

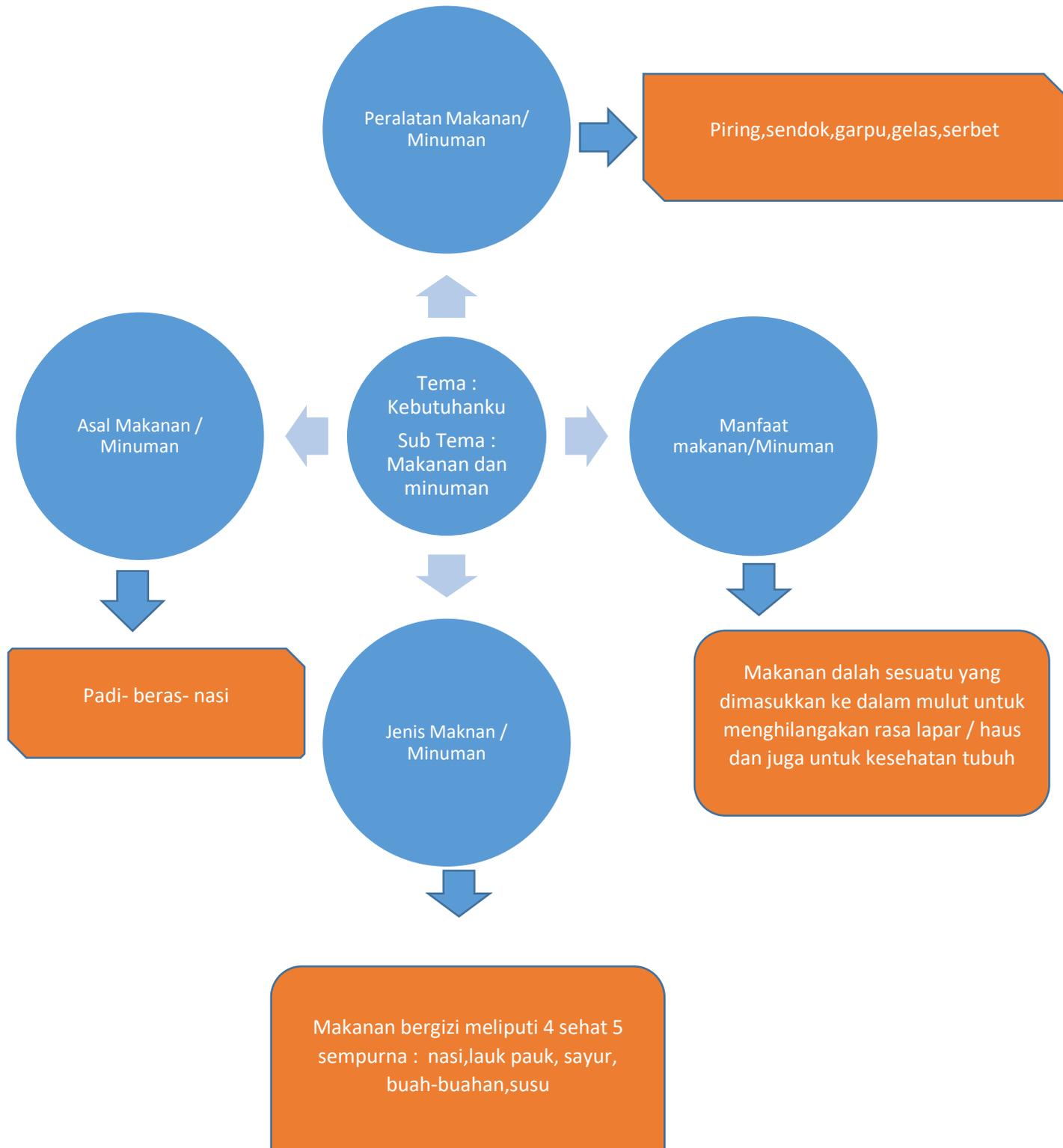
1. Analisis kebutuhan bahan ajar usia 5-6 tahun

Bidang Pengembangan	Sub bidang pengembangan	Indikator	Materi Pembelajaran
Nilai-nilai Agama dan Moral		Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mensyukuri makanan/minuman ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	Motorik kasar	Melakukan berbagai gerakan motorik kasar dan motorik halus yang seimbang, terkontrol, dan lincah	Gerakan jalan zig zag
	Motorik Halus	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol, mis; meronce	Menggunakan alat makan dengan benar
	Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	Mulai melakukan hidup bersih dan sehat	Makan makanan yang bergizi
Kognitif	Belajar dan Pemecahan Masalah	Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa	Menghitung jumlah peralatan masak

	Berpikir Logis	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil - terbesar	Pengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri
	Berpikir Simbolik	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	. Pengenalan konsep dan lambang bilangan
BAHASA 3.11-4.11	Memahami Bahasa	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas	Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan yang diungkapkan
	Mengungkapkan Bahasa	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Tanya jawab tentang keterangan /informasi
	Keaksaraan	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Menggerakkan jari-jari tangan
SOSIAL EMOSIONAL 2.5	Kesadaran Diri	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya
	Rasa Tanggungjawab Diri Sendiri dan Orang lain	Menyelesaikan pekerjaan tanpa dibantu orang lain	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

	Perilaku Prososial	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah diri dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman	Memperhatikan dan mendengarkan teman, orang tua, dan orang yang lebih tua
SENI 3.15-4.15	Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu	Bersenandung sesuai syair lagu
	Tertarik dengan kegiatan seni	Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam	mewarnai gambar telur

2. Webbing tema



2. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK Aisyiyah Pucangan 1 kartasura

TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 11 / 5

Hari, tanggal : Kamis, 20 Maret 2020

Kelompok/ Usia : B / 5-6 Tahun

Tema / Sub Tema : Kebutuhanku / Makanan Kesukaanku

Kegiatan main : Sentra Persiapan

Metode Pembelajaran : Belajar dari Rumah (BDR)

Penguatan Pendidikan Karakter : Percaya Diri, terampil

Tujuan Pembelajaran :

1. KD 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
 - Anak dapat mengenal Makanan dan minuman sebagai ciptaan Allah SWT
2. KD 3.3-4.3 Melakukan berbagai gerakan motorik kasar dan motorik halus yang seimbang, terkontrol, dan lincah
 - Anak dapat berjalan zig zag
 - Anak dapat menggunakan alat masak dengan benar
3. KD 3.6-4.6 (KOG) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai tepanjang, terkecil sampai terbesar
 - Anak dapat mengelompokkan peralatan masak dari yang terkecil sampai terbesar
 - Anak dapat Meletakkan peralatan masak sesuai angka
4. KD 3.12-4.12 (Bahasa) Mengenal keaksaraan awal melauai bermain

- Anak dapat menyusun huruf menjadi kata jus dan telur
- 5. KD 2.5 (SoSem) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
 - Anak Berani tampil didepan orang tua
- 6. KD 3.15-4.15 Tertarik dengan kegiatan seni
 - Anak dapat kolase dengan kulit telur
 - Anak dapat mewarnai telur dan jus jambu dengan cutton dad

C. Kosa kata

- | | | | | | |
|-----------|-----------|---------|---------|-----------|-----------------|
| - Makanan | - Minuman | - telur | - garam | -wajan | - minyak goreng |
| - Jus | - jambu | - susu | - gula | - blender | - meses |
| - nasi | - sayur | - lauk | - buah | - susu | - bergizi |

D. kegiatan

1. Kolase gambar telur dengan kulit telur
2. Mewarnai gambar telur dengan Crayon
3. Menghitung urutan peralatan masak dari yang kecil sampai besar 1-8
4. Menyusun huruf menjadi kata telur
5. Berjalan zig-zag
6. Menggunakan peralatan masak dengan benar

E. Media Guru

1. Video Pembelajaran yang dibuat guru berisi tentang makanan/ minuman
2. Peralatan dapur yang ada dirumah
3. Telur,garam,minyak goreng wajan,blender,jambu,gula,susu,blender
4. Kertas spidol,pewarna cutton bad

F. Media Anak

Kegiatan 1. Kolase gambar telur dengan kulit telur

Media : kertas,spidol,lem,kulit telur

Kegiatan 2. Mewarnai gambar telur dengan Cutton bad

Media : Kertas, spidol, crayon

Kegiatan 3. Menghitung urutan peralatan masak dari yang kecil sampai besar 1-8

Kartu angka, peralatan dapur

Kegiatan 4. Menyusun huruf menjadi kata telur

Kartu huruf

Kegiatan 5. Berjalan zig-zag

Tali rafia

Kegiatan 6. Menggunakan peralatan masak dengan benar

Wajan, blender

G. Alat dan bahan

- | | | |
|-------------------|-----------------|----------------------|
| - peralatan dapur | - minyak goreng | -telur,garam |
| - jambu,susu,gula | - blender | - kertas |
| - spidol | - lem | - kulit telur,crayon |

H. Prosedur

1. pijakan lingkungan main

- orang tua menyiapkan ragam main dan tempat main sesuai dengan tema

2. Pijakan awal main

- Anak Mengamati Video pembelajaran dari guru yang dishare ke grub WA

- Orang tua mengajak Diskusi dengan anak tentang manfaat makanan / minuman, jenis makanan/ minuman, peralatan makan/ minum, asal makanan / minuman

- Orang tua menyiapkan ragam main anak dan menjelaskan aturan main

3. Pijakan saat main

a. Anak mengamati :

Video pembelajaran dari guru tentang manfaat,jenis,asal,alat makanan/minuman

b. Anak bertanya :

orang tua dan anak berdiskusi tentang manfaat,jenis,asal,alat makanan/minuman

c. Anak mengumpulkan informasi :

orang tua memberi dukungan dengan menjelaskan video pembelajaran sesuai tema

d. anak menalar :

dengan video pembelajaran dari guru anak dapat mengetahui manfaat,jenis,asal,alat makanan/minuman

e. anak mengkomunikasikan :

1. Kolase gambar telur dengan kulit telur

2. Mewarnai gambar telur dengan Crayon

3. Menghitung urutan peralatan masak dari yang kecil sampai besar 1-8

4. Menyusun huruf menjadi kata telur

5. Berjalan zig-zag

6. Menggunakan peralatan masak dengan benar

- Orang tua Mengobservasi dan mendokumentasi perilaku bermain anak

- Orang tua Memperluas Bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan

- orang tua Memberi dorongan terutama pada anak

1. Pijakan sesudah main

- 1) Membereskan alat main yang digunakan
- 2) Mengembalikan alat main yang digunakan pada tempatnya
- 3) Mengulas kembali kegiatan main dan berbagi cerita

I. Daftar Peratnyaan

1. siapakah yang menciptakan makanan/minuman?
2. Penahkah kamuj membuat telur/jus?
3. apa manfaat makanan/minuman?
4. bagaimana asal makanan/minuman ?
5. apa saja peralatan makan/minuman?

J. Evaluasi

1. Pengalaman langsung
2. Mencatat Ungkapan, pernyataan, dan pertanyaan anak.
3. mendokumentasikan kegiatan main anak dalam portofolio

BAHAN AJAR

TFP

Pengertian umum :

1. Manfaat Makanan / minuman adalah segala sesuatu yang dikonsumsi manusia.

Mengonsumsi beragam makanan mendapatkan berbagai manfaat di bawah ini:

- Memiliki kadar energi yang baik dan seimbang
 - Mempunyai berat badan sehat dan dalam rentang ideal
 - Lebih mampu mengendalikan suasana hatinya
 - Memiliki perkembangan kognitif dan otak yang lebih baik
 - Mempunyai risiko lebih rendah untuk menderita berbagai gangguan mental, seperti [depresi](#), gangguan bipolar, ataupun [ADHD](#)
 - Memiliki risiko lebih rendah untuk menderita berbagai penyakit kronis, misalnya [obesitas](#), penyakit jantung, [hipertensi](#), serta [diabetes](#)
2. Jenis makanan sehat untuk anak tidak jauh berbeda dengan orang dewasa. Dalam satu sajian makan, perlu terkandung berbagai nutrisi, seperti karbohidrat, lemak, protein, vitamin juga mineral. Nutri-nurtisi tersebut bisa didapatkan dari beragam jenis makanan sehat berikut:
 - **Sumber protein dan lemak :** Protein penting untuk pertumbuhan anak, termasuk dalam memproduksi antibodi. Kekurangan protein bisa menyebabkan anak rentan terkena penyakit. Protein dapat diperoleh dari ikan, makanan laut, [daging sapi](#), daging ayam, [telur ayam](#), maupun kacang-kacangan. Sebagai saran, anak direkomendasikan untuk mengonsumsi 60 gram protein sebanyak 2-3 sajian per harinya. Di sisi lain, lemak pun tergolong sebagai sumber energi penting bagi anak. Meski demikian, Anda sangat dianjurkan untuk memilih sajian yang rendah lemak. Daging sapi tanpa lemak atau bagian dada ayam tanpa kulit termasuk contoh makanan rendah lemak yang menjadi makanan sehat untuk anak. Anda juga bisa memberikan asupan lemak baik yang mengandung omega-3. Asam lemak ini bisa membantu pembentukan otak anak secara menyeluruh.

- **Buah dan sayur** : Buah dan sayuran merupakan [sumber serat](#), vitamin, maupun mineral yang penting untuk anak. Anak-anak disarankan untuk mengonsumsi beragam jenis buah maupun sayur agar gizinya lengkap sekaligus seimbang. Meski demikian, sajian buah dan sayur sebaiknya tidak ditambahkan banyak gula ataupun garam, sehingga manfaatnya tetap optimal. Anak-anak bisa mengonsumsi 2-5 sajian buah dan sayur setiap hari. Jenis makanan sehat ini bisa Anda berikan sebagai camilan di sela-sela jadwal makan Si Kecil, atau sebagai hidangan penutup sesudah ia selesai makan.
- **Biji-bijian utuh** : Biji-bijian utuh dapat menjadi sumber energi dan karbohidrat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Misalnya, roti gandum dan [oatmeal](#). Anda dapat menyajikan 6-11 sajian biji-bijian utuh per hari bagi buah hati. Namun perlu diingat bahwa Anda perlu memilih varian biji-bijian yang rendah gula dan kaya serat. Dengan ini, pola makan anak pun lebih sehat. Sebagai contoh, pilihlah jenis [roti gandum](#) daripada roti putih, dan nasi merah daripada nasi putih.
- **susu**

3. Asal mula makanan proses pengolahan padi menjadi beras

- **Panen.** Padi dipanen ketika kadar kelembaban bijinya mencapai 25 persen. Tanaman padi di berbagai sawah umumnya dipanen menggunakan tangan, namun ada pula yang menggunakan mesin pemanen padi.
- **Memisahkan gabah dari batangnya.** Gabah dipisahkan dari merang atau padi dengan cara dipukul-pukul. Sekali lagi, pertanian yang modern sudah banyak menggunakan mesin pemisah gabah. Petani yang lebih tradisional juga tidak langsung memisahkan gabah dari batangnya, namun menjemurnya dulu selama kira-kira seminggu.
- **Pengeringan gabah.** Sebelum diolah, gabah perlu dikeringkan dahulu hingga kelembabannya mencapai 20 persen.
- **Penggilingan gabah.** Gabah digiling untuk memisahkan sekam padi dari beras. Jika hanya sekam yang dihilangkan, hasilnya adalah beras merah. Jika bekatul ikut dihilangkan bersama sekam, hasilnya adalah beras putih. Dalam proses penggilingan gabah modern, ada dua jenis proses. Proses pertama adalah penggilingan satu tahap, yakni menggiling

padi hingga sekam dan bekatul terpisah bersamaan. Proses kedua adalah penggilingan dua tahap, yakni menggiling padi hingga sekam terpisah, kemudian menggilingnya lagi hingga bekatul terpisah.

- **Pemutihan beras.** Beras diputihkan dengan bubuk talc. Namun, selain penggunaan talc, industri beras dapat memutihkan beras menggunakan bubuk glukosa yang lebih aman.
- **Proses akhir.** Beras kemudian ditimbang, dikemas, kemudian barulah siap untuk dijual. Sebelum susu siap diminum, langkah pertama yang dilakukan adalah proses pemerahan sapi. Untuk menghasilkan susu murni yang baik, maka proses pakannya pun wajib diperhatikan.

4. Asal mula susu

- Mulai dari proses pakan dan lingkungan wajib diperhatikan. Kalau tidak, sapi akan stres, otomatis susu yang dihasilkan akan sedikit. Pakannya tidak boleh sembarangan, di mana kandungan protein, lemak, dan vitaminnya harus didapat untuk mendapatkan produksi susu yang berlimpah. "Selain rumput, sapi wajib ada makanan tambahan atau konsentrat, ada penguatnya, mulai dari kalsium, protein, vitamin, lemak, dan mineral, karena susu sangat banyak mengandung protein. Asupan makanan harus dijaga sehingga susu yang dihasilkan banyak.

5. Peralatan makan / minum :

- Peralatan yang digunakan untuk mengambil atau menyajikan makan atau minum seperti :
 - Piring
 - Sendok
 - Garpu
 - Gelas
 - Cangkir
 - Mangkok
 - Botol minum
 - Tempat makan / bekal

MEDIA GURU

MANFAAT / JENIS MAKANAN/ MINUMAN



ASAL MULA MAKANAN (NASI)



ASAL MULA (MINUMAN SUSU)



PERALATAN / MINUMAN



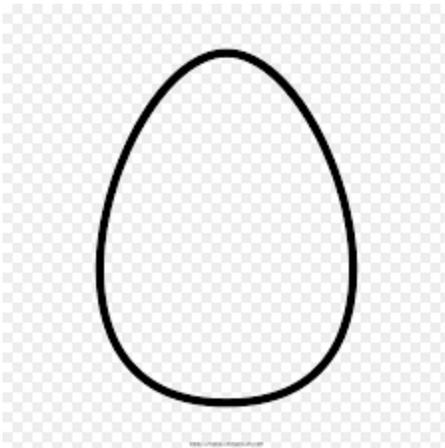
MEDIA PEMBELAJARAN

Kegiatan 1. Kolase gambar telur dengan kulit telur



Prosedur pembelajaran :

- Sediakan kertas lalu buat gambar telur sesuka anak lalu ambil lem fok dan oleskan ke gambar lalu tempeli kulit telur yang sudah dipakai dan jadilah kolase gambar telur
2. Mewarnai gambar telur dengan Crayon



Prosedur pembelajaran :

- Anak – anak ambil kertas gambar lalu gambar telur sesuka kalian dan warnai dengan crayon sehingga menjadi bentuk telur yang indah

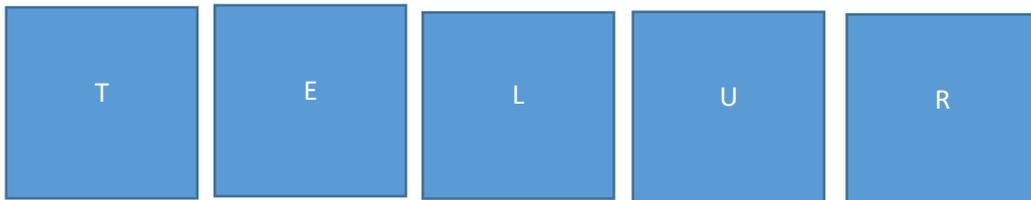
3. Menghitung urutan peralatan masak dari yang kecil sampai besar 1-8



Prosedur pembelajaran :

- Dengan bimbingan dari orang tua pilihlah peralatan dapur ibu dari yang kecil ke besar lalu susun lah sesuai angka yang disediakan

4. Menyusun huruf menjadi kata telur



- Prosedur pembelajaran
Ambil kartu huruf yang disediakan orang tua lalu susun lah huruf menjadi kata telur

5. Berjalan zig-zag



- Prosedur pembelajaran

Dengan bantuan orang tua yang sudah membentuk raffia menjadi zig zag lalu berjalanlah sesuai raffia yang sudah di bentuk zig zag

6. Menggunakan peralatan masak dengan benar



- Prosedur pembelajaran :

Dengan bantuan orang tua anak mencoba menggunakan alat masak dengan benar ketika menggoreng telur

4. Pemanfaatan bahan ajar

- Melalui kegiatan Mewarnai gambar telur yang dibuat anak maka dapat meningkatkan bidang pengembangan motoric halus anak sehingga anak dapat mengetahui jenis-jenis makanan.

- Melalui kegiatan pengelompokkan peralatan dapur ibu berdasarkan ukuran dapat meningkatkan anak dalam bidang pengembangan kognitif sehingga anak dapat mengetahui peralatan makanan yang beraneka ragam

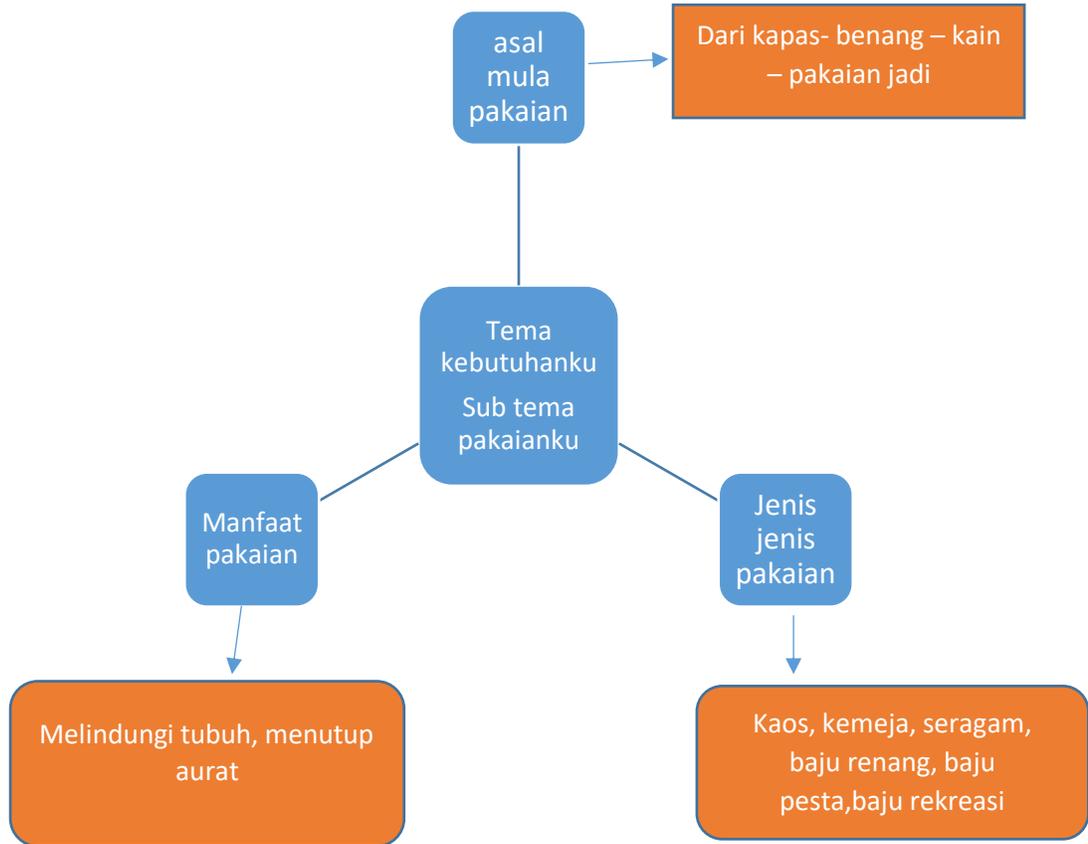
- Melalui kegiatan Mengikuti perintah orang tua dengan menyusun kartu huruf menjadi kata telur maka dapat meningkatkan anak dalam bidang pengembangan Bahasa sehingga anak dapat mengetahui manfaat makanan bagi tubuh.

1. Analisis kebutuhan bahan ajar usia 4-5 tahun

Bidang Pengembangan	Sub bidang pengembangan	Indikator	Materi Pembelajaran
Nilai-nilai Agama dan Moral		Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu	Mengucap basmallah
Fisik Motorik	Motorik kasar	Memanfaatkan alat permainan di luar kelas	Bermain ayunan
	Motorik Halus	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	Menjahit gambar baju
	Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal	1. Toilet training
Kognitif	Belajar dan Pemecahan Masalah	Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	2. beli baju dengan uang mainan
	Berpikir Logis	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	2. Pengelompokkan kaos anak sesuai warna

	Berpikir Simbolik	Mengenal konsep bilangan	7. Menghitung banyak kaos
BAHASA 3.11-4.11	Memahami Bahasa	Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	Ambil baju lalu pakailah
	Mengungkapkan Bahasa	Mengulang kalimat sederhana	Meniru mengucap kalimat sederhana
	Keaksaraan	Membuat coretan yang bermakna	Meniru kata baju dengan crayon
Sosial Emosional 2.5	Kesadaran Diri	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	Pakai baju sendiri
	Rasa Tanggungjawab Diri Sendiri dan Orang lain	Menghargai keunggulan orang lain	Rapi berpakaian
	Perilaku Prosocial	Menunjukkan rasa empati	Bantu teman yang kesulitan
SENI 3.15-4.15	Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya	Mendengar lagu baju warna biru
	Tertarik dengan kegiatan seni	Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai	Melukis

2. Webbing tema



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK Aisyiyah Pucangan 1 kartasura

TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 11 / 5

Hari, tanggal : Kamis, 20 Maret 2020

Kelompok/ Usia : A / 4-5 Tahun

Tema / Sub Tema : Kebutuhanku / Pakaianku

Kegiatan main : Sentra Persiapan

Metode Pembelajaran : Belajar dari Rumah (BDR)

Penguatan Pendidikan Karakter : Percaya Diri, terampil

Tujuan Pembelajaran :

- KD 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
 - Anak dapat mengucapkan basmallah ketika mengenakan pakaian
- KD 3.3-4.3 Melakukan berbagai gerakan motorik kasar dan motorik halus yang seimbang, terkontrol, dan lincah
 - Anak dapat bermain ayunan di luar kelas
 - Anak dapat menjahit gambar baju dengan benar
- KD 3.6-4.6 (KOG) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai tepanjang, terkecil sampai terbesar
 - Anak dapat mengelompokkan kaos anak berdasarkan warna
 - Anak dapat menghitung jumlah kaos anak
- KD 3.12-4.12 (Bahasa) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
 - Anak dapat mengikuti perintah guru dengan benar

- Anak dapat menirukan kata baju dengan crayon
 - KD 2.5 (SoSem) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
 - Anak dapat memakai baju sendiri dengan sedikit bantuan orang tua
 - KD 3.15-4.15 Tertarik dengan kegiatan seni
 - Anak dapat menyanyikan lagu baju warna biru
 - Anak dapat melukis tentang pakaianku
-

C. Kosa kata

- Pakaian - seragam - baju renang -kaos anak
- biru - tubuh - Ayunan - menjahit

D. kegiatan

1. Mengucapkan bacaan basmallah ketika memakai baju
2. Melukis tentang pakaianku
3. Menjahit gambar baju anak dengan benar
4. Mengikuti perintah guru dengan benar
5. Meniru kata baju dengan crayon
6. Mengelompokkan kaos anak sesuai warna lalu menghitungnya

E. Media Guru

1. Video Pembelajaran yang dibuat guru berisi tentang makanan/ minuman
2. Macam kaos anak di rumah
3. gambar baju anak, benang
4. gambar kata baju,crayon,spidol, kertas gambar

F. Media Anak

Kegiatan 1. Mengucapkan bacaan basmallah ketika memakai baju

Media : baju anak

Kegiatan 2. Melukis tentang pakaianku

Media : kertas gambar, spidol

Kegiatan 3. Menjahit gambar baju anak dengan benar

Media : gambar baju, benang

Kegiatan 4. Mengikuti perintah guru dengan benar

Media : baju anak

Kegiatan 5. Meniru kata baju dengan crayon

Media : gambar kata baju, crayon anak

Kegiatan 6. Mengelompokkan kaos anak sesuai warna lalu menghitungnya

Media : kaos anak yang ada dirumah

G. Alat dan bahan

- kaos anak - gambar baju - benang

- spidol

H. Prosedur

1. pijakan lingkungan main

- orang tua menyiapkan ragam main dan tempat main sesuai dengan tema

2. Pijakan awal main

- Anak Mengamati Video pembelajaran dari guru yang dishare ke grub WA

- Orang tua mengajak Diskusi dengan anak tentang manfaat pakaian, jenis pakaian, asal pakaian

- Orang tua menyiapkan ragam main anak dan menjelaskan aturan main

3. Pijakan saat main

a. Anak mengamati :

Video pembelajaran dari guru tentang manfaat,jenis,asal pakaian

b. Anak bertanya :

orang tua dan anak berdiskusi tentang manfaat,jenis,asal pakaian

c. Anak mengumpulkan informasi :

orang tua memberi dukungan dengan menjelaskan video pembelajaran sesuai tema

d. anak menalar :

dengan video pembelajaran dari guru anak dapat mengetahui manfaat,jenis,asal pakaian

e. anak mengkomunikasikan :

1. Mengucapkan bacaan basmallah ketika memakai baju

2. Melukis tentang pakaianku

3. Menjahit gambar baju anak dengan benar

4. Mengikuti perintah guru dengan benar

5. Meniru kata baju dengan crayon

6. Mengelompokkan kaos anak sesuai warna lalu menghitungnya

- Orang tua Mengobservasi dan mendokumentasi perilaku bermain anak

- Orang tua Memperluas Bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan

- orang tua Memberi dorongan terutama pada anak

3. Pijakan sesudah main

4) Membereskan alat main yang digunakan

5) Mengembalikan alat main yang digunakan pada tempatnya

6) Mengulas kembali kegiatan main dan berbagi cerita

I. Daftar Peratnyaan

1. siapakah yang membuat pakaian yang kita pakai?
2. Pernahkah pakai pakaian sendiri?
3. apa manfaat pakaian bagi tubuh?
4. bagaimana asal pakaian ?
5. apa saja macam pakaian?

J. Evaluasi

1. Pengalaman langsung
2. Mencatat Ungkapan, pernyataan, dan pertanyaan anak.
3. mendokumentasikan kegiatan main anak dalam portofolio

BAHAN AJAR

TFP

Pengertian Umum

Pakaian dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh dengan cara memakai busana. Busana anak segala sesuatu yang dipakai anak-anak mulai dari ujung sampai ujung kaki.

A. Manfaat pakaian adalah

1. Menutupi Aurat Manusia
2. Pelindung Tubuh Manusia
3. Simbol Status Manusia
4. Penunjuk Identitas Manusia
5. Perhiasan Manusia
6. Tempat Meletakkan Benda Bawaan Manusia
7. Membantu Kegiatan / Pekerjaan Manusia
8. Menghilangkan Perbedaan Antar Manusia

B. Jenis jenis pakaian

a. Kaos

Kaos ini menggunakan bahan-bahan yang menyerap keringat, tidak menyebabkan iritasi dan mudah dalam pemeliharaan. Bahan yang cocok digunakan untuk busana bermain adalah bahan yang terbuat dari serat kapas atau disebut katun.

b. Seragam Sekolah

Pada umumnya di Indonesia umumnya busana sekolah yang dipakai anak adalah busana yang telah ditentukan oleh sekolah masing-masing yang biasa. Bahan yang digunakan adalah jenis bahan katun. Corak yang digunakan untuk hari-hari tertentu berupa batik, kotak-kotak.

c. Baju olahraga

Bahan yang digunakan untuk olahraga adalah jenis bahan kaos dan katun. Untuk modelnya dibuat longgar agar tidak mengganggu pergerakan anak serta aman jika digunakan.

d. Baju pesta

Jenis bahan yang digunakan, warna, corak dan hiasan yang digunakan sangat berbeda. Bahan yang digunakan untuk kesempatan pesta lebih terkesan mahal serta hiasan yang digunakan lebih meriah dan model untuk busana pesta juga lebih glamour.

e. Baju Tidur

Bahan yang dapat digunakan untuk busana tidur antara lain katun dan bahan kaos. Untuk warna dapat dipilih warna-warna yang lembut dan dengan corak yang tidak terlalu ramai seperti bunga-bunga kecil, garis-garis dan bola-bola.

f. Baju rekreasi

Dalam pemilihan busana rekreasi sebaiknya harus cermat dalam pemilihan bahan, desain, warna, serta tekstur kain agar nyaman jika dipakai.

C. Asal mula proses pembuatan pakaian

1. rajut kapas jadi benang

2. tenun menjadi kain yang diinginkan

3. siap mesin, benang jahit dan jarum

4. lalu kain diukur dengan meter sesuai apa yang diinginkan

5. kemudian kain dijahit dengan mesin penjahit sesuai yang sdh diukur

6. yang terakhir jadilah sebuah pakaian

MEDIA GURU

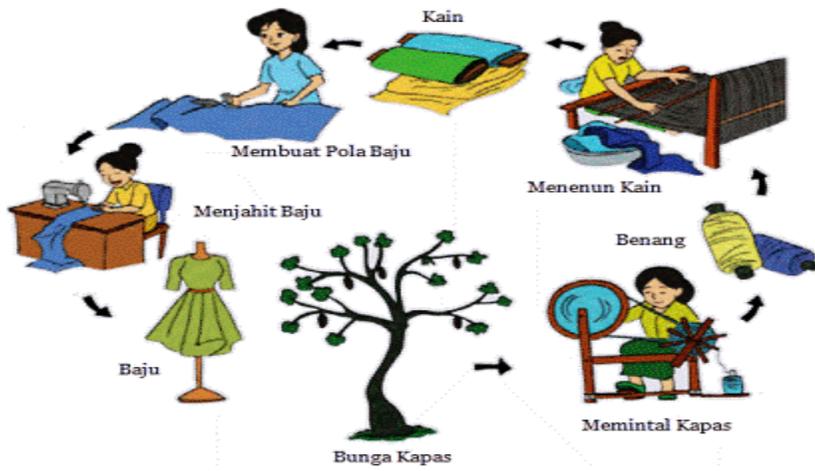
Manfaat pakaian



Jenis jenis pakaian



Asal pembuatan pakaian



MEDIA PEMBELAJARAN

1. Mengucapkan bacaan basmallah ketika memakai baju



- Prosedur pembelajaran :

Ketka memakai baju sehabis mandi dengan bimbingan orang tua sebelum mengenakan baju marilah anak membaca basmallah terlebih dahulu

2. Melukis tentang pakaianku



- Prosedur pembelajaran :

Dengan bantuan orang tuamu yang sudah menyediakan kertas gambar dan spidol kemudian lukislah tentang pakaian yang kamu sukai

4. Menjahit gambar baju anak dengan benar



- Prosedur pembelajaran :

Dengan bimbingan orang tua ambil gambar baju dan benang yang sudah disediakan orang tuamu lalu masukkan benang dari lubang ke lubang dengan jari- jarimu yang mungil sehingga menjadi bentuk baju yang bagus

5. Mengikuti perintah guru dengan benar



- Prosedur pembelajaran :

Dengan bantuan orang tuamu lakukan perintah orang tuamu dengan perintah Ambillah bajumu dilemari lalu pakailah sayang

6. Meniru kata baju dengan crayon



<http://template-mewarnai.blogspot.co.id/>

- Prosedur pembelajaran :

Dengan bantuan orang tua yang sudah menyediakan gambar tulisan kaos lalu ikuti bentuk kata kaos dengan krayon yang disediakan

7. Mengelompokkan kaos anak sesuai warna lalu menghitungnya



- Prosedur pembelajaran :
 Dengan bantuan orang tuamu yang sudah menyediakan beberapa kaosmu lalu lakukan mengelompokkan kaos berdasarkan warnanya

4. Pemanfaatan bahan ajar

- Melalui kegiatan Menjahit gambar baju dapat meningkatkan dalam bidang pengembangan motoric halus anak sehingga anak dapat mengetahui asal mula pembuatan pakaian.
- Melalui kegiatan pengelompokkan kaos anak berdasarkan warna dapat meningkatkan anak dalam bidang pengembangan kognitif dan Bahasa sehingga anak dapat menegtahui jenis-jenis pakaian yang beraneka ragam
- Melalui kegiatan Mengikuti perintah orang tua dengan mengambil lalu memakai baju sendiri dapat meningkatkan anak dalam bidang pengembangan Bahasa sehingga anak dapat mengetahui manfaat pakaian bagi tubuh.

