barang khas budaya Banten

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 10 / 2
Hari, tanggal	: Selasa, 06-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Kebersihan / Menggosok Gigi
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.4 - 3.4 - 4.4 - 3.6 - 4.6 - 3.12 - 4.12 - 3.14 - 4.14

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (menjaga kebersihan badan)
 - Gerakan sederhana
 - Tata cara mandi, menggosok gigi
 - Pengenalan alat-alat untuk menggosok gigi
 - Huruf awal sama
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Pasta gigi, sikat gigi, gayung, plastisin, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kebersihan gigi
3. Berdiskusi tentang cara menggosok gigi
4. Menirukan gerakan menggosok gigi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menggosok gigi
2. Membuat sikat, pasta gigi, gayung dengan plastisin
3. Membuat gambar dengan menjiplak sikat gigi
4. Menghitung jumlah sikat lalu menuliskan angkanya

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai kebersihan diri sendiri
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan tata cara meggosok gigi
 - Dapat menyebutkan da mengelompokkan peralatan meggosok gigi
 - Dapat meggosok gigi dengan benar
 - Dapat menghitung jumlah sikat
 - Dapat bercerita akibat tidak meggosok gigi

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 10 / 3
Hari, tanggal	: Rabu, 07-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Kesehatan / Madu
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.6 - 2.14 - 3.1 - 4.1 - 3.9 - 4.9 - 3.14 - 4.14

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
 - Tata cara minum madu
 - Kebiasaan mengucap terimakasih
 - Berdoa sebelum minum madu
 - Minum obat overdosis berbahaya
 - Senang berolah raga
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Madu, air hangat, timbangan badan

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kesehatan tubuh
3. Berdiskusi tentang cara menjaga kesehatan
4. Senam anak indonesia
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Montase gambar madu
2. Membuat madu hangat
3. Bercerita tentang anak yang tidak menjaga kesehatan
4. Menimbang berat badan

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai hidup sehat
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat meneritakan cara menjaga kesehatan
 - Dapat menyebutkan minum obat overdosis berbahaya
 - Dapat menceritakan akibat hidup tidak sehat
 - Dapat menimbang berat badan
 - Dapat membuat mainan dengan tehnik montase

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 10 / 4
Hari, tanggal	: Kamis, 08-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Kesehatan / Madu
Kompetensi Dasar (KD)	:

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
 - Mencoba membuat madu hangat
 - Antri mengambil madu
 - Tata cara buang air besar yang benar
 - Menyusun puzzle bentuk botol obat
 - Menirukan 3-4 urutan kata
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Madu, air hangat. Gelas, puzzle

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kesehatan tubuh
3. Berdiskusi tentang cara buang air besar yang benar
4. Bermain lompat tali
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menirukan empat urutan kata
2. Melengkapi kata pada gambar alat-alat kebersihan
3. Membuat madu hangat
4. Bermain puzzle

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai hidup sehat
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan cara menjaga kesehatan
 - Dapat menceritakan cara buang air besar yang benar
 - Dapat membuat jamu jawa dari kunyit
 - Dapat menyebutkan alat-alat kebersihan
 - Dapat melengkapi kata

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 10 / 5
Hari, tanggal	: Jumat, 09-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Keamanan /
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 -2.13 -2.14 -3.4 -4.4 - 3.9 -4.9

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - Tidak mengambil milik orang lain
 - Kebiasaan mengucap terimakasih
 - Tata cara menjaga keamanan diri
 - Pengenalan benda-benda berbahaya
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Bola, benda-benda, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya keamanan diri
3. Berdiskusi tentang cara menjaga keamanan diri
4. Bermain bola
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengelompokkan benda yang membahayakan diri anak (benda-benda tajam, makanan kadaluwarsa dll)
2. Membedakan perbuatan benar dan salah (kebiasaan mengucap terimakasih)
3. Menggambar benda-benda yang berbahaya
4. Bercerita tentang pengalaman (mis: sewaktu kena benda tajam)

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai pentingnya keselamatan diri
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan cara menghindari benda-benda berbahaya
 - Dapat melindungi diri dari tindak kekerasan
 - Dapat membedakan perbuatan benar dan salah
 - Dapat menceritakan pengalamannya
 - Dapat menjaga keamanan diri dalam bermain

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 10 / 6
Hari, tanggal	: Sabtu, 10-10-2020
Kelompok usia	: 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Keamanan / --
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 - 2.13 - 2.14 - 3.4 - 4.4 - 3.5 - 4.5 - 3.9 - 4.9 - 3.12 - 4.12

- Materi Kegiatan :
 - Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - Tidak mengambil milik orang lain
 - Kebiasaan mengucap terimakasih
 - Tata cara menjaga keamanan diri
 - Konsep penjumlahan
 - Pengenalan benda-benda berbahaya
 - Huruf vokal dan konsonan
- Materi Pembiasaan :
 - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Alat dan Bahan :
 - Gambar jaket, alat cocok, buku cerita

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya keamanan diri
3. Berdiskusi tentang cara menjaga keamanan diri
4. Senam fantasi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membuat
2. Mencocok gambar jaket
3. Menghitung benda
4. *Story reading* (membaca cerita)
5. Bermain peran

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Dapat menghargai pentingnya keselamatan diri
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat mengetahui pentingnya melindungi diri sendiri
 - Dapat mencocok gambar jaket
 - Dapat menghitung benda
 - Dapat memerankan tokoh
 - Dapat menceritakan kembali

Mengetahui :

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, dkk. (2019). *Pengembangan Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Refika.
- Alma, Buchori. (2018). *Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung: Alfabeta
- Anwar, Muhammad H.M. (2017). *Pengantar Kewirausahaan Teori dan Aplikasi*. Jakarta. Kencana
- Aqib, Zainal. (2010). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Borg, Walter R and Meredith Damien Gal. (2004). *Educational Research an Introduction*. Fourth Edition. New York: Longman.
- Budiyanto. (2017). *Pengantar Pendidikan Inklusif Berbasis Budaya Lokal*. Jakarta: Kencana.
- Ciputra. (2009). *Ciputra Quantum Leap Kewirausahaan: Mengubah Masa Depan Anda dan Masa Depan Bangsa*. Jakarta: Elexmedia.
- Darmawan, Deni dan Wahyudin, Dinn. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Rosdakarya.
- Farid. (2017). *Kewirausahaan Syari'ah*. Jakarta: Kencana.
- Halimah, Leli. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamdani dan Rizal, Syamsul. (2019). *Kewirausahaan*. Yogyakarta. Deepublish.
- Huliyah, Muhiyatul. (2019). *Pendidikan Entrepreneurship pada Anak Usia Dini*. Menggagas Arah Baru PAUD di Indonesia, Telaah atas Kesejahteraan dan Kesetaraan Guru serta Lembaga PAUD Formal maupun Non Formal. Prosiding The 4th Annual Meeting and Conference Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program. Bengkulu, 11-13 April 2019.

- Huliyah, Muhiyatul. (2020). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Serang : YPSIM Banten.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1&2*, edisi ke enam. Jakarta: Erlangga
- Juhri, Muhammad dan Wirawan, Hilman. (2017). *Internalisasi Jiwa Kewirausahaan Pada Anak*. Jakarta. Kencana
- Malawat, Muh. Saleh. (2019). *Kewirausahaan Pendidikan. Implementasi Pendidikan Kewirausahaan pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta*.
- Mariyana, Rita, dkk. (2013). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Mashar, Riana. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mursid. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurseto, Tejo. (2010). *Pendidikan Berbasis Entrepreneur*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/954/0> .
- Prasetyono, Dwi Sunar. (2007). *Membedah Psikologi Bermain*, Yogyakarta: Think
- Rapanna, Patta. (2016). *Membumikan Kearifan Lokal Kemandirian Ekonomi*. Makasar: CV Sah Media.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Santrock, John W. (2006). *Life Span Development*. Alih Bahasa Achmad Chusairi, Jilid 1, Edisi Kelima, Jakarta : Erlangga.
- Saugi, Wildan, Iin Sundari, dan Agustiah. (2019). *Penanaman Karakter Kewirausahaan di TK Alam Al Azhar Kutai Kertanegara*. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/2379>.

- Soemanto, Wasty. (2008). *Pendidikan Wiraswasta*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sulaiman, Hamida, dkk. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja (Pengasuhan Anak Lintas Budaya)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryana, Yuyus & Bayu, Kartib. (2011). *Kewirausahaan Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suryana. (2013). *Kewirausahaan, Kiat dan Proses menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.
- Trim, Bambang. (2010). *Kids on Business: Vaksin Wirausaha untuk Ananda*. Jakarta: Tiga Kelana.
- Umayah dan Huliyah, Muhiyatul. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kewirausahaan Budaya Lokal Provinsi Banten*. Laporan Penelitian Dasar Interdisipliner. Serang : LP2M UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Zaharudin, Harmaizar. (2006). *Menggali Potensi Wirausaha*. Bekasi: CV. Dian Anugrah Prakasa.

BIODATA PENULIS



Umayah, S.Psi, M.MPd. Lahir di Serang, Provinsi Banten pada tanggal 10 Juli 1971. Setelah lulus Madrasah Aliyah Negeri 1 Serang pada tahun 1990, kemudian melanjutkan kuliah S1 di Universitas Islam Bandung, Fakultas Psikologi. Tahun 2000 diterima sebagai dosen PNS di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan STAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten (sekarang menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Maulana Hasanuddin Banten). Pada tahun 2009, melanjutkan S2 di Uninus Bandung, Program Manajemen PLS. Selama menjadi dosen, pada tahun 2007 pernah aktif menjadi pengelola unit LK2P (Layanan Konseling dan Konsultasi Psikologi) IAIN SMH Banten sebagai sekretaris. Tahun 2015 sampai sekarang diamanahkan menjadi ketua jurusan PGRA, yang sekarang berubah menjadi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten.

Di antara karya tulis yang dihasilkan adalah : *Psikologi Umum* (Penerbit LEMLIT IAIN SMH Banten, 2010); *Psikologi Perkembangan* (tidak diterbitkan, 2012); *Psikologi Perkembangan Anak* (tidak diterbitkan, 2019); *Konsep Diri Anak Jalanan di Kota Serang Banten* (Penelitian, 2012); *Remaja Putri dan Pelecehan Seksual (Pemahaman dan Tindakan Remaja Putri di Kota Serang)* (Penelitian, 2013); *Pola Pengasuhan Orangtua pada Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Puber* (Penelitian, 2015); *Membangun Kelekatan (Attachment) Anak dengan Ibu Pasca Kepulangan TKW (Studi di Kp. Penggalang Desa Penggalang Kecamatan Ciruas, Serang, Banten)* (Penelitian, 2017); *Development In Care Early Childhood Father The Family TKW In Kp Penggalang Ciruas Banten Serang* (Prosiding, 2017); *Pendampingan Kurikulum 2013 bagi guru RA/PAUD di Kecamatan Pontang Kabupaten Serang* (PKM, 2018); *Pelatihan Media Pembelajaran Big Book bagi Guru PAUD di Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang* (PKM, 2019).



Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I, M.Pd. Lahir di Tangerang, Provinsi Banten pada tanggal 14 Juli 1979, sebagai anak kelima dari tujuh bersaudara pasangan dari K.H. Husin, BA dan Hj. Embay Nurhayati. Menamatkan sekolah dasar di SDN Buaran Jati, MTs Daarul Muqimien, Buaranjati Sukadiri Kabupaten Tangerang, dan MAN I (satu) Bandung. Pendidikan S1 diperoleh di Fakultas Dakwah Institut Keislaman Hasyim As'ari, Tebuireng,

Jombang, lulus pada tahun 2003 kemudian menyelesaikan pendidikan S2 di Universitas Negeri Jakarta, jurusan Pendidikan Anak Usia Dini lulus tahun 2010. Di tahun 2015, diterima sebagai dosen PGRA (sekarang PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN SMH Banten (sekarang UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten) sebagai dosen tetap non PNS. Pengalaman sebagai guru di MTs dan Aliyah Daarul Muqimien serta sebagai ibu telah memberikan inspirasi dan proses belajar yang panjang dalam memahami anak. Kesalahan dan keinginan untuk menjadi pendidik dan ibu yang baik adalah motor utama bagi penulis untuk semakin mendalami ilmu pedagogik dan anak. Selain menjadi dosen, penulis juga aktif sebagai Asesor PAUD di Badan Akreditasi Nasional PAUD dan Pendidikan Non Formal (PNF) Provinsi Banten (2019-sekarang).

Beberapa karya tulis yang dihasilkan di antaranya adalah: Buku *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Penerbit: YPSIM, 2020); *Metode Menghafal al-Qur'an di Pesantren Tahfidz Anak Al-Azka Cisauk Tangerang* (Penelitian Individu, LP2M IAIN Sultan Maulana Hasanudin Banten, 2017); *Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini* (Jurnal Assibyan, Juni 2016); *Metode Al-Barqy dalam Perspektif Multiple Intelligences* (Jurnal Geneologi, Juni 2016); *Pengembangan Daya Seni pada Anak Usia Dini* (Jurnal Assibyan, Desember 2016); *Deteksi dan Pengembangan Anak Gifted* (Book One International Proceeding Seminar, IAIN Pontianak 2017); *Pembelajaran Al-Qur'an di Pesantren Tahfidz Khusus Anak Al-Azka, Cisauk, Tangerang* (Proceeding the Second Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, UIN Sunan Kalijaga Jogyakarta 2017); *The Influence of Games and Intelligences to Ability in Mathematics for TK-B's Children*, (Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education, vol. 2 2017).

Permainan Matematika untuk Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini (Prosiding Seminar Nasional Tahunan PIAUD UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2017), *Involving Parents in Developing Early Literacy in Preschool Children* (Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education, 2018); *Early Childhood Entrepreneurship Education* (Proceedings the Annual 4th Meeting and Conference, Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program, Bengkulu 2019); *Pembentukan Karakter melalui Optimalisasi Tahfizul Qur'an di Sekolah Dasar Tahfizul Qur'an (SDTQ) Al Azka, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang* (Jurnal el-Buhuth, Vol. 2 No. 2, 2020). Kegiatan Pendampingan Kepada Masyarakat, *Pendampingan Kurikulum 2013 bagi Guru RA/PAUD di Kecamatan Pontang Kabupaten Serang, Banten* (PKM, 2018). Selain itu, penulis juga menjadi editor di dua jurnal nasional Pendidikan Anak Usia Dini, terakreditasi (Sinta 2 dan Sinta 5).