

PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Nama TK : TK MUSLIMAT NU AL MASYITHOH 1 LAWANG
Tahun Pelajaran : 2020-2021
Semester/Minggu : 1/ 14
Tema/Sub Tema : Tanaman/ Tanaman Buah
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Alokasi Waktu : 900 Menit
Model Pembelajaran : Kelompok (**LURING**)
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.12, 3.13-4.13, 3.12-4.12, 3.10-4.10, 3.12-4.12, 2.14, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 2.3, 3.9-4.9, 3.5-4.5, 2.1, 3.3-4.3, 3.15-4.15, 2.4

| ASPEK PERKEMBANGAN | Senin | Selasa | Rabu | Kamis | Jumat | Sabtu |
|------------------------------|---|---------------------------------------|---|--|---|---------------------------------------|
| | Mangga | Durian | Duku | Manggis | Rambutan | Kelapa |
| Nilai Agama dan Moral | 1.1.1 Mengetahui ciptaan-ciptaan Allah | 1.1.2 Bersyukur atas ciptaan Tuhan | 1.1.1 Mengetahui ciptaan-ciptaan Allah 3.2.1 Berbicara/ berbahasa yang sopan pada orang yang lebih tua | 1.2.1 Menghargai orang yang lebih tua | 1.1.1 Mengetahui ciptaan-ciptaan Allah | 1.1.2 Bersyukur atas ciptaan Tuhan |
| Sosial Emosional | 2.9.2 Menolong teman yang | 2.5.2 Bangga terhadap | 2.12.3 Mampu bekerja sendiri | 2.7.1 | 2.10.2 | 2.8.2 Mandiri dalam melakukan |

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|--|
| | membutuhkan pertolongan | hasil karyanya | | Sabar menunggu giliran | Menghargai pendapat orang lain | kegiatan samapi selesai |
| Kognitif | <p>3.6.3 Mengenal benda-benda sesuai warna</p> <p>4.6.3 Mengelompokkan benda-benda sesuai ukuran mangga</p> <p>3.8.3 Mengenal lingkungan alam:</p> <p>4.8.3 Menceritakan pohon mangga</p> | <p>3.9.1 Menggunakan teknologi sederhana</p> <p>4.9.1 Melakukan proses Teknologi sederhana jus durian</p> | <p>3.9.1 Mengenal teknologi sederhana</p> <p>4.9.1 Melakukan proses kerja sesuai prosedurnya</p> <p>3.6.5 Mengenal konsep dengan benda-benda</p> <p>4.6.5 Membilang dengan buah duku 1-20</p> | <p>3.6.5 Mengenal benda-benda: ukuran</p> <p>4.6.5 Menimbang buah manggis</p> | <p>3.5.4 Mengetahui cara memecahkan masalah</p> <p>4.5.4 Menyusun puzzle secara utuh gambar buah rambutan</p> | <p>3.9.2 Mengenal alat dan teknologi sederhana</p> <p>4.9.2 Menggunakan alat dan teknologi sederhana membuat minuman kelapa muda</p> |
| Bahasa | <p>3.12.1 Mengenal keaksaraan awal</p> <p>4.12.1 Menghubungkan kata dengan gambar mangga</p> <p>3.10.2</p> | <p>3.12.1 Memahami bahasa ekspresif</p> <p>4.12.1 Menuliskan kalimat sederhana Durian enak rasanya</p> | <p>3.11.3 Memahami bahasa ekspresif</p> <p>4.11.3 Mengungkapkan pendapatnya bercerita buah durian</p> | <p>3.10.1 Memahami bahasa reseptif (menyimak)</p> <p>4.10.1 Menceritakan kembali yang telah disampaikan</p> | <p>3.11.1 Memahami bahasa ekspresif</p> <p>4.11.1 Menceritakan kegiatan yang telah dilakukan</p> | <p>3.12.3 Mengenal roncean huruf</p> <p>4.12.3 Membuat roncean huruf sesuai kata nama jenis kelapa: gading, hijau, hibrida</p> |

| | | | | | | |
|----------------------------|--|--|---|---|--|---|
| | Memahami bahasa reseptif 4.10.2 Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan pohon mangga | | | guru tentang buah manggis 3.12.2 Mengetahui keaksaraan awal 4.12.2 Membuat gambar tentang cerita mengenai gambar yang dibuatnya | | |
| Fisik motorik kasar | 3.3.1 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk motorik kasar 4.3.1 Melakukan gerakan tubuh melalui menangkap dan melempar bola | 3.3.2 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya 4.3.2 Melakukan gerakan tubuh melalui gerak dan lagu pohon durian | 3.3.2 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakan 4.3.2 Menirukan gerakan pohon tertiup angin | 3.3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya 4.3.3 Melakukan gerakan tubuh berjalan di atas papan titian | 3.3.1 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakan 4.3.1 Melakukan gerakan tubuh menendang bola terarah | 3.3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakan 4.3.3 Melakukan permainan tradisional melalui permainan egrang batok kelapa |


| | | | | | | |
|----------------------------|---|---|---|---|--|---|
| Fisik motorik Halus | 3.3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakan 4.3.4 Mencipta berbagai bentuk manga dengan plastisin | 3.3.4 Mengenal berbagai macam coretan 4.3.4 Menggambarnya buah durian | 3.3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakan 4.3.4 Menggunakan tangan dengan luwes kegiatan mewarnai gambar durian | 3.3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakan 4.3.4 Mengkreasikan warna dalam mewarnai gambar manggis | 3.3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakan 4.3.4 Mencipta bentuk dari kepingan geometri | 3.3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakan 4.3.4 Membuat hiasan janur dengan digunting ziq zaq |
| Seni | 3.15.5 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15.5 Menciptakan bentuk dari plastisin | 3.15.2 Mengenal berbagai karya seni 4.15.1 Membuat karya seni fingerpainting | 3.15.2 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15.2 Mewarnai gambar durian | 3.15.5 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15.5 Membuat berbagai bentuk dari playdough | 3.15.4 Mengenal berbagai karya aktivitas seni 4.15.4 Menggambar dengan media pasir | 3.15.2 Mengenal berbagai karya aktivitas seni 4.15.2 Kolase dari ampas kelapa pada gambar kelapa |

Mengetahui,
Kepala TK Muslimat NU Al Masyithoh 1 Lawang



(Lukytahardiati, S.E, S.Pd.)

Malang,2021
Guru Kelompok B2



(Dwi Widiya Asnani, S.P.d)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN
(LURING)**

Nama TK : TK MUSLIMAT AL MASYITHOH 1 LAWANG
Tahun Pelajaran : 2020-2021
Semester/Minggu : I/ 14
Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema: Tanaman/ Tanaman Buah/ Buah Kelapa
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Alokasi Waktu : (07.30-10.00) Wib
Kompetensi Dasar : 1.1.2, 2.8.2, 3.9.2-4.9.2, 3.12.3-4.12.3, 3.3.3-4.3.3, 3.3.4-4.3.4,
3.15.2-4.15.2

I. Muatan Materi dan KD Pembelajaran :

1. Bersyukur pohon kelapa ciptaan Tuhan dengan mengucapkan Alhamdulillah **(NAM 1.1.2)**
2. Terbiasa mandiri dalam melakukan kegiatan sampai selesai **(Sosem 2.8.2)**
3. Koordinasi motorik halus **(FMH 3.3.4)**
4. Menggunting janur dengan bentuk ziq zaq **(FMH 4.3.4)**
5. Koordinasi motorik kasar **(FMK 3.3.3)**
6. Permainan tradisional egrang bathok kelapa **(FMK 4.3.3)**
7. Mengenal huruf vokal dan konsonan untuk meronce huruf sesuai kata **(Bhs 3.12.3)**
8. Meronce huruf sesuai kartu kata jenis nama buah kelapa **(Bhs 4.12.3)**
9. Mengenal teknologi sederhana **(Kog 3.9.2)**
10. Menggunakan serutan sebagai alat dan teknologi sederhana membuat minuman kelapa muda **(Kog 4.9.2)**
11. Mengenal berbagai karya seni **(Seni 3.15.2)**
12. Kolase gambar buah kelapa dari ampas kelapa **(Seni 4.15.2)**

II. Tujuan Pembelajaran (HOTs Level 4 - 6)

1. Anak mampu **menunjukkan** sikap bersyukur atas tanaman pohon kelapa sebagai ciptaan Tuhan dengan mengucapkan Alhamdulillah dengan baik **(NAM 1.1.2) A5**
2. Anak mampu **menunjukkan** sikap mandiri dalam melakukan kegiatan sampai selesai dengan baik **(Sosem : 2.8.2) A5**
3. Anak mampu **mengenal** fungsi tangan untuk menggunting **(FMH 3.3.4)**
4. Anak mampu **membentuk** hiasan janur yang digunting ziq zaq dengan rapi **(FMH 4.3.4) C6**
5. Anak mampu **mengenal** permainan tradisional **(FMK 3.3.3)**
6. Anak mampu **mendemostrasikan** permainan egrang bathok kelapa dengan lincah **(FMK 4.3.3)**
7. Anak mampu **menyebutkan** jenis nama kelapa **(Bahasa 3.12.3)**
8. Anak mampu **membuat** roncean huruf sesuai kartu kata jenis nama kelapa: gading, hijau, hibrida dengan tepat **(Bahasa : 4.12.3) C6**
9. Anak mampu menggunakan teknologi sederhana **(Kog 3.9.2)**
10. Anak mampu **memproyeksikan** kegiatan mengambil daging kelapa muda untuk dibuat minuman kelapa muda dengan serutan menggunakan alat dan teknologi sederhana dengan tepat **(Kog 4.9.2) C6**
11. Anak mampu **mengenal** karya seni sederhana **(Seni : 3.15.2)**
12. Anak mampu **mengkreasikan** warna kolase ampas kelapa pada gambar kelapa dengan indah **(Seni 4.15.2) C6**

III. Langkah-Langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Pembukaan (30 menit)

1. Guru mengucapkan salam, sapa
2. Guru bersama anak membaca do'a sebelum belajar
3. Guru mengabsen, tepuk hari ini
4. Guru bercakap-cakap tentang tema/ sub tema/ sub-sub tema hari ini
5. Guru mengajak anak-anak melakukan permainan egrang bathok kelapa **(FMK 3.3.3-4.3.3) gerakan Neurosains**
6. Guru mengenalkan kegiatan dan aturan main hari ini

B. Kegiatan Inti (60 menit)

Mengamati

1. Guru mengajak anak-anak mengamati tunas pohon kelapa
2. Bercakap-cakap tentang bersyukur atas tanaman pohon kelapa sebagai ciptaan Tuhan dengan mengucapkan Alhamdulillah **(NAM 1.1.2)**
3. Guru menunjukkan video tentang pohon kelapa **(TPACK)**

Menanya

Guru menstimulasi anak-anak untuk bertanya tentang "pohon kelapa"

1. Apakah pohon kelapa ? Apa sajakah bagian-bagian pohon kelapa itu ? Apa manfaat pohon kelapa?(What)
2. Siapakah yang menciptakan pohon kelapa ? (Who)
3. Dimanakah pohon kelapa hidup ? (Where)
4. Mengapa pohon kelapa di tanam ? (Why)
5. Kapanakah pohon kelapa itu harus dipetik ? (When)
6. Bagaimana cara perkembangbiakkan pohon kelapa ? (How)

Mengumpulkan Informasi

1. Anak dapat jawaban dari tayangan gambar "pohon kelapa" yang telah diputar guru
2. Anak mendapatkan informasi dari guru tentang pohon kelapa
3. Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berpendapat tentang apa yang dilihatnya saat diputar tayangan gambar pohon kelapa

Menalar

1. Anak menalar ciri-ciri pohon kelapa setelah melihat tayangan gambar PPT yang telah diputar guru
2. Anak menalar sesuai dengan daya tangkap masing-masing sesuai pengamatan cerita, tayangan gambar PPT

Mengumpulkan Informasi

1. Guru menjelaskan alat dan bahan yang digunakan saat bermain
2. Guru menjelaskan ragam kegiatan main yang akan dilaksanakan :
 - a. **Kelompok 1** : Membentuk hiasan janur yang digunting ziq zaq **(FMH 3.3.4-4.3.4)**
 - Guru mempraktekkan cara menggunting janur
 - Guru membimbing cara menggunting janur
 - Anak menggunting janur
 - b. **Kelompok 2** : Membuat roncean huruf sesuai kartu kata jenis nama pohon kelapa: gading, hijau, hibrida **(Bahasa 3.12.3-4.12.3)**
 - Guru mempraktekkan cara meronce huruf sesuai kartu kata
 - Guru membimbing cara meronce huruf dengan memilih kartu kata
 - Anak membuat roncean huruf sesuai kartu kata yang dipilih
 - c. **Kelompok 3** : Mengkreasikan warna kolase ampas kelapa pada gambar buah kepala dengan indah **(Seni 3.15.2-4.15.2)**

- Guru memperlihatkan alat dan bahan kolase dari ampas kelapa serta LKPD
 - Guru membimbing cara kolase pada LKPD dengan diberi lem dan ampas kelapa
 - Guru mempersilahkan anak mengerjakan kolase pada LKPD
- d. Kelompok 4 :** Memproyeksikan kegiatan mengambil daging kelapa muda menggunakan serutan alat dan teknologi sederhana untuk membuat minuman kelapa muda dengan tepat **(Kognitif 3.9.1-4.9.1)**
- Guru mempraktekkan cara mengambil daging kelapa muda menggunakan alat dan teknologi sederhana membuat minuman kelapa muda
 - Guru membimbing cara mengambil daging kelapa muda menggunakan alat sederhana (sendok, alat garuk kelapa muda) di letakkan di mangkok mika kemudian tuang air kelapa muda yang ada dimoci secukupnya lalu tambahkan dengan gula cair sesuai selera (1sendok, 2 sdk, 3 sdk, 4 sdk atau 5 sdk)
 - Guru mempersilahkan anak-anak untuk mempraktekkan cara mengambil daging kelapa muda menggunakan alat dan teknologi sederhana membuat minuman kelapa muda kemudian anak mencicipi rasa minuman kelapa muda yang ia buat.

Mengomunikasikan

1. Guru meminta anak untuk menceritakan tentang apa yang dimainkan hari ini
2. Anak menyajikan hasil karya
3. Guru memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan
4. Guru memotivasi anak untuk semangat dalam menyelesaikan tugas
5. Anak menunjukkan sikap mandiri dalam menyelesaikan tugas **(Sosem 2.8.2)**

Kegiatan Pengaman : Bermain bombiq membentuk bunga kelapa

C. Istirahat (30 menit)

1. Toilet training
2. Berdo'a sebelum makan **(PPK-Religius)**
3. Makan Bersama **(PKK-Kemandirian)**
4. Berdo'a sesudah makan **(PKK-Religius)**
5. Bermain bebas

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

1. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang menarik yang sudah dilakukan dalam satu hari dan guru mengucapkan rasa bangga anak-anak sudah hebat telah menyelesaikan 4 kegiatan bermain kelompok **(4C)**
2. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari **(4C)**
3. Kegiatan penenangan yang berupa lagu "Sluku-Sluku Bathok" dan pesan-pesan
4. Berdo'a, salam **(PPK-Religius)**

IV. Observasi, Percakapan, Penugasan, Unjuk kerja, Hasil karya Metode :

Bercakap-cakap, Pemberian tugas, Demonstrasi

V. Media, Alat dan bahan

➤ Media :

Video, tayangan gambar PPT pohon kelapa, gambar pohon kelapa

Alat dan bahan

Tunas kelapa, janur, gunting, kartu kata, huruf vokal dan konsonan a-z , gambar kelapa, ampas kelapa, lidi, alat mengambil daging kelapa muda, gelas, sendok, moci, nampan, mangkok mika, pensil

VI. Penilaian

a. Teknik Penilaian :

Observasi, percakapan, unjuk kerja, hasil karya

b. Alat penilaian :

Rating scale, Hasil karya, anekdot

Penilaian :

| No | Program Pengembangan | Tujuan | Rubrik Penilaian |
|----|----------------------|--|------------------|
| 1 | NAM 1.2 | Anak mampu membiasakan sikap bersyukur atas tanaman pohon kelapa ciptaan Tuhan dengan baik. | |
| 2 | SE 2.8 | Anak mampu menunjukkan sikap mandiri dalam melakukan kegiatan sampai selesai dengan tuntas, baik | |
| 3 | Kog. 3.9-4.9 | Anak mampu memproyeksikan mengambil daging kelapa muda membuat minuman kelapa muda dengan menggunakan serutan alat teknologi sederhana dengan tepat | |
| 4 | Bhs 3.12-4.12 | Anak mampu membuat roncean huruf sesuai kartu kata jenis nama buah kelapa dengan tepat | |
| 5 | Fm Halus 3.3-4.3 | Anak mampu membentuk hiasan janur digunting ziq zaq dengan rapi | |
| 6 | Fm Kasar 3.3-4.3 | Anak mampu mendemostrasikan permainan dengan egrang bathok kelapa dengan lincah | |
| 7 | Seni 3.15-4.15 | Anak mampu mengkreasikan kolase warna dari ampas kelapa pada gambar kelapa dengan indah | |

Malang,2021

Guru Kelompok B2

Mengetahui,
Kepala TK Muslimat NU Al Masyithoh 1 Lawang



(Lukytahardiati, S.E, S.Pd.)

(Dwi Widiya Asnani, S.Pd.)

**MATERI BAHAN AJAR (LURING)
MODEL KELOMPOK DENGAN SUDUT PENGAMAN**

I. IDENTITAS

- a. Nama TK : TK MUSLIMAT AL MASYITHOH 1 LAWANG
- b. Tahun Pelajaran : 2020-2021
- c. Semester/Minggu : I/ 14
- d. Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema: Tanaman/ Tanaman Buah/ Buah Kelapa
- e. Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
- f. Alokasi Waktu : (07.30-10.00) Wib
- g. Kompetensi Dasar : 1.1.2, 2.8.2, 3.9.2-4.9.2, 3.12.3-4.12.3, 3.3.3-4.3.3, 3.3.4-4.3.4, 3.15.2-4.15.2
- h. Tujuan Pembelajaran (**HOTs Level 4 - 6**)
 - 1. Anak mampu **menunjukkan** sikap bersyukur atas tanaman pohon kelapa sebagai ciptaan Tuhan dengan mengucapkan Alhamdulillah dengan baik (**NAM 1.1.2**) **A5**
 - 2. Anak mampu **menunjukkan** sikap mandiri dalam melakukan kegiatan sampai selesai dengan baik (**Sosem : 2.8.2**) **A5**
 - 3. Anak mampu **mengenal** fungsi tangan untuk menggantung (**FMH 3.3.4**)
 - 4. Anak mampu **membentuk** hiasan janur yang digantung ziq zaq dengan rapi (**FMH 4.3.4**) **C6**
 - 5. Anak mampu **mengenal** permainan tradisional egrang (**FMK 3.3.3**)
 - 6. Anak mampu **mendemostrasikan** permainan egrang bathok kelapa dengan lincah (**FMK 4.3.3**)
 - 7. Anak mampu **menyebutkan** jenis nama kelapa (**Bahasa 3.12.3**)
 - 8. Anak mampu **membuat roncean huruf** jenis nama kelapa: gading, hijau, hibrida dengan tepat (**Bahasa : 4.12.3**) **C6**
 - 9. Anak mampu menggunakan teknologi sederhana (**Kog 3.9.2**)
 - 10. Anak mampu **memproyeksikan** kegiatan mengambil daging kelapa muda untuk dibuat minuman kelapa muda dengan menggunakan serutan teknologi sederhana dengan tepat (**Kog 4.9.2**) **C6**
 - 11. Anak mampu **mengenal** karya seni sederhana (**Seni : 3.15.2**)
 - 12. Anak mampu **mengkreasikan** kolase gambar dari ampas kelapa dengan indah (**Seni 4.15.2**) **C6**

ISI BAHAN AJAR

Diskripsi Kegiatan

Dalam pembelajaran secara **Luring** ini guru mengenalkan tema/ sub tema/ sub-sub tema :tanaman/ tanaman pohon yaitu pohon kelapa kepada anak dan anak akan diajak kegiatan bermain dan belajar dalam 4 kelompok bermain. Berikut gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajarannya:

Guru memberikan salam pada anak-anak dan menanyakan kabar anak-anak, dilanjutkan dengan berdo'a sebelum melakukan kegiatan belajar. Guru memandu untuk berdo'a sebelum belajar. Berikut do'a sebelum belajar yang dibaca bersama guru dan anak:

رَضِثُ بِاللّٰهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا وَرَسُولًا رَبِّ زِدْ نَبِيَّ عَلَمًا وَرُزُقْنِيْ فَهْمًا وَاجْعَلْنِيْ مِنَ الصَّالِحِيْنَ

Setelah melakukan do'a sebelum belajar guru memberikan semangat pada anak-anak dengan memberikan motivasi pada anak-anak. Setelah itu guru melanjutkan percakapan tentang tanaman pohon kelapa yaitu. Guru dengan komunikatif melakukan proses pembelajaran, menanyakan pada anak-anak tentang pohon kelapa. Anak-anak diberikan kesempatan untuk menyebutkan jenis nama pohon kelapa yang anak lihat, siapa yang mengendarai, tempat berhentinya di mana, untuk apa gunanya. Guru memberikan tanggapan atas jawaban anak-anak dengan senang dan memotivasi anak-anak agar bisa menyampaikan jawabannya sesuai dengan kemampuan anak. Kemudian guru menayangkan **gambar tayangan PPT** tentang jenis-jenis nama kelapa Sambil menyaksikan **online** tentang nama jenis kelapa yang dikenal anak, guru menjelaskan pada anak-anak tayangan yang manfaat pohon kelapa sesuai pembelajaran hari ini. Anak mengamati tayangan **PPT** dan melakukan proses bertanya dari tayangan yang dilihatnya, guru juga menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh anak. Setelah proses bertanya dan guru menjawab pertanyaan tersebut, guru mengajak anak-anak untuk kegiatan motorik kasar, untuk memberikan semangat sebelum belajar. Kegiatan motorik kasar yang dilakukan adalah menampilkan gerakan dengan permainan egrang bathok kelapa dengan lincah.

Pada kegiatan inti, anak-anak melakukan 4 kegiatan bermain (sesuai kelompok yang sudah direncanakan guru), diantaranya kelompok 1. membuat hiasan janur, kelompok 2. Membuat roncean huruf sesuai kata, kelompok 3. Kolase dengan ampas kelapa. 4. Memproyeksikan cara mengambil daging kelapa muda dengan menggunakan alat dan teknologi sederhana. Sebelum melakukan kegiatan guru menjelaskan satu-satu persatu kegiatan yang akan dilakukan anak dan menunjukkan alat serta bahan yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Anak-anak melakukan kegiatan bermain di dampingi guru, guru mengamati dan memberikan motivasi pada anak agar bisa melakukan kegiatan dengan baik dan sesekali guru

melakukan percakapan pada anak menanyakan tentang kegiatan yang sedang dilakukan, atau menanyakan hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan oleh anak untuk mengetahui kemampuan anak.

Pada kegiatan akhir, guru meminta beberapa anak untuk menceritakan pengalamannya belajar di sekolah yang telah dilakukan pada hari itu, mulai dari awal hingga kegiatan akhir. Guru memberikan tanggapan dengan baik pada anak-anak yang telah bercerita. Guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan dengan cara menanyakan pada anak-anak kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dan perasaan saat melakukan kegiatan tersebut. Sebelum mengakhiri kegiatan guru memberikan penguatan secara umum ~~materi yang telah dilakukan~~ dalam satu hari tadi, kemudian kegiatan belajar diakhiri dengan membaca do'a selesai belajar, yaitu do'a Surat Al Ashr. Berikut do'a yang dibaca :

وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Selesai membaca do'a guru memberikan pesan dan semangat untuk belajar, Guru memberikan salam. Pulang