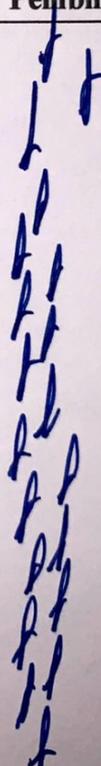


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Widya Restuti Shevayanti
 NIM : 199000019
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)
 Nama Pembimbing : Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi.
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Kotak Sortasi Terhadap Pengenalan Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Di KB RA Fatkhussalam Desa Suko Sidoarjo.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	02 Agustus	Pengajuan judul	
2.	2022	skripsi	
3.	05 Agustus	Acc Judul dan	
4.	2022	matriks	
5.	12 September	Pengajuan Bab I	
6.	2022	Revisi Bab I	
7.	20 September	Revisi Bab I	
8.	2022	Revisi Bab I	
9.	22 September	ACC Bab I	
10.	2022	Pengajuan Bab II	
11.	28 September	Revisi Bab II	
12.	2022 01	Revisi Bab II	
13.	Oktober 2022	Revisi Bab II	
14.	12 Oktober	Pengajuan Bab III	
15.	2022	Revisi Bab III	
16.	20Oktober	Revisi Bab III	
17.	2022	Pengajuan Bab IV	
18.	27 Oktober	Pengajuan Bab V	
	26/22	ACC Bab IV&V	

10 November 2022	Melengkapi skripsi	
21 November 2022		
08 Desember 2022		
26 Desember 2022		
02 Januari 2023		
3 Januari 2023		
4 Januari 2023		
5 Januari 2023		

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi
NIDN 0716108002

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : WIDYA RESTUTI SHEVAYANTI
 NIM : 199000019
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Tanggal Ujian Skripsi : 11 Januari 2023
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Kotak Sortasi Terhadap Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di KB RA Fatkhussalam Suko Sidoarjo
 Penguji I : Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi.
 Penguji II : Aisyah, S.Psi., M.Pd.
 Penguji III : Drs. A. Fachrurrazi, M.Pd.

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1	Tata Tulis			
2	Tabel diperkecil			
3	Metode penelitian (rancangan penelitian pra experiment)			
4	Metode dokumentasi dihapus			
5	Keterangan symbol bintang cukup dengan angka			
6	Menghitung ulang SPSS			

Batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu terhitung dari waktu ujian skripsi.

Penguji I

Isabella Hasiana, S.Psi., M.Psi.
 NIDN. 0716108002

Penguji II

Aisyah, S.Psi., M.Pd.
 NIDN 0705127403

Penguji III

Drs. A. Fachrurrazi, M.Pd
 NIDN 0723116504



**FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Nomor : 898/Ak.2/FPP/XII/2022

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala/Ketua KB RA Fatkhussalam
Jl. KH Abdullah dusun Sungon RT 23 RW 07, Desa Suko Sidoarjo Sidoarjo

Dengan hormat,

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masastudi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala/Ketua KB RA Fatkhussalam berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Widya Restuti Shevayanti
NIM : 199000019
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian : Pengaruh media kotak sortasi terhadap pengenalan bentuk geometripada anak usia 4-5 tahun di KB RA Fatkhussalam

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Surabaya, 05 Desember 2022



Dekan,

Dr. Rentika Hadi., M.Kes.
NIP. 196702091992031002

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **KB RA Fatkhussalam, Tahun Ajaran 2022 - 2023**

Semester/Bulan/Mingguke/Hari ke : I/Oktober/X IX
 Hari/Tanggal : Jumat, 21 Oktober 2022
 Kelompok/Usia : A1 / 4-5 tahun
 Waktu : 07.30 – 11.00 WIB
 Tema/Sub. Tema : Binatang / Binatang air / Macam-macam ikan
 Sentra : Kreativitas

➤ Tujuan :

◆ Materi Pengembangan sikap sebagai pembiasaan :

- Anak terbiasa menyukuri tanaman sebagai ciptaan Tuhan (Nam:1.1)
- Anak terbiasa mengucapkan salam sesuai aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar (3,1)
- Anak terbiasa mencuci tangan dengan aturan yang benar (FM:2.1)
- Anak terbiasa mengenal dan membiasakan aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (mencuci tangan, mandi , gosok gigi (FM:2.1)

◆ Materi Pengembangan Pengetahuan dan Ketrampilan :

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar (Nam: 4.1)
- Anak dapat menggunting dan menempel kertas origami pada gambar ikan (FM:3.3;4.3)
- Anak dapat mengetahui dan menyebutkan macam macam binatang yang hidup di air (Kog:3.8;4.8)
- Anak dapat Menceritakan binatang yang hidup di air yang pernah dijumpai (BHS 3.10 , 4.10)

- Anak dapat menirukan gaya ikan berenang (FM:3.3;4.3)
 - Anak dapat menirukan dan menyanyikan lagu “Baby Shark” (Seni:3.15;4.15)
- Kegiatan Main : Alat dan Bahan
- Mengenal macam-macam binatang air : Gambar macam-macam binatang air
 - Menggunting kertas origami menjadi bentuk kecil : gunting, kertas origami
 - Kolase gambar ikan menggunakan kertas origami : Lka gambar ikan, kertas origami, lem
 - Melukis gambar kepiting menggunakan cat air : Lka gambar kepiting,cat air, kuas
- Pijakan Lingkungan
- 3 anak menyebutkan macam macam binatang yang hidup di air
 - 3 anak Menggunting kertas origami menjadi bentuk kecil kemudian dilanjutkan dengan kolase
 - 3 anak melukis gambar kepiting menggunakan cat air
- Strategi pembelajaran
- Diskusi
 - Pemberian tugas
 - Demonstrasi
 - Bercerita
- Pijakan sebelum main (07.30 – 09.00)
- Berdoa
 - Diskusi tentang hari dan tanggal hari ini
 - Mengamati gambar macam-macam binatang yang hidup di air
 - Diskusi tentang macam-macam binatang yang hidup di air yang pernah dijumpai
 - Diskusi tentang rasa syukur aku dan binatang yang telah diciptakan oleh Allah
 - Memberi kesempatan makan dan minum serta ke toilet

- Mengenalkan macam-macam kegiatan yang telah disiapkan
- Menyetakati aturan , sikap dan cara bermain
- Pijakan saat bermain (09.00 – 10.30)
 - Guru bergerak bebas di antara anak yang sedang menggunting dan kolase
 - Guru memberikan dukungan (scaffolding) kepada anak yang membutuhkan pijakan sambil terus memberikan informasi yang berkaitan dengan tema
 - Guru mencatat pilihan main anak
 - Guru mencatat perkembangan main anak
 - Guru memberikan dukungan kepada anak untuk dapat menaikkan tahapan mainnya
 - Guru mencontohkan komunikasi yang baik dan benar
- Pijakan setelah main (10.30 – 11.00)
 - Beres-beres (merapikan dan mengembalikan alat main)
 - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan main
 - Anak menceritakan pengalaman main yang dilakukan
 - Penguatan pengetahuan tentang identitas
 - Guru menyampaikan harapannya kepada anak tentang kegiatan yang akan datang (pertemuan berikutnya)
 - Bernyanyi
 - Berdoa
- Kosa kata:
 - Macam-macam binatang yang hidup di air
 - Kolase
 - Melukis

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **KB RA Fatkhussalam, Tahun Ajaran 2022 - 2023**

Semester/Bulan/Mingguke/Hari ke :I/November/X IX
 Hari/Tanggal :Rabu, 2 November 2022
 Kelompok/Usia :A1 / 4-5 tahun
 Waktu :07.30 – 11.00 WIB
 Tema/Sub. Tema :Tanaman /tanaman berbuah/ jeruk
 Sentra :Balok

➤ Tujuan :

◆ Materi Pengembangan sikap sebagai pembiasaan :

- Anak terbiasa menyukuri tanaman sebagai ciptaan Tuhan (Nam:1.1)
- Anak terbiasa mengucapkan salam sesuai aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar (3,1)
- Anak terbiasa mencuci tangan dengan aturan yang benar (FM:2.1)
- Anak terbiasa mengenal dan membiasakan aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (mencuci tangan, mandi , gosok gigi (FM:2.1)

◆ Materi Pengembangan Pengetahuan dan Keterampilan :

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar (Nam: 4.1)
- Anak dapat menceritakan macam macam tanaman buah
- Anak dapat menyebutkan bagian bagian pohon
- Anak dapat menarik garis gambar pohon sesuai bagiannya
- Anak dapat berhitung jumlah gambar daun
- Anak dapat menggambar sebuah pohon yang berbuah
- Anak dapat menirukan dan menyanyikan lagu “Watermelon” (Seni:3.15;4.15)
- Anak bermain estafet kotak sortasi

- Kegiatan Main : Alat dan Bahan
 - Menyebutkan bagian bagian pohon :
Gambar bagian bagian pohon
 - Menarik garis gambar pohon sesuai bagiannya :
Lka, pensil
 - Menghitung jumlah gambar daun :Lka
gambar daun, pensil
 - Menggambar dan mewarnai sebuah pohon yang berbuah
:Hvs, pensil,krayon
 - Bermain estafet kotak sortasi
: Kotak sortasi
- Pijakan Lingkungan
 - 3 anak menarik garis gambar pohon sesuai bagiannya
 - 3 anak menghitung jumlah gambar daun
 - 3 anak menggambar dan mewarnai sebuah pohon yang berbuah
- Strategi pembelajaran
 - Diskusi
 - Pemberian tugas
 - Demonstrasi
 - Bercerita
- Pijakan sebelum main (07.30 – 09.00)
 - Berdoa
 - Diskusi tentang hari dan tanggal hari ini
 - Mengamati gambar bagian bagian pohon yang berbuah
 - Diskusi tentang rasa syukur aku dan binatang yang telah diciptakan oleh Allah
 - Memberi kesempatan makan dan minum serta ke toilet
 - Mengenalkan macam-macam kegiatan yang telah disiapkan
 - Menyepakati aturan , sikap dan cara bermain
- Pijakan saat bermain (09.00 – 10.30)
 - Guru bergerak bebas di antara anak yang menggambar dan mewarnai sebuah pohon yang berbuah

- Guru memberikan dukungan (scaffolding) kepada anak yang membutuhkan pijakan sambil terus memberikan informasi yang berkaitan dengan tema
- Guru mencatat pilihan main anak
- Guru mencatat perkembangan main anak
- Guru memberikan dukungan kepada anak untuk dapat menaikkan tahapan mainnya
- Guru mencontohkan komunikasi yang baik dan benar
- Pijakan setelah main (10.30 – 11.00)
 - Beres-beres (merapikan dan mengembalikan alat main)
 - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan main
 - Anak menceritakan pengalaman main yang dilakukan
 - Penguatan pengetahuan tentang identitas
 - Guru menyampaikan harapannya kepada anak tentang kegiatan yang akan datang (pertemuan berikutnya)
 - Bernyanyi
 - Berdoa
- Kosa kata:
 - Bagian bagian pohon yang berbuah
 - Menggambar
 - Mewarnai
 - Daun
 - Kotak sortasi

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **TK. LIYA III, Tahun Ajaran 2022 - 2023**

Semester/Bulan/Mingguke/Hari ke	:I/November/X IX
Hari/Tanggal	:Rabu, 9 November 2022
Kelompok/Usia	:A1 / 4-5 tahun
Waktu	:07.30 – 11.00 WIB
Tema/Sub. Tema	:Sayuran /Macam-macam
sayuran/Sayur bayam	
Sentra	:Peran

➤ Tujuan :

◆ Materi Pengembangan sikap sebagai pembiasaan :

- Anak terbiasa menyukuri tanaman sebagai ciptaan Tuhan (Nam:1.1)
- Anak terbiasa mengucapkan salam sesuai aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar (3,1)
- Anak terbiasa mencuci tangan dengan aturan yang benar (FM:2.1)
- Anak terbiasa mengenal dan membiasakan aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (mencuci tangan, mandi , gosok gigi (FM:2.1)

◆ Materi Pengembangan Pengetahuan dan Ketrampilan :

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar (Nam: 4.1)
- Anak dapat menempelkan sayur bayam pada lembar kerja (FM:3.3;4.3)
- Anak dapat mengetahui manfaat makan sayur (Kog:3.8;4.8)
- Anak dapat Menceritakan sayuran yang disukai (BHS 3.10 , 4.10)
- Anak dapat Bermain peran menjadi tukang sayur (FM:3.3;4.3)
- Anak dapat mengerjakan tugas dengan rapi (Seni:3.15;4.15)

- Kegiatan Main : Alat dan Bahan
 - Mengetahui macam-macam jenis sayur :
Gambar macam-macam binatang air
 - Menggunting gambar macam macam jenis sayuran :Lka gambar
macam macam sayur, gunting
 - Menempel gambar macam macam jenis sayuran :Lka gambar
macam macam sayur, lem
 - Menempel tanaman bayam pada lembar kerja :Hvs, tanaman
bayam,lem
- Pijakan Lingkungan
 - 3 anak Menggunting gambar macam macam jenis sayuran
 - 3 anak Menggunting kertas origami menjadi bentuk kecil kemudian
dilanjutkan dengan kolase
 - 3 anak Menempel tanaman bayam pada lembar kerja
- Strategi pembelajaran
 - Diskusi
 - Pemberian tugas
 - Demonstrasi
 - Bercerita
- Pijakan sebelum main (07.30 – 09.00)
 - Berdoa
 - Diskusi tentang hari dan tanggal hari ini
 - Mengamati gambar macam-macam jenis sayuran
 - Diskusi tentang bagian-bagian tanaman bayam
 - Diskusi tentang rasa syukur aku dan sayuran yang telah diciptakan
oleh Allah
 - Memberi kesempatan makan dan minum serta ke toilet
 - Mengenalkan macam-macam kegiatan yang telah disiapkan
 - Menyetujui aturan , sikap dan cara bermain
- Pijakan saat bermain (09.00 – 10.30)
 - Guru bergerak bebas di antara anak yang sedang menggunting dan
kolase

- Guru memberikan dukungan (scaffolding) kepada anak yang membutuhkan pijakan sambil terus memberikan informasi yang berkaitan dengan tema
- Guru mencatat pilihan main anak
- Guru mencatat perkembangan main anak
- Guru memberikan dukungan kepada anak untuk dapat menaikkan tahapan mainnya
- Guru mencontohkan komunikasi yang baik dan benar
- Pijakan setelah main (10.30 – 11.00)
 - Beres-beres (merapikan dan mengembalikan alat main)
 - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan main
 - Anak menceritakan pengalaman main yang dilakukan
 - Penguatan pengetahuan tentang macam macam jenis sayuran
 - Guru menyampaikan harapannya kepada anak tentang kegiatan yang akan datang (pertemuan berikutnya)
 - Bernyanyi
 - Berdoa
- Kosa kata:
 - Macam-macam jenis sayuran
 - Kolase
 - Menggambar
 - Tanaman sayuran

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **KB RA Fatkhussalam, Tahun Ajaran 2022 - 2023**

Semester/Bulan/Mingguke/Hari ke :	1/November/X IX
Hari/Tanggal	:Jumat,11 November 2022
Kelompok/Usia	:A1 / 4-5 tahun
Waktu	:07.30 – 11.00 WIB
Tema/Sub. Tema	:Tanaman /Tanaman obat/Kunyit
Sentra	:Kreativitas

➤ Tujuan :

◆ Materi Pengembangan sikap sebagai pembiasaan :

- Anak terbiasa menyukuri tanaman sebagai ciptaan Tuhan (Nam:1.1)
- Anak terbiasa mengucapkan salam sesuai aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar (3,1)
- Anak terbiasa mencuci tangan dengan aturan yang benar (FM:2.1)
- Anak terbiasa mengenal dan membiasakan aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (mencuci tangan, mandi , gosok gigi (FM:2.1)

◆ Materi Pengembangan Pengetahuan dan Keterampilan :

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar (Nam: 4.1)
- Anak dapat membuat karya dari mengecap menggunakan kunyit pada lembar kerja (FM:3.3;4.3)
- Anak dapat berhitung menggunakan lka (Kog:3.8;4.8)
- Anak dapat Menyebutkan bagian bagian pohon kunyit (BHS 3.10 , 4.10)
- Anak dapat mengerjakan tugas dengan rapi (Seni:3.15;4.15)

➤ Kegiatan Main : Alat dan Bahan

- Membuat karya dari mengecap menggunakan kunyit :Lka, kunyit

- Berhitung menggunakan lka
:Lka, pensil
- Menempel gambar macam macam jenis tanaman :Lka gambar
macam macam tanaman, lem
- Menyebutkan bagian bagian pohon kunyit : Lka, pensil
- Pijakan Lingkungan
 - 3 anak mengecap menggunakan kunyit
 - 3 anak Menyebutkan bagian bagian pohon kunyit
 - 3 anak Menempel tanaman bayam pada lembar kerja
- Strategi pembelajaran
 - Diskusi
 - Pemberian tugas
 - Demonstrasi
 - Bercerita
- Pijakan sebelum main (07.30 – 09.00)
 - Berdoa
 - Diskusi tentang hari dan tanggal hari ini
 - Mengamati tanaman kunyit
 - Diskusi tentang bagian-bagian tanaman kunyit
 - Diskusi tentang rasa syukur aku dan tanaman yang telah diciptakan oleh Allah
 - Memberi kesempatan makan dan minum serta ke toilet
 - Mengenalkan macam-macam kegiatan yang telah disiapkan
 - Menyepakati aturan , sikap dan cara bermain
- Pijakan saat bermain (09.00 – 10.30)
 - Guru bergerak bebas di antara anak yang sedang mengecap menggunakan kunyit
 - Guru memberikan dukungan (scaffolding) kepada anak yang membutuhkan pijakan sambil terus memberikan informasi yang berkaitan dengan tema
 - Guru mencatat pilihan main anak
 - Guru mencatat perkembangan main anak

- Guru memberikan dukungan kepada anak untuk dapat menaikkan tahapan mainnya
 - Guru mencontohkan komunikasi yang baik dan benar
Pijakan setelah main (10.30 – 11.00)
 - Beres-beres (merapikan dan mengembalikan alat main)
 - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan main
 - Anak menceritakan pengalaman main yang dilakukan
 - Penguatan pengetahuan tentang tanaman obat yaitu kunyit
 - Guru menyampaikan harapannya kepada anak tentang kegiatan yang akan datang (pertemuan berikutnya)
 - Bernyanyi
 - Berdoa
- Kosa kata:
- Tanaman obat
 - Kunyit
 - Mengecap

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **KB RA Fatkhussalam, Tahun Ajaran 2022 - 2023**

Semester/Bulan/Mingguke/Hari ke :I/November/X II

Hari/Tanggal :Selasa,22 November 2022

Kelompok/Usia :A1 / 4-5 tahun

Waktu :07.30 – 11.00 WIB

Tema/Sub. Tema :Binatang/Binatang darat/Kucing

Sentra :Peran

➤ Tujuan :

◆ Materi Pengembangan sikap sebagai pembiasaan :

- Anak terbiasa menyukuri tanaman sebagai ciptaan Tuhan (Nam:1.1)
- Anak terbiasa mengucapkan salam sesuai aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar (3,1)
- Anak terbiasa mencuci tangan dengan aturan yang benar (FM:2.1)
- Anak terbiasa mengenal dan membiasakan aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (mencuci tangan, mandi , gosok gigi (FM:2.1)

◆ Materi Pengembangan Pengetahuan dan Keterampilan :

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar (Nam: 4.1)
- Anak dapat mewarnai gambar kucing (FM:3.3;4.3)
- Anak dapat memerankan bagaimana cara berjalan kucing (FM:3.3;4.3)
- Anak dapat berhitung menggunakan lka (Kog:3.8;4.8)
- Anak dapat Menyebutkan macam-macam jenis kucing (BHS 3.10 , 4.10)
- Anak dapat bernyanyi lagu “kucingku telu” (Seni:3.15;4.15)

- Kegiatan Main : Alat dan Bahan
 - Mewarnai gambar kucing :Lka, kuyit
 - Berhitung menggunakan lka :Lka, pensil
- Pijakan Lingkungan
 - 4 anak mewarnai gambar kucing
 - 4 anak berhitung menggunakan lka
 - 4 anak Menyebutkan macam-macam jenis kucing
- Strategi pembelajaran
 - Diskusi
 - Pemberian tugas
 - Demonstrasi
 - Bercerita
- Pijakan sebelum main (07.30 – 09.00)
 - Berdoa
 - Diskusi tentang hari dan tanggal hari ini
 - Mengamati gambar kucing
 - Diskusi tentang jenis jenis kucing
 - Diskusi tentang rasa syukur aku dan binatang yang telah diciptakan oleh Allah
 - Memberi kesempatan makan dan minum serta ke toilet
 - Mengenalkan macam-macam kegiatan yang telah disiapkan
 - Menyepakati aturan , sikap dan cara bermain
- Pijakan saat bermain (09.00 – 10.30)
 - Guru bergerak bebas di antara anak yang sedang mengecap menggunakan kunyit
 - Guru memberikan dukungan (scaffolding) kepada anak yang membutuhkan pijakan sambil terus memberikan informasi yang berkaitan dengan tema
 - Guru mencatat pilihan main anak
 - Guru mencatat perkembangan main anak
 - Guru memberikan dukungan kepada anak untuk dapat menaikkan tahapan mainnya
 - Guru mencontohkan komunikasi yang baik dan benar

- Pijakan setelah main (10.30 – 11.00)
 - Beres-beres (merapikan dan mengembalikan alat main)
 - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan main
 - Anak menceritakan pengalaman main yang dilakukan
 - Penguatan pengetahuan tentang tanaman obat yaitu kunyit
 - Guru menyampaikan harapannya kepada anak tentang kegiatan yang akan datang (pertemuan berikutnya)
 - Bernyanyi
 - Berdoa
- Kosa kata:
 - Berhitung
 - Mewarnai
 - Kucing

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **KB RA Fatkhussalam, Tahun Ajaran 2022 - 2023**

Semester/Bulan/Mingguke/Hari ke :I/Desember/X III
 Hari/Tanggal :Kamis,1 Desember 2022
 Kelompok/Usia :A1 / 4-5 tahun
 Waktu :07.30 – 11.00 WIB
 Tema/Sub. Tema :Binatang/Binatang Air/Paus
 Sentra :Balok

➤ Tujuan :

◆ Materi Pengembangan sikap sebagai pembiasaan :

- Anak terbiasa menyukuri tanaman sebagai ciptaan Tuhan (Nam:1.1)
- Anak terbiasa mengucapkan salam sesuai aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar (3,1)
- Anak terbiasa mencuci tangan dengan aturan yang benar (FM:2.1)
- Anak terbiasa mengenal dan membiasakan aturan (Sosem:2.6)
- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (mencuci tangan, mandi , gosok gigi (FM:2.1)

◆ Materi Pengembangan Pengetahuan dan Keterampilan :

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar (Nam: 4.1)
- Anak dapat menirukan gerakan ikan berenang (FM:3.3;4.3)
- Anak dapat membuat bentuk aquarium dari balok (FM:3.3;4.3)
- Anak dapat berhitung ikan pada gambar (Kog:3.8;4.8)
- Anak dapat Menyebutkan macam macam binatang air (BHS 3.10 , 4.10)
- Anak dapat bernyanyi lagu “Baby shark” (Seni:3.15;4.15)
- Anak bermain kotak sortasi (FM:3.3;4.3)

- Kegiatan Main : Alat dan Bahan
 - Mewarnai gambar ikan paus :Lka, krayon
 - Menebali kata i-k-a-n : Lka, pensil
 - Menggambar ikan dengan cara menebali :Lka, pensil
 - Membuat balok berbentuk aquarium :Balok
- Pijakan Lingkungan
 - 3 anak mewarnai gambar ikan paus
 - 3 anak menebali kata ikan
 - 3 anak Menebali gambar ikan
 - 3 anak Menyusun balok berbentuk aquarium
- Strategi pembelajaran
 - Diskusi
 - Pemberian tugas
 - Demonstrasi
 - Bercerita
- Pijakan sebelum main (07.30 – 09.00)
 - Berdoa
 - Diskusi tentang hari dan tanggal hari ini
 - Mengamati gambar paus
 - Diskusi tentang jenis dan macam-macam bintang air
 - Diskusi tentang rasa syukur aku dan binatang yang telah diciptakan oleh Allah
 - Memberi kesempatan makan dan minum serta ke toilet
 - Mengenalkan macam-macam kegiatan yang telah disiapkan
 - Menyepakati aturan , sikap dan cara bermain
- Pijakan saat bermain (09.00 – 10.30)
 - Guru bergerak bebas di antara anak yang sedang mengerjakan
 - Guru memberikan dukungan (scaffolding) kepada anak yang membutuhkan pijakan sambil terus memberikan informasi yang berkaitan dengan tema
 - Guru mencatat pilihan main anak
 - Guru mencatat perkembangan main anak

- Guru memberikan dukungan kepada anak untuk dapat menaikkan tahapan mainnya
- Guru mencontohkan komunikasi yang baik dan benar
- Pijakan setelah main (10.30 – 11.00)
 - Beres-beres (merapikan dan mengembalikan alat main)
 - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan main
 - Anak menceritakan pengalaman main yang dilakukan
 - Penguatan pengetahuan tentang binatang air
 - Guru menyampaikan harapannya kepada anak tentang kegiatan yang akan datang (pertemuan berikutnya)
 - Bernyanyi
 - Berdoa
- Kosa kata:
 - Mewarnai
 - Menebali
 - Balok
 - Paus

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

KB RA Fatkhussalam Tahun Ajaran 2022 – 2023

Semester/Bulan/Minggu : I/ November/ XIII
 Tema : Binatang
 Sub Tema : Binatang laut
 Tujuan : Ciri2 ikan
 Topik : Bagian-bagian Ikan
 Strategi Pembelajaran : Diskusi, demonstrasi, bercerita
 Kelompok Usia : TK A

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Materi / Rencana Kegiatan
NAM	1.1Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2Menghormati orang tua dan guru 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 3.2Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (tata cara berdoa yang benar) 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Sentra Balok 1. Membangun bentuk rumah 2. Membangun bentuk sekolah 3. Membangun bentuk lapangan olah raga 4. Menjiplak bentuk geometri 5. Menghitung jumlah balok 6. Membedakan bentuk geometri 7. Menyanyikan lagu “Tangan dan kaki”
SOSEM	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (memberi salam dan cium tangan ketika datang dan pulang sekolah)	8. Bermain media kotak sortasi Sentra Persiapan 1. Mengenal huruf vokal

	<p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (taat terhadap aturan)</p> <p>2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar untuk melatih kedisiplinan</p> <p>2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri</p>	<p>2. Mengenal huruf konsonan</p> <p>3. Merangkai huruf menjadi kata</p> <p>4. Menulis nama sendiri</p> <p>5. Menghitung jumlah huruf dari namanya</p> <p>6. Membilang jumlah benda</p> <p>7. Menyanyikan lagu “Tangan dan kaki”</p>
KOGNITIF	<p>2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (tertarik pada sesuatu yang baru)</p> <p>2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (senang melakukan hal-hal baru)</p> <p>3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> <p>3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p>	<p>Sentra Peran</p> <p>1. Setting tempat olah raga</p> <p>2. Mengenal benda-benda yang ada tempat olah raga</p> <p>3. Mengenal fungsi benda-benda yang ada di tempat olah raga</p> <p>4. Menghitung jumlah benda</p> <p>5. Mengelompokkan benda berdasarkan fungsinya</p> <p>6. Bermain drama</p> <p>7. Menyanyikan lagu “Tangan dan kaki”</p> <p>Sentra Kreativitas</p>

	<p>4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh</p>	<p>Sentra Alam</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal ukuran panjang pendek 2. Mengenal jenis benda sekitar 3. Mendengar cerita dengan baik 4. Menghubungkan tulisan dengan bagian-bagian pada ikan
<p>BAHASA</p>	<p>3.10Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (merespon dengan tepat saat mendengar cerita)</p> <p>4.10Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.11Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)(bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya)</p> <p>4.11Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>3.12Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>4.12Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. menangkap ikan 6. Menempel bahan alam pada gambar ikan 7. Tepuk “ IKAN”

SENI	<p>2.4Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (menjaga kerapihan diri)</p> <p>3.15Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	
FISIK MOTORIK	<p>2.1Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (membuang sampah di tempat sampah)</p> <p>3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.4. Mengetahui cara hidup sehat</p> <p>4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat (cuci tangan sebelum makan minum, memotong kuku dan mencuci rambut)</p>	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

KB RA Fatkhussalam, Tahun Ajaran 2022 – 2023

Semester/Bulan/Minggu : I/ Oktober/ XII
 Tema : Binatang
 Sub Tema : Binatang Darat
 Tujuan : Cara merawat kucing
 Topik : Jenis-jenis kucing
 Strategi Pembelajaran : Diskusi, demonstrasi, bercerita
 Kelompok Usia : TK A

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Materi / Rencana Kegiatan
NAM	1.1Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2Menghormati orang tua dan guru 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 3.2Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (tata cara berdoa yang benar) 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Sentra Balok 9. Membangun bentuk rumah 10. Membangun bentuk sekolah 11. Membangun bentuk lapangan olah raga 12. Membangun bentuk kendang kucing 13. Menjiplak bentuk geometri 14. Menghitung jumlah balok 15. Membedakan bentuk geometri
SOSEM	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (memberi salam dan cium tangan	16. Menyanyikan lagu “Kucingku telu”

	<p>ketika datang dan pulang sekolah)</p> <p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (taat terhadap aturan)</p> <p>2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar untuk melatih kedisiplinan</p> <p>2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri</p>	<p>17. Bermain menggunakan kotak sortasi</p> <p>Sentra Persiapan</p> <p>8. Menulis kata k-u-c-i-n-g</p> <p>9. Mengenal macam-macam kucing</p> <p>10. Menghitung jumlah huruf dari kata kucing</p> <p>11. Membilang jumlah benda</p> <p>12. Menyanyikan lagu “kucingku telu”</p>
KOGNITIF	<p>2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (tertarik pada sesuatu yang baru)</p> <p>2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (senang melakukan hal-hal baru)</p> <p>3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri</p>	<p>Sentra Peran</p> <p>8. Mengenal jenis-jenis kucing</p> <p>9. Menghitung jumlah macam-macam jenis kucing</p> <p>10. Mengelompokkan benda berdasarkan fungsinya</p> <p>11. Bermain drama</p> <p>12. Menyanyikan lagu “Kucingku Telu”</p>

	<p>lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> <p>3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh</p>	<p>Sentra Kreativitas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan jenis makanan kucing 2. Mengamati benda yang ada disekitar 3. Bercerita tentang kucing 4. Membuat topeng bentuk kepala kucing 5. Menyanyi lagu “Kucingku Telu”
BAHASA	<p>3.10Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (merespon dengan tepat saat mendengar cerita)</p> <p>4.10Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.11Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)(bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya)</p>	<p>Sentra Alam</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Mengenal ukuran tinggi rendah 9. Mengenal jenis benda sekitar 10. Mendengan cerita dengan baik 11. Menghitung jumlah gambar kucing 12. Menempel bahan alam pada gambar kucing 13. Menyanyikan lagu “Kucingku Telu”

	<p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p>	
SENI	<p>2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (menjaga kerapian diri)</p> <p>3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	
FISIK MOTORIK	<p>2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (membuang sampah di tempat sampah)</p> <p>3.5 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk</p>	

	<p>pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.6. Mengetahui cara hidup sehat</p> <p>4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat (cuci tangan sebelum makan minum, memotong kuku dan mencuci rambut)</p>	
--	---	--

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Matrik

Nama: Widya Restuti Shevayanti

NIM: 199000019

Judul: Pengaruh Media Kotak Sortasi Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada anak usia 4-5 tahun di KB RA Fatkhussalam desa Suko Sidoarjo

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator variabel	Hipotesis	Metode penelitian			Daftar Pustaka
						Populasi dan sampel	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	
1	Latar belakang. Rumusan masalah: Apakah ada pengaruh media kotak sortasi terhadap pengenalan bentuk	Kotak sortasi merupakan salah satu mainan sekaligus media edukatif terutama dalam menstimulasi	Variabel bebas: Permainan kotak sortasi Variabel terikat: Kemampuan mengenal macam-macam	1. Anak dapat melakukan permainan fisik sesuai aturan dengan permainan 2. Anak dapat menggunakan	Ada pengaruh anak usia 4-5 tahun dapat mengenal macam-macam bentuk geometri	Siswa siswi usia 4-5 tahun di KB RA Fatkhussalam yang berjumlah 25 anak.	Observasi dokumentasi dan tes kemampuan	Menggunakan uji T $t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$	1. M usfiroh, Tadkiroatun, 2008, Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan . Jakarta: Depdiknas 2. Quroisin, Hani. 2015. "Meningkatk

	<p>geometri pada anak usia 4-5 tahun di KB RA Fatkhussalam desa suko sidoarjo</p>	<p>perkembangan anak. Kotak sortasi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Media kotak sortasi dapat diterapkan pada anak yang berusia</p>	<p>bentuk geometri</p>	<p>kasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 3. Anak dapat Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu</p>				<p>an Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam SekitarKelompok B TK PGRI 79/03 Ngaliyan Semarang. “ Universitas Negeri Semarang</p> <p>file:///C:/Users/User/Downloads/9.BAB%20III%20Devianti%20Nurhawati%20(114020474)%20(1).pdf</p>
--	---	---	------------------------	---	--	--	--	--

		sekitar 2 sampai 6 tahun.							https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/4557
--	--	---------------------------	--	--	--	--	--	--	---

LAMPIRAN
Dokumentasi Kegiatan Penelitian



