

LAPORAN BEST PRACTICE
PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

BERMAIN RICE PRINT MELALUI MODEL PENDEKATAN SAINTIFIK DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING BERORIENTASI HOTS
DI TK ABU BAKAR ASH SHIDIQ TAHUN PELAJARAN 2019/2020



NAMA : MUALFAIDAH
NUPTK : 8336769671130043
SEKOLAH/TEMPAT TUGAS : TK ABU BAKAR ASH SHIDIQ
KEDUNGWARU LOR KARANGANYAR
KABUPATEN : DEMAK
PROPINSI : JAWA TENGAH

DEMAK

JAWA TENGAH

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan dalam bentuk Best Practice berjudul Bermain Rice Print Melalui Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Problem Solving Berorientasi Hots di TK Abu Bakar Ash Shidiq Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama : Mualfaidah, S.Pd

Asal Sekolah : TK Abu Bakar Ash Shidiq Kedungwaru Lor Karanganyar

Telah disetujui dan disahkan pada/oleh

Hari : Sabtu

Tanggal : 21 Desember 2019

Kepala TK Abu Bakar Ash Shidiq

Guru Inti



Zulaikha, S.Pd

Malikhah, S.Pd
NIP. 19690819 200604 2012

Disahkan Oleh
Pengawas

Lusia Yuniarti, S.Pd, M.Pd
NIP. 19650620 198601 2003

BIODATA PENULIS

Nama : Mualfaidah

Tempat/ Tanggal lahir : Demak, 4 Oktober 1991

NUPTK : 8336769671130043

Pendidikan Terakhir : S1 PG PAUD

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Jl. Melati RT 06 RW 02 Kedungwaru Lor,
Karanganyar, Demak

Sekolah/Tempat Tugas : TK Abu Bakar Ash Shidiq Kedungwaru Lor,
Karanganyar, Demak

Motto Hidup : Bekerja keras dan berbuat baiklah, hal luar biasa akan terjadi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Best Practice dengan judul “Bermain Rice Print Melalui Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Problem Solving Berorientasi Hots di TK Abu Bakar Ash Shidiq Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Karya Tulis ini merupakan pengalaman di lapangan yang sudah penulis lakukan selama menjalankan tugas sebagai guru di Abu Bakar Ash Shidiq. Sehubungan dengan adanya tugas PKP yang diselenggarakan oleh PPPPTK, maka penulis menyertakan karya tulis ini sebagai salah satu syarat mengikuti kegiatan tersebut.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ungkapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Ibu Lusia Yuniarti, S.Pd, M.Pd, selaku Pengawas TK UPTD DIKBUD Kecamatan Karanganyar.
2. Ibu Malikah, S.Pd, selaku Guru Inti dalam Program PKP Berbasis Zonasi yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan Best Practice ini.
3. Ibu Zulaikha, S.Pd, selaku kepala TK Abu Bakar Ash Shidiq Karanganyar Demak.
4. Segenap guru TK Abu Bakar Ash Shidiq Karanganyar Demak.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Best Practice ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Sehingga kritik dan saran dapat menjadikan penulis lebih baik, demi kesempurnaan penyusunan Laporan Best Practice selanjutnya.

Akhirnya, apapun yang penulis sajikan dalam Laporan Best Practice ini, semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi orang lain.

Demak 2019
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
BIODATA PENULIS	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Jenis Kegiatan	2
C. Manfaat Kegiatan	2
BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN	
A. Tujuan dan Sasaran	3
B. Bahan / Materi Kegiatan	3
C. Cara Melaksanakan Kegiatan	4
D. Media dan Instrumen	9
E. Waktu dan Tempat Kegiatan	10
BAB III HASIL KEGIATAN	
A. Hasil	11
B. Masalah yang dihadapi	12
C. Cara Mengatasi Masalah	12
BAB IV SIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan	14
B. Rekomendasi	14
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia bermain merupakan dunia yang penuh warna dan menyenangkan, karena yang melakukan permainan akan merasa terhibur dan senang saat melakukannya. Dari kata “bermain” sudah menunjukkan bahwa kegiatan ini berdampak memberikan penyegaran pikiran dari berbagai aktifitas yang menjenuhkan. Bermain bagi anak-anak, memiliki peranan yang sangat penting. Para pakar psikologi berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana untuk perkembangan anak, dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik, maka dengan demikian, kemampuan kognitif dan sosialnyapun akan berkembang.

Bermain memberikan suatu kesenangan bagi anak, karena dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi perkembangan otot kasar dan otot halus anak, meningkatkan penalaran anak, dan memahami kebermaknaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi anak serta mengembangkan kreativitas anak melalui media bermain rice print.

Pembelajaran dengan media bermain rice print disusun berdasarkan Kurikulum 2013 yang mengacu pada model pembelajaran Problem Solving berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skill). Problem Solving merupakan model pembelajaran yang mengedepankan strategi pembelajaran dengan

menggunakan keterampilan yang memiliki keinginan kuat untuk dapat memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Media rice print dapat mengembangkan aktivitas seni anak, karena anak berusaha membuat cetakan yang menarik dengan bentuk yang beragam sesuai keinginannya. Selain itu media Rice Print dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak pada saat anak menghitung hasil cetakan yang telah mereka buat.

B. Jenis Kegiatan

Kegiatan yang dilaporkan dalam laporan praktik ini adalah kegiatan pembelajaran tematik TK untuk pengembangan kognitif KD 3.8-4.8 dan pengembangan kemampuan seni KD 3.15-4.15

C. Manfaat Kegiatan

Manfaat penulisan laporan praktik ini adalah meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran tematik yang berorientasi HOTS.

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Tujuan dan Sasaran

Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk mendeskripsikan praktik penulis dalam menerapkan pembelajaran berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Selain itu untuk meningkatkan kreativitas seni anak melalui kegiatan rice print/mencetak nasi dengan model pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS, media untuk menggali kemampuan kognitif anak melalui menghitung hasil cetakan nasi yang dibuat, media untuk mengontrol emosi anak saat bermain yaitu sikap sabar (antri menunggu giliran saat bermain rice print/mencetak nasi)

Sasaran pelaksanaan Best Practice ini adalah Kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Abu Bakar Ash Shidiq Karanganyar Demak sebanyak 18 siswa.

B. Bahan/Materi Kegiatan

Bahan yang digunakan dalam praktik pembelajaran ini adalah pengembangan kognitif KD 3.8-4.8 dan pengembangan kemampuan seni KD 3.15-4.15.

Kognitif	
KD 3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
KD 4.8	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
Seni	
KD 3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni
KD 4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. Cara Melaksanakan Kegiatan

Cara pelaksanaan praktik ini adalah menerapkan pembelajaran saintifik dengan model pembelajaran *Problem Solving*.

Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan praktik yang telah dilaksanakan penulis.

1. Pemetaan KD

Pemetaan KD dilakukan untuk menentukan pasangan KD yang dapat diterapkan dalam pembelajaran saintifik. Berdasarkan hasil telaah KD yang ada di

kelompok B, Penulis memilih tema tanaman untuk pembelajaran pasangan KD 3.8-4.8 aspek kognitif, KD 3.15-4.15 aspek seni di kelompok B semester 1.

2. Analisis Target Kompetensi

Hasil analisis target kompetensinya sebagai berikut.

3. Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kognitif	
KD 3.8.1	Menunjuk nama dan kegunaan tanaman (IPK Kunci)
KD 3.8.2	Menunjukkan proses perkembangbiakan tanaman (IPK pendukung)
KD 3.8.3	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana (IPK Pendukung)
KD 3.8.4	Menceritakan perkembangbiakan tanaman (IPK Kunci)
KD 4.8.1	Mengetahui dirinya dengan alam (IPK pendukung)
KD 4.8.2	Mengenal konsep sains dalam kehidupan sehari-hari (IPK Pendukung)
KD 4.8.3	Melakukan berbagai percobaan sederhana bersifat sains (IPK Kunci)
KD 4.8.4	Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan menjadi basah) (IPK Pendukung)
Seni	

KD 3.15.1	Anak melakukan kegiatan bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu (IPK Pendukung)
KD 3.15.2	Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman (IPK Pendukung)
KD 3.15.3	Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar (IPK Kunci)
KD 3.15.4	Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (IPK pendukung)
KD 3.15.5	Bermain drama sederhana (IPK Kunci)
KD 3.15.6	Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (IPK Kunci)
KD 3.15.7	Melukis dengan berbagai cara dan objek (IPK Kunci)
KD 3.15.8	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll) (IPK Kunci)
KD 4.15.1	Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya, misal : seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai (IPK Kunci)
KD 4.15.2	Menampilkan hasil karya seni baik dalam berbagai bentuk (IPK Pendukung)
KD 4.15.3	Menghargai hasil karya baik dalam berbagai bentuk (IPK Pendukung)

4. Pemilihan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dipilih adalah *problem solving*.

5. Merencanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran

Pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan merinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sintak *problem solving*.

Berikut ini adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *problem solving*.

Sintak Model Pembelajaran	Guru	Siswa
Menentukan masalah	1) Guru menyampaikan materi tentang tanaman padi dan manfaat nya 2) Guru mengajukan pertanyaan, “Apa manfaat tanaman padi dalam kehidupan sehari-hari ?” 3) Guru menjelaskan bahwa beras diolah menjadi nasi dan nasi bisa dicetak	Menyimak penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru
Mengeksplorasi masalah	Guru menjelaskan bahwa nasi dapat dicetak dengan bentuk	Mendengarkan penjelasan dari guru

	yang beragam	
Merencanakan solusi	Guru menjelaskan nasi dapat dicetak dengan berbagai macam cetakan untuk menghasilkan cetakan yang menarik	Mengikuti apa dijelaskan guru
Melaksanakan rencana	Guru mengajak anak mencetak nasi dengan cetakan bentuk boneka	Mencetak nasi dengan cetakan boneka kemudian menghitung hasil cetakannya
Memeriksa solusi	Guru menilai hasil cetakan nasi dengan cetakan boneka	Menyimak penjelasan guru
Mengevaluasi	Cetakan akan bagus jika nasi yang diisi dicetakan penuh, sedangkan cetakan tidak sempurna jika isi nasi di cetakan tidak penuh	Melaksanakan evaluasi dari guru

6. Proses Pembelajaran

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk bermain rice print yaitu cetakan, nasi, sendok, dan baki
- b. Guru menjelaskan cara bermain dengan media rice print
- c. Anak berkreasi saat bermain rice print, memilih bentuk cetakan yang disukai
- d. Anak menghitung hasil cetakan yang sudah di buat
- e. Anak menceritakan kepada guru pengalaman saat bermain rice print
- f. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil kerja 1 hingga 5 di atas kemudian disusun perangkat pembelajarn meliputi RPPH, bahan ajar, dan instrumen penilaian. RPPH disusun dengan mengintegrasikan literasi, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), dan kecakapan abad 21.

D. Media dan Instrumen

Media Pembelajaran yang digunakan dalam praktik ini adalah bahan alam (contohnya nasi) yang ada dilingkungan tempat tinggal penulis.

Instrumen yang digunakan dalam praktik ini yaitu instrumen untuk mengamati proses pembelajaran berupa lembar observasi.

E. Waktu dan Tempat Kegiatan

Praktik ini dilaksanakan pada tanggal 2 sampai 13 Desember 2019 bertempat di Kelompok B TK Abu Bakar Ash Shidiq desa Kedungwaru Lor, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Demak.

BAB III

HASIL KEGIATAN

A. Hasil

Hasil yang dilaporkan dari praktik ini sebagai berikut

1. Proses pembelajaran saintifik yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran problem solving berlangsung aktif. Siswa menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pada guru maupun temannya. Aktifitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak problem solving mengharuskan siswa aktif dan mampu memecahkan masalah secara objektif dan mandiri selama proses pembelajaran.

2. Pembelajaran saintifik dengan menerapkan model pembelajaran problem solving meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir karena pengetahuan makin bertambah

Setelah mendapat penjelasan dari guru tentang cara mencetak nasi, anak mampu melakukannya dan menemukan ide-ide baru saat melakukan kegiatan mencetak nasi untuk mendapat hasil cetakan yang baik dan menarik.

3. Melalui *problem solving* kemampuan berpikir tadi diproses dalam situasi atau keadaan yang benar – benar dihayati, diminati anak serta dalam berbagai macam ragam alternatif

Dengan menggunakan metode problem solving anak lebih antusias dalam kegiatan mencetak nasi karena di media itu anak bebas bereksplorasi menuangkan ide-idenya yang dapat menumbuhkan minat bermainnya.

4. Membina pengembangan sikap perasaan (ingin tahu lebih jauh) dan cara berpikir objektif – mandiri, krisis – analisis baik secara individual maupun kelompok

Dengan metode problem solving rasa ingin tahu anak akan semakin tinggi, anak akan berpikir objektif bertanya kepada guru tentang hal baru yang di dapat dalam proses bermain mencetak nasi.

B. Masalah yang dihadapi

Masalah yang dihadapi adalah siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran problem solving. Dengan tujuan menggali kognitif anak guru menggunakan metode klasikal sehingga anak merasa bosan.

Masalah lainnya adalah terbatasnya ide guru untuk memilih kegiatan yang sesuai dengan minat anak serta untuk menggali potensi yang ada di diri anak untuk mencapai perkembangan yang maksimal.

C. Cara Mengatasi Masalah

Agar siswa yakin bahwa pembelajaran saintifik dengan metode problem solving dapat membantu siswa lebih menguasai materi pembelajaran, guru memberi penjelasan sekilas tentang apa, bagaimana, mengapa dan manfaat belajar berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*).

Pemahaman dan kesadaran akan pentingnya HOTS akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kesadaran bahwa belajar bukan sekedar menghafal teori dan konsep akan membuat siswa mau belajar dengan HOTS.

Terbatasnya ide guru dapat diatasi dengan keaktifan guru dalam mencari informasi berkaitan dengan bahan yang akan diajarkan misalnya dengan browsing di internet.

BAB IV

Simpulan dan Rekomendasi

A. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Pembelajaran saintifik dengan model pembelajaran problem solving layak dijadikan praktik pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara kreatif.
2. Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) secara sistematis dan cermat, pembelajaran saintifik dengan model pembelajaran problem solving yang dilaksanakan tidak sekedar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi dan kecakapan abad 21.
3. Dengan menggunakan model pendekatan saintifik berorientasi HOTS anak lebih fokus dalam pembelajaran, anak lebih kreatif dalam bermain, anak akan selalu bertanya dengan hal yang baru, anak lebih tertarik untuk bermain karena menggunakan benda nyata

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil praktik pembelajaran saintifik dengan model pembelajaran problem solving, berikut disampaikan rekomendasi secara relevan.

1. Guru seharusnya tidak hanya mengajar dengan mengacu pada buku siswa dan buku guru serta jaring-jaring tema yang telah disediakan, tetapi berani melakukan inovasi pembelajaran saintifik yang kontekstual sesuai dengan latar belakang siswa, situasi dan kondisi sekolahnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna.
2. Siswa diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam belajar, tidak terbatas pada hafalan teori. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu siswa menguasai materi secara lebih mendalam dan lebih tahan lama (tidak mudah lupa).
3. Sekolah, terutama Kepala Sekolah dapat mendorong guru lain untuk ikut melaksanakan pembelajaran berorientasi HOTS. Dukungan positif sekolah seperti penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumahwati, Sadiah. 2019. *Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Tim Desain Grafis
- Ermayani, Desi. 2019. *Mengenal Lingkungan Alam di TK*. Jakarta : Mochamad Mulyadi
- Permendikbud No 137 (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. 2015
- Permendikbud No 146 (2013). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. 2015

LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Foto-foto kegiatan
- Lampiran 2 : RPPH
- Lampiran 3 : Bahan Ajar
- Lampiran 4 : Kisi-kisi soal Pilihan ganda dan uraian
- Lampiran 5 : Soal, kunci dan pedoman penyekoran
- Lampiran 6 : Lembar observasi proses pembelajaran

Lampiran 1 (Foto Kegiatan)

	<p>Menyusun batu warna membentuk kata padi</p>
	<p>Menumbuk beras</p>
	<p>Membuat sawah dari balok unit</p>
	<p>Mencetak nasi</p>

		<p>Kegitan pembuka</p>
		<p>Senam Sehat Gembira</p>
		<p>Meniru gerakan petani mencangkul</p>
		<p>Kegiatan Penutup</p>



**TAMAN KANAK-KANAK
ABU BAKAR ASH-SHIDIQ**
Jl. Nusa Indah RT 02/02, Desa Kedungwaru Lor, Kec Karanganyar,
Kab Demak Telp. (082 314906400 /081 22573227)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SEMESTER/MINGGU/HARI KE : I/ I6/ 2
HARI / TANGGAL : SELASA, 3 DESEMBER 2019
KELOMPOK USIA : KELOMPOK B (5-6 TAHUN)
TEMA/SUB TEMA : TANAMAN/PADI
ALOKASI WAKTU : 180 MENIT (07.00 – 10.00 WIB)

KOMPETENSI DASAR (KD) :

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui ciptaanNya (NAM)
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (NAM)
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (KOGNITIF)
- 2.4 Mengenal berbagai karya dan aktivitas (SENI)
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (SOSEM)
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FMK)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FMK)
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna , bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur fungsi dan ciri-ciri lainnya) (KOGNITIF)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola , sifat, suara, tekstur, fungsi,dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan) (KOGNITIF)

4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh

3.11 Memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal) (BAHASA)

4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal

3.12 Mengenal keaksaraan awal (BAHASA)

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya

MATERI KEGIATAN

1. Ketela ciptaan Tuhan
2. Bersyukur atas nikmat Allah
3. Sikap kreatif
4. Sikap estetis
5. Cara untuk berani tampil di depan
6. Gerakan motorik kasar/ senam sehat gembira
7. Tekstur daun ketela
8. Bentuk dan warna daun ketela
9. Bahasa ekspresif
10. Keaksaraan awal

MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar
4. Cuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan

A. ALAT DAN BAHAN

1. Batu warna
2. Alu, lumpang, beras
3. Balok unit
4. Cetakan, nasi

B. KEGIATAN MOTORIK KASAR

- Meniru gerakan petani mencangkul

KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pembukaan
 - Penerapan SOP pembukaan
 - Tepuk Padi

Padiku xxx tumbuh subur xxx
Daunnya xxx berwarna hijau xxx
Padi yang tua xxx akan menguning
Siap di panen xxx oleh petani
2. Inti

MENGAMATI

- Guru mengajak anak untuk mengamati padi
- Anak menyimak cerita tentang padi
- Anak mengamati cara menumbuk beras

MENANYA

- Guru menstimulasi anak untuk bertanya manfaat tanaman padi dalam kehidupan sehari-hari (C 1)
- Guru menstimulasi anak untuk bertanya cara menumbuk beras (C1)
- Guru menstimulasi untuk bertanya tentang cara menumbuk beras (C1)

MENGUMPULKAN INFORMASI

- **Kegiatan 1 : Menyusun batu warna membentuk kata padi**
 - Guru mempersiapkan alat dan bahan
 - Guru mengajak anak menyusun batu warna membentuk kata padi
 - Anak menyusun batu warna membentuk kata padi
- **Kegiatan 2 : Menumbuk beras**
 - Guru mempersiapkan alat dan bahan
 - Guru mengajak anak menumbuk beras
 - Anak menumbuk beras
- **Kegiatan 3 : Membuat sawah dari balok unit**
 - Guru mempersiapkan alat dan bahan
 - Guru mengajak anak membuat sawah dari balok unit
 - Anak membuat sawah dari balok unit (C6)
- **Kegiatan 4 : Mencetak nasi**
 - Guru mempersiapkan alat dan bahan
 - Guru mengajak anak mencetak nasi
 - Anak mencetak nasi (C6)

MENALAR

- Anak menyebutkan nama padi
- Anak menyebutkan bagian-bagian tanaman padi
- Anak menyebutkan manfaat padi
- Anak menyebutkan cara menumbuk beras

MENGGOMUNIKASIKAN

- Anak menceritakan tentang padi
- Anak menceritakan manfaat padi
- Anak menceritakan saat menyusun batu warna membentuk kata padi
- Anak menceritakan saat menumbuk beras

- Anak menceritakan saat membuat sawah dari balok unit
- Anak menceritakan saat mencetak nasi

3. Recalling

- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai,dll

4. Istirahat

- SOP cuci tangan
- SOP makan
- SOP istirahat

5. Penutup

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa
- Salam

C. RENCANA PENILAIAN

1. Lingkup Perkembangan, STPPA, KD dan Indikator

LINGKUP PRKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	HASIL PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama Moral	1.1	Terbiasa menyebut nama Tuhan sebagai pencipta				
	1.2	Mengucap Alhamdulillah sebagai bentuk rasa syukur				
Sosem	2.5	Menumbuk beras				
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan kegiatan senam				
Kognitif	2.3	Sikap Kreatif				
	3.6-4.6	Menyebutkan bagian-bagian tanaman padi				
	3.8-4.8	Membuat sawah dari balok unit				
Bahasa	3.11-4.11	Bahasa ekspresif				

	3.12-4.12	Menyusun batu warna membentuk kata padi				
Seni	2.4	Mencetak nasi				

2. Teknik Penilaian

- Cheklis
- Catatan Anekdote
- Hasil Karya

Kepala TK
Abu Bakar Ash Shidiq



ZULAIKHA, S.Pd

Demak, 2 Desember 2019
Guru Kelompok B

MUALFAIDAH, S.Pd

Lampiran 3 (Bahan Ajar)



Lampiran 4 (Kisi-kisi penulisan soal)

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Materi Pokok	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	2	3	4		5	6	7
	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	3.8.1 Menunjukkan nama dan kegunaan tanaman	Membedakan ciri-ciri padi yang masih muda dan padi yang sudah tua Memanfaatkan padi dan botol plastik bekas sebagai alat musik perkusi	1. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal padi yang masih muda dan padi yang sudah tua berdasarkan warna 2. Menunjukkan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal kegunaan dari padi	C4 (Menganalisis) C4 (Menganalisis)	Pilihan ganda Uraian	1

1. KARTU SOAL

KARTU SOAL NOMOR 1 (PILIHAN GANDA)	
Mata Pelajaran : Kognitif Kelas/Semester : Kelompok B/ II	
Kompetensi Dasar	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
Materi	Membedakan padi yang masih muda dan padi yang sudah tua
Indikator Soal	Ada beberapa padi yang masih muda dan padi yang sudah tua yang tercampur
Level Kognitif	C4 Menganalisis
Soal	

2. SOAL URAIAN

KARTU SOAL NOMOR 2 (URAIAN)

Mata Pelajaran : kognitif

Kelas/Semester : kelompok B/ I

Kompetensi Dasar	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
Materi	Bermain musik perkusi dengan padi
Indikator Soal	Padi yang dimasukkan ke dalam botol
Level Kognitif	C6 (mencipta)

Soal



Lampiran 5

Kunci Pedoman Penskoran Soal Pilihan Ganda

NO SOAL	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	SKOR
1.	a. Padi yang masih muda berwarna hijau dan tidak berisi b. Padi yang sudah tua berwarna kuning dan berisi	2

Keterangan:

Soal ini termasuk soal HOTS karena

1. Ada stimulasi benda nyata yaitu padi yang masih muda dan padi yang sudah tua
2. C4 (Menganalisis)

Kunci Pedoman Penskoran Soal Uraian

NO SOAL	URAIAN JAWABAN/KATA KUNCI	SKOR
1.	a. Padi dimasukkan ke botol plastik b. Padi di dalam botol dikocok-kocok diiringi lagu sebagai alat musik perkusi	3

Keterangan:

Soal ini termasuk soal HOTS karena

1. Ada stimulasi benda nyata yaitu padi dan botol plastik
2. C6 (mencipta)

Lampiran 7 (Lembar Observasi Proses Pembelajaran)

No	Nama Anak	Kegiatan	Hasil Observasi	Keterangan