

# **MODEL PEMBELAJARAN INTI APE**

(Pengembangan Model Pembelajaran melalui Internaisasi &  
Kolaborasi Alat Pendidikan Edukatif dari Limbah Lingkungan)

**Oleh:**  
**BPKB Provinsi Gorontalo**

**DINAS PENDIDIKAN DAN OLAH RAGA**  
**BPKB PROVINSI GORONTALO**  
**2012**

## **Organisasi Pelaksana**

Pengarah: Drs. Bambang Kunaedi, M.Si

Penanggungjawab: Aswin Pahrin, S.Pd

Ketua: Drs. Usman Modjo, M.Pd

Sekretaris: La Ode Sahara, S.Pd

Konsultan Ahli: Dr. Masri Kudrat Umar, S.Pd, M.Pd

Narasumber: Dr. Ruslin Badu, M.Pd

Praktisi: Maryam Kobi

Peserta sekaligus pelaksana implementasi model terdiri dari para pendidik

PAUD: Zain Mahmud, Sofiati Rahman, A.Md., Marce Mahiu, Triwulan

Adam, Nivia Hudongi, Karsum Djafar, Ira Nusi, Nurnaningsih Giasi, S.Pd.,

Nini Ismail Radjak, S.Pd., Serli Polapa, Neli Ishak, Fatma Datau, Entin

Ernawati, Adelvina Susanti Odameng, Djarlin Saleh, Siskawati Madjid, S.Pd.,

Iin Karolin Pantoito, Ningsih Paris, S.Pd., Fitria Daud, dan Djulaiha At. Karim

Tempat Pelaksanaan: BPKB Provinsi Gorontalo, PAUD Srikandi, PAUD

Permata, PAUD Berlian, PAUD Asyarief, PAUD Kristen Baitel, PAUD

Tolomato, PAUD Nusa Indah, PAUD Patriotik, TK Kenari, dan TK Pembina

Staf: Siti Rukiah Saleh & Rusni Hasan

**BPKB PROVINSI GORONTALO**

September 2012

## **Lembar Pengesahan**

Judul : Model Pembelajaran Inti APE  
Pengembang : BPKB Provinsi Gorontalo  
Ketua Pengembang : Drs. Usman Modjo, M.Pd

**Konsultan Ahli**

**Gorontalo, September 2012**  
**Ketua Pengembang**

**Dr. Masri Kudrat Umar, S.Pd, M.Pd**  
**NIP. 197308161999031001**

**Drs. Usman Modjo, M.Pd**  
**NIP. 196107082000081001**

**Mengetahui,**

**Kepala Dinas Pendidikan dan Olahraga**

**Kepala BPKB Provinsi Gorontalo**

**Drs. Arfan Arsyad, M.Pd**  
**NIP. 19571104 198403 1001**

**Drs. Bambang Kunaedi, M.Si**  
**NIP. 196503091998021002**

## Pengantar

Dengan ucapan syukur kepada Allah SWT atas selesainya pengembangan model pembelajaran oleh Tim Pengembang BPKB Provinsi Gorontalo, yang diberi nama, "Model Pembelajaran Inti APE", Kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang telah berupaya mensukseskan kegiatan ini.

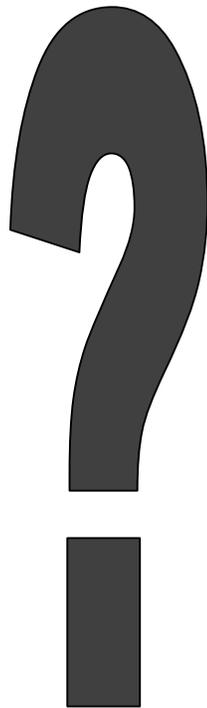
Model Pembelajaran Inti APE sebagai karya yang terlahir dari akumulasi berbagai ide dan gagasan yang dimotori oleh salah seorang Pamong Belajar di BPKB Gorontalo sekaligus sebagai Ketua Pelaksana. Model pembelajaran Inti APE dilahirkan melalui proses yang panjang mulai dari: studi eksplorasi, pengembangan model, ujicoba model, dan penetapan model. Proses ini melibatkan beberapa pihak diantaranya; Konsultan Ahli, Nara Sumber, Praktisi, dan para pendidik PAUD se provinsi Gorontalo.

Semoga model pembelajaran Inti APE ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan PAUD. A m i n.

Gorontalo, 21 September 2012  
Kepala BPKB Provinsi Gorontalo

Drs. Bambang Kunaedi, M.Si  
NIP. 196503091998021002

## **MODEL PEMBELAJARAN INTI APE**



## **I. Nama Model**

Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang dikembangkan dengan menginternalisasi dan mengkolaboratifkan alat permainan edukatif pendidikan dari limbah lingkungan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik PAUD. Selanjutnya model ini dinamakan model pembelajaran "Inti APE". Kata "Inti" merupakan kependekan dari Internalisasi dan kolaboratif. Selain itu, "Inti" juga bermakna bahwa model ini melibatkan "Peserta Didik" secara maksimal dalam pembelajaran. Dengan demikian nama model pembelajaran ini adalah **"Model Pembelajaran Inti APE"**

## **II. Penjelasan Umum Model**

Model pembelajaran Inti APE dilaksanakan dalam dua tahap: (1) tahap pembuatan APE berbahan limbah lingkungan oleh pendidik dan peserta didik secara bersama-sama, dan (2) tahap pembelajaran oleh pendidik dengan menggunakan APE yang dibuat peserta didik pada tahap pertama.

Tahap pembuatan APE, peserta didik secara bersama-sama dengan pendidik bekerja menyelesaikan APE yang telah direncanakan. Keterlibatan siswa dalam pembuatan APE sedemikian rupa dituntun dan diawasi oleh guru sehingga tidak membahayakan peserta didik. Dalam proses pembuatan ini berbagai nilai dalam ditanamkan oleh pendidik seperti: tanggung jawab, kerja sama, saling menghargai, mandiri, dan penuh inisiatif.

Tahap pembelajaran, pendidik menggunakan APE yang dihasilkan pada tahap satu berupa APE yang telah dibuat bersama-sama antara pendidik dan peserta didik. Dalam tahap ini pendidik menyelenggarakan pembelajaran sebagaimana biasanya, tetapi yang terpenting adalah, media belajarnya adalah APE yang telah dibuat secara kolaboratif pendidik dan peserta didik.

Tahap pembuatan APE dan tahap pembelajaran, dilaksanakan dalam satu waktu pembelajaran, yaitu secara berurutan dari tahap pembuatan dilanjutkan dengan tahap pembelajaran. Tantangan bagi para pendidik adalah merancang pembelajaran agar efektif dan efisien.

## **III. Kelengkapan Model**

Model pembelajaran Inti APE, dikembangkan dengan mengikuti kurikulum, Tema-Tema Pembelajaran, sebagaimana pada Permen nomor 54 tahun 2011. Selanjutnya tema-tema pembelajaran disusun berdasarkan analisis kurikulum dan analisis materi pelajaran. Nama tema pelajaran ditetapkan berdasarkan dominan/bahan/alat dari APE yang dibuat. Selain itu nama tema lebih didekatkan dengan nama-nama dalam bahasa lokal Gorontalo, misalnya **"Molanggapa"** artinya menuai padi. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

dikembangkan dalam dua bentuk, yaitu RKH secara umum, dan (2) RKH yang mempertimbangkan sistem kelompok, sentra/area/ sudut.

APE yang dimaksud dalam model pembelajaran Inti APE tidak lain adalah APE yang dibuat oleh peserta didik dan pendidik. APE dimaksud sedapat mungkin memenuhi kriteria: (1) berasal dari limbah rumah tangga, (2) mudah didapat, (3) tidak membahayakan peserta didik, dan (4) tahan dalam beberapa waktu, (awet).

#### IV. Kategori Limbah Lingkungan

Model pembelajaran Inti APE menggunakan bahan utama berupa limbah lingkungan. Limbah lingkungan dapat berbentuk limbah alami dan sintesis. Bahan alami dapat berupa limbah yang berasal dari tanaman maupaun rumput, sedangkan bahan sinesis dapat berupa limbah yang berasal dari bekas-bekas bahan/alat buatan pabrik berbahan dasar bukan alami. Lebih diutamakan bahan/alat yang tak digunakan lagi “limbah” dengan harapan agar bahan/alat tersebut tidak dibeli. Selain itu pembuatan APE dari bahan limbah tersebut merupakan salah satu solusi mengatasi limbah lingkungan.

#### V. Tahapan-Tahapan Model Pembelajaran Inti APE

Tahapan pembelajaran Inti APE adaah sebagai mana dalam Tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Tahapan Model Pembelajaran Inti APE**

<b>Tahapan Model Pembelajaran Inti APE</b>	<b>Tahapan Pembelajaran</b>	<b>Contoh: Pengembangan Model Inti APE dalam Kegiatan Pembelajaran</b>
1. Internalisasi dan Kolaboratif Membuat APE	a. Pendahuluan	1. Memusatkan perhatian
		2. Melakukan kebiasaan atau menumbuhkan kebiasaan yang baik, yang secara konsisten dapat dilakukan secara kontinyu.
	b. Inti	4. Pendidik bersama-sama peserta didik mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan, (dibuat dalam kelompok-kelompok)
		5. Pendidik menunjukkan tiap bahan/alat yang akan digunakan
		6. Menunjukkan secara berurutan mulai dari langkah pertama dan seterusnya membuat APE.
		7. Membuat APE.
2. Belajar dengan menggunakan APE		8. Mengevaluasi bersama hasil karya masing-masing kelompok.
		9. Menggunakan APE dalam pembelajaran

Tahapan Model Pembelajaran Inti APE	Tahapan Pembelajaran	Contoh: Pengembangan Model Inti APE dalam Kegiatan Pembelajaran
		10. Menyelenggarakan pembelajaran secara PAKEM
	c. Penutup	11. Melakukan penyegaran suasana
		12. Recoling / diskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
		13. Penguatan untuk pembelajaran besok harinya
		14. Doa pulang dan salam
		15. Menutup pembelajaran

## VI. Reliabilitas Model

Model pembelajaran Inti APE dikembangkan berdasarkan tahapan pengembangan model pembelajaran. Pada tahap penyusunan konseptual model, model yang dibuat selanjutnya dinilai oleh beberapa orang (rater). Hasil penilaian rater menunjukkan bahwa validitas model sebesar  $r = 0,655$  artinya memiliki reliabilitas sedang.

## VII. Implementasi Model

Implementasi model dilakukan dalam dua bentuk: yaitu ujicoba terbatas dan ujicoba meluas. Sebelum dilakukan ujicoba terbatas dan ujicoba meluas, terlebih dahulu dilakukan "modeling" berupa show model pembelajaran Inti APE oleh tim pengembang model kepada para pendidik PAUD, dilaksanakan pada 1 September 2012 dengan modeling Ibu H. Maryam Kobi selaku praktisi pendidikan PAUD. Dengan diikuti oleh 20 pendidik PAUD yang menjadi tempat pelaksanaan ujicoba terbatas dan ujicoba meluas.

### A. Ujicoba Terbatas

Ujicoba terbatas dilakukan pada tanggal 4 dan 5 September 2012 pada PAUD Sri Kandi, PAUD Permata, dan PAUD Kenari. Ujicoba terbatas ini dimaksudkan untuk melihat berbagai kemungkinan kelemahan pelaksanaan model pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan keadaan sebagai berikut; (1) Kegiatan pembelajaran yang terlaksana dalam kategori kurang yaitu: kegiatan awal pembelajaran pendidik belum melakukan kegiatan berupa menyapa peserta didik, mengatur kelas, dan mengecek kehadiran siswa, (2) Kegiatan pembelajaran yang terlaksana dalam kategori sedang: keaktifan belajar peserta didik, kerjasama pendidik dan peserta didik dalam membuat APE, peserta didik

belajar lebih dinamis dan senang, persiapan kelengkapan pembelajaran, bahan APE berasal dari limbah, produksi APE, Saling mengevaluasi hasil karya sesama peserta didik, waktu yang digunakan dalam pembelajaran, diskusi, dan penguatan pembelajaran untuk pembelajaran selanjutnya, (3) Kegiatan pembelajaran yang terlaksana dalam kategori baik dan sangat baik sebanyak 18 langkah pembelajaran. Dengan demikian dari 29 langkah kegiatan pembelajaran sebanyak 1 kegiatan terlaksana dalam kategori “kurang”, 10 kegiatan pembelajaran terlaksana dalam kategori “sedang” dan 18 langkah terlaksana dalam kategori “baik” dan “sangat baik” dengan demikian terlihat keterlaksanaan model pembelajaran sebesar 62,06%. Dibutuhkan perbaikan 37,94% kegiatan pembelajaran.

Setelah dilakukan pertemuan antar tim pengembang dan para pendidik PAUD, maka diperoleh pemahaman bersama bahwa kelemahan utama yang menyebabkan masih terdapat kegiatan pembelajaran yang belum maksimal adalah pada kesiapan pendidik. Kesiapan ini bukan hanya pada kelengkapan pembelajaran tetapi juga pada pembiasaan-pembiasaan menyelenggarakan pembelajaran. Diakui bahwa para pendidik PAUD selain belum terbiasa, juga karena merasa dimonitoring sehingga penampilan mereka belum optimal.

## **B. Ujicoba Meluas**

Ujicoba meluas dilakukan pada tanggal 6, 7, 8, dan 10 September 2012 dengan lokasi meliputi: TK Pembina, PAUD Berlian, PAUD Asyarief, PAUD Kristen Baitel, PAUD Tolomato, PAUD Nusa Indah, PAUD Sri Kandi, dan PAUD Patriotik. Dalam kegiatan ujicoba ini selain diobservasi oleh tim pengembang model juga melibatkan unsur Pengawas PAUD, Kepala Sekolah, bahkan Unsur Orang Tua Peserta Didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa tidak ditemukan lagi kegiatan pembelajaran yang terlaksana dalam kategori “cukup”. Beberapa kegiatan yang terlaksana dalam kategori “sedang” adalah; keawetan APE, penyiapan bahan dan alat oleh pendidik dan peserta didik, bahan APE berasal dari limbah, dan waktu pembuatan APE. Kondisi ini hanya teramati pada beberapa pendidik saja sedangkan pada penampilan pendidik yang lain sudah menunjukkan penampilan “baik” dan “sangat baik”. Dengan demikian secara umum pelaksanaan model pembelajaran Inti APE telah terlaksana dalam pembelajaran PAUD.

Kualitas pembelajaran dengan menggunakan Inti APE terlihat pada Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Gambaran Kualitas Pembelajaran Menggunakan Model Inti APE**

No.	Kegiatan Pembelajaran	Rata-Rata	
		Angka	Kualitas
	<b>Kelengkapan Pembelajaran</b>		
1.	Dokumen Kurikulum	4,38	Baik
2.	Dokumen Rencana Kegiatan Harian	4,33	Baik
3.	Media pembelajaran	4,43	Baik
4.	Alat Penilaian	4,14	Baik
	<b>Kegiatan Awal Pembelajaran</b>		
5	Menyapa peserta didik, mengecek kehadiran, mengatur kelas,	4,19	Baik
6	Memusatkan perhatian siswa melalui kegiatan rekreatif misalnya menyanyi dsb	4,10	Baik
7	Menyampaikan kegiatan pembelajaran	4,14	Baik
8	Menyampaikan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	4,00	Baik
	<b>Kegiatan Inti Pembelajaran</b>		
9	Pendidik bersama-sama peserta didik mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan, (dibuat dalam kelompok-kelompok)	4,38	Baik
10	Pendidik menunjukkan tiap bahan/alat yang akan digunakan	4,10	Baik
11	Menunjukkan secara berurutan mulai dari langkah pertama dan seterusnya membuat APE.	4,10	Baik
	<b>Bahan-Bahan APE</b>		
12	Berasal dari limbah rumah tangga	4,38	Baik
13	Mudah didapat.	4,38	Baik
14	Tidak membahayakan peserta didik	4,38	Baik
15	Tahan dalam beberapa waktu, (Awet)	4,29	Baik
	<b>Pembuatan APE</b>		
16	Dalam membuat APE melibatkan peserta didik dan pendidik	3,95	Baik
17	Saling bekerja sama antara peserta didik, peserta didik dengan pendidik.	4,05	Baik
18	Ada Produksi berupa APE	4,14	Baik
19	Mengevaluasi bersama hasil karya masing-masing kelompok.	3,86	Baik
20	Pembuatan APE sesuai waktu pembelajaran	4,05	Baik
21	APE yang dibuat digunakan dalam pembelajaran	4,24	Baik
22	Peserta didik belajar lebih aktif.	4,05	Baik
23	Peserta didik belajar lebih dinamis dan senang.	4,24	Baik
24	Pembelajaran lebih efektif.	4,24	Baik
	<b>Kegiatan Akhir</b>		
25	Melakukan penyegaran suasana	4,24	Baik

No.	Kegiatan Pembelajaran	Rata-Rata	
		Angka	Kualitas
26	Recoling / diskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	3,95	Baik
27	Penguatan untuk pembelajaran besok harinya	4,14	Baik
28	Doa pulang dan salam	4,33	Baik
29	Menutup pembelajaran	4,33	Baik

**Catatan:**

Data diolah dari hasil 21 orang Observser.

Arti Skor:

5 : sangat baik; 4 : baik; 3 : Cukup; 2 : kurang; 1 : sangat kurang

Berdasarkan hasil penilaian pembelajaran pendidik terlihat bahwa dari 29 kegiatan pembelajaran semuanya terlaksana dalam kategori “Baik”. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model Inti APE efektif pada pembelajaran PAUD. Dengan asumsi bahwa proses pembelajaran baik memberikan hasil belajar yang baik.

### **VIII. Keterbatasan Model**

Model pembelajaran Inti APE selain dapat efektif dalam pembelajaran PAUD sebagaimana telah dipaparkan di atas, tetapi juga masih memiliki beberapa keterbatasan yaitu: (1) membutuhkan waktu membiasakan para pendidik untuk dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran, (2) menjadi tantangan bagi para pendidik menemukan APE sederhana dari limbah lingkungan yang dapat efektif dalam pembelajaran, (3) menjadi tantangan bagi para pendidik dan anak didik PAUD di perkotaan untuk membiasakan diri dengan bahasa Gorontalo, dan (4) belum semua materi pelajaran PAUD telah dikembangkan APE-nya dalam kegiatan ini.

### **IX. Keberlanjutan Pengembangan**

Model pembelajaran Inti APE masih perlu dilakukan pengujian-pengujian efektifitasnya misalnya melalui penelitian-penelitian PTK dan Penelitian eksperimen. Pengujian melalui PTK dilakukan dengan menjadikan model pembelajaran Inti APE sebagai Tindakan. Sedangkan pengujian melalui eksperimen dilakukan dengan menjadikan model pembelajaran Inti APE sebagai perlakuan.

## X. Penutup

Model pembelajaran Inti APE merupakan salah satu kreasi menemukan berbagai upaya mengefektifkan pembelajaran di PAUD. Masih dibutuhkan upaya lain agar pendidikan PAUD makin berkualitas. Semoga penemuan model “Inti APE” menjadi awal bagi kita menemukan model-model pembelajaran yang lebih sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik.

## XI. Datar Pustaka

Anonim. <http://contohskripsiku.com/pdf/pengertian+internalisasi>, diakses Maret 2012.

Anonim. <http://www.artikata.com/arti-335647-kolaborasi.html>, diakses Maret 2012.

Anonim. *Media Permainan Edukatif Kreatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen PMPTK, Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal, 2006.

Moleong, Lexy J. Standar Nasional dan Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Pada Jalur Pendidikan Non Formal, *Buletin PADU*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia, 2004.

Tholkhan, Imam dan Ahmad Barizi. *Membuka Jendela Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo, 2003.

Uno, H. dan Umar, M. Media Pembelajaran:Teori, Pemanfaatan Dan Pembuatannya: *Modul PLPG Rayon 28*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.

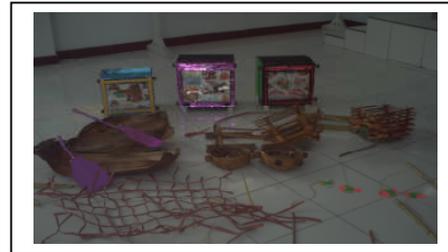
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1**

**SIMULASI PEMBELAJARAN MODEL INTI APE OLEH PRAKTIKI**



**TAHAP PEMBUATAN APE DAN PRODUK APE**



**TAHAP PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APE YANG TELAH DIBUAT SEBELUMNYA**



MODEL PEMBELAJARAN INTI APE DALAM REEL TEACHING

TAHAP PERTAMA: PEMBUATAN APE DAN PRODUK APE



PEMBUATAN APE DAN PRODUK APE



TAHAP KEDUA:

PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APE YANG TELAH DIBUAT SEBELUMNYA

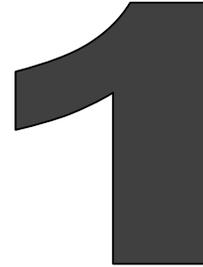


## Lampiran 2

### BEBERAPA TEMA PEMBELAJARAN

(Telah Disesuaikan Dengan Kebutuhan Model Pembelajaran Ini APE)

#### Tema Kendaraan



Sub Thema	:	Perahu
Kel. Usia	:	4 – 6 Tahun
Nama	:	“Yilapita lo Bulotu” (Lomba Perahu)
Alat /Bahan	:	1. Pelepah pinang 2. Batang tebu air 3. Karton bekas / kardus bekas (dos Aqua) 4. Tali rapia 5. Gunting / pisau

#### Urutan main :

- Anak-anak membuat perahu dari bahan pelepah pohon pinang setiap 2-3 anak naik di atas 1 (satu) perahu bersama dayung yang terbuat dari karton/kardus bekas yang diikat dengan tali rapia dibatang tebu air, lalu ditarik oleh 1-2 orang anak untuk siap meluncurkannya ke dalam air.
- Dibuat garis start dan finish yang jaraknya disesuaikan dengan kondisi / halaman tempat main atau sesuai kesepakatan antar pemain (anak-anak)
- Perahu dibuat sesuai jumlah anak 2-5 perahu sekaligus
- Permainan dimulai dengan teriakan : A KEKE (artinya jaga jangan sampai perahu tenggelam atau terbalik) pengganti aba-aba
- Pertandingan dimulai dengan lagu selama mendayung sesuai dengan gerakan yang sama dan iringan lagu sebagai berikut :

Dulolo ito mobite  
biteya wopo-wopoto  
Akeke-akeke moolomoto  
Bulotu bulotu hulutalo  
Bibite poolinggahelo 2 x

Catatan : lagu sesuai dengan jarak sampai di finish

- Apabila ada salah satu perahu yang sudah sampai ke finish maka kelompok tersebut yang menang dengan teriakan : A KEKE

Nilai yang Diinternalkan:

- Fisik motorik kasar / halus (mendayung, keseimbangan, menggunting / mengikat)

- ❑ Bahasa (pengungkapan bahasa dalam lagu)
- ❑ Sosial emosional (menaati aturan main dalam kebersamaan mendayung sesama teman)
- ❑ Kognitif (berfikir) bagaimana cara naik di perahu agar tidak tenggelam/terbalik dan mudah ditarik oleh teman serta cara mendayung yang serentak
- ❑ Moral dan Nilai-nilai Agama (menunjukkan perilaku yang baik, tidak kasar kepada sesama teman selama pelaksanaan permainan).

---

## Tema Kendaraan

# 2

- Sub Tema : Kokoyonga (Roda 1 Sapi)  
Kel. Usia : 4 – 6 Tahun  
Nama : “Timbulungo “ (Mumbang Kelapa)  
Alat /Bahan : 1. Pelepah pohon rumbia  
2. Pelepah daun kelapa  
3. Lidi / Pisau / korek  
4. Cabang bambu yang kecil-kecil  
5. Mumbang kelapa atau bola dari daun kelapa)  
6. Tari rapia  
7. Tempurung  
8. Telapak sandal karet bekas

### Urutan Main:

- ❑ Pelepah rumbia di potong-potong ± 40 x 40 cm sejumlah 8 – 12 potong yang dibentuk menjadi rangka roda / kokoyonga yang dibentuk/dipaku dengan lidi
- ❑ Sebagai pagar roda, dipotong-potong cabang bambu yang kecil-kecil sejumlah 24-30 potong untuk pagar roda
- ❑ Pelepah daun kelapa dipotong mulai dari pangkal ± 30 / 40 cm yang dibuat menjadi 1 ekor sapi dengan tempurung sebagai tanduknya
- ❑ Setelah keduanya selesai diikat dengan tali rapia yang siap untuk ditarik
- ❑ 1 (satu) roda ditarik oleh satu orang anak dan dibuat ± 3 atau 5 roda yang siap untuk mainkan
- ❑ Setiap roda dijaga oleh 1-2 anak yang masing-masing memegang mumbang sesuai kemampuan anak-anak
- ❑ Permainan lagu dimulai dengan lagu sebagai berikut :

Kokoyonga Li hula	6 6 6 7 1 7 6
Kokoyonga Li bonto	6 6 6 7 1 2 3
Kokoyonga Li tambala	4 3 2 2 3 4 3 2
Dahaimu bolo tala	2 1 7 7 7 1 7 6
- ❑ Setelah selesai lagu, semua peserta (anak-anak) berteriak : TIMBULUNGO
- ❑ Dimulai dengan roda kelompok I berteriak: PEENTA sambil membuang mumbang ke dalam roda dan seterusnya kelompok II berteriak : PO'OLUWO sambil membuang mumbang ke dalam satu roda dan dilanjutkan dengan kelompok III berteriak : PO'OTOLU sambil membuang mumbang ke roda kelompok III seterusnya apabila roda sampai 5-6 buah maka teriakan dilanjutkan : PO'OPATO, PO'OLIMO, PO'OLOMO
- ❑ Apabila seluruh roda selesai membuang mumbang, maka masing-masing penghela roda menghitung jumlah roda yang terisi, dan bagi yang terisi banyak maka dialah yang menang dan berteriak : KOKOYONGA

### Nilai yang Diinternalkan:

- ❑ Nilai Agama / Moral (berlaku jujur dalam membuang mumbang dan menghitungnya)

- ❑ Motorik Kasar / Halus (melakukan gerakan lompat yang terkoordinasi dalam melempar mumbang dan menghela roda, mengkoordinasikan mata dan tangan melakukan cara membuang mumbang)
- ❑ Kognitif : Menggunakan benda sebagai permainan simbolik serta mengenal konsep bilangan
- ❑ Bahasa : Menyimak kata dalam bahasa daerah serta memahami aturan main
- ❑ Sosial emosional : Percaya diri dan sikap mandiri serta kerjasama

---

## Tema Komunikasi

# 3

Sub Tema	:	Kentongan (Peleki)
Kel. Usia	:	4 – 6 Tahun
Nama	:	“Wayo-wayo“ (Ajakan)
Alat /Bahan	:	1. Bambu 1-5 ruas 2. Tali rapia 3. Batang lamtoro 4. Spidol besar (hitam + merah) 5. Tiras 6. Benang wol hitam 7. Lem lilin, lilin dan korek

### Urutan Main :

- ❑ Setiap 1 (Satu) ruas bambu dilubang ± 3-5 cm, lalu digambar bagian atas berbentuk kepala manusia dengan spidol kemudian diberi rambut dari benang wol serta baju laki-laki/perempuan bagian bawah yang direkatkan dengan lem lilin
- ❑ Bagian atas dibuatkan tempat pegangan supaya kepala orang yang dibuat tidak terhapus
- ❑ Batang lamtoro garis tengah 3-4 cm menjadi alat pukul
- ❑ Setiap anak memegang 1 kentongan
- ❑ Permainan dimulai dengan memunculkan satu anak dengan kentongan dipukul beruntun dengan berteriak : WAYO..... WAYO (berkumpul)
- ❑ Anak-anak yang lain juga membawa kentongan setelah mendengar teriakan tersebut dengan memukul kentongan sambil berteriak : PA ..... PALAKAT (mau mendengar kabar) sambil membentuk lingkaran dan si Wayo berada di tengah.
- ❑ Permainan dilanjutkan si Wayo berteriak : TAYI LOPOBU → yang terbakar. Dijawab oleh anak-anak yang lain : TALUHU (air) dst...POLODULAHE... dijawab oleh anak-anak lain DIDI DA'A (hujan keras) artinya apa yang disebut oleh si Wayo jawabannya adalah bertentangan dan seterusnya sampai permainan selesai anak-anak kembali dengan teriakan WAYO... WAYO..

### Nilai yang Diinternalkan :

- ❑ Nilai Moral Dan Agama : Mengenal perilaku yang baik dan sopan
- ❑ Fisik Motorik Kasar / Halus : Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi dan kelincihan memukul kentongan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan mengekspresikan diri dengan menggunakan media / alat kentongan
- ❑ Kognitif : Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (hujan, kemarau, deras, terang, siang/malam)
- ❑ Bahasa : Menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengungkapkan perasaan (senang, gembira, berani, dll)
- ❑ Sosial Emosional : Menaati aturan yang berlaku dalam satu permainan, menunjukkan sikap mandiri dalam memukul kentongan sendiri

---

## Tema Komunikasi



Sub Tema	:	TV (Televisi)
Kel. Usia	:	4 – 6 Tahun
Nama	:	“Motapula”
Alat /Bahan	:	1. Karton Aqua gelas / aqua botol 2. Kertas warna / karton / parada 3. Plastik rol ukuran 15 cm 4. Bambu mas 5. Lem / gunting/pisau 6. Gambar alat-alat komunikasi (telepon, radio, HP, toa-sound, bedug, polopalo, kotekota dll)

### Urutan Main :

- Karton/kardus bekas bagian depan dilobangi segi empat ukuran pinggir  $\pm$  5 cm keliling
- Bagian kiri dan kanan, bagian atas dan bawah di lubangi bundar / bulat sesuai ukuran bambu mas seukuran dengan lebar karton/kardus aqua gelas / botol
- Semua gambar-gambar yang telah disiapkan dimasukkan ke dalam plastik ukuran 15 cm dan setiap gambar diberi batas dengan membakar plastik sesuai ukuran gambar
- Anak-anak dibagi kelompok 3-4 setiap kelompok dan 1 anak yang akan melaksanakan putaran televisi dengan menebak gambar yang ditayangkan
- Setelah selesai semua tayangan, setiap kelompok akan menghitung jumlah tampilan yang benar, apabila ada kelompok yang menyebutkan tampilan benar maka dialah yang menang.
- Boleh permainan ini dilanjutkan dengan gambar-gambar yang lain dengan tema yang sama sesuai kreasi guru

### Nilai yang Diinternalkan :

- Moral dan Nilai Agama : Mengenal perilaku baik/sopan dan tidak baik dalam menyebutkan setiap tampilan, membiasakan diri berperilaku baik
- Fisik motorik kasar / halus : Terampil menggunakan tangan kanan/kiri dalam membuat TV (menggunting, memberi lem, memutar, dan lain-lain)
- Kognitif : Mengenal gambar berdasarkan fungsi, dan mengklasifikasikan benda, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menonton TV)
- Bahasa : Menyimak dan mengerti setiap gambar yang ditampilkan serta manfaatnya, pemahaman aturan dalam satu permainan
- Sosial emosional : Menunjukkan antusiasme dalam melaksanakan permainan kompetitif secara positif

---

## Tema Pekerjaan

# 5

Sub Tema	:	Menuai Padi (Molanggapa)
Kel. Usia	:	4 – 6 Tahun
Nama	:	“Modanda” (Menuai Padi)
Alat /Bahan	:	1. Bahan bekas karton / kardus 2. Gunting 3. Lem lilin 4. Kertas warna 5. Pelepah daun pinang 6. Tali rapia

### Urutan Main

- Karton /kardus bekas yang digunting sesuai pola alat menuai padi berbentuk ani-ani, lalu dilapisi dengan kertas warna apa saja (merah, hijau, kuning,dll)
- Pelepah daun pinang digunting segi empat kemudian dibuat menjadi bakul diikat dengan tali rapia dan diberi gantungan tali rapia untuk bisa dilekatkan di bahu atau dipinggang
- Permainan dimulai dengan satu orang anak memanggil dengan lagu : DULO RAME-RAME (mari bersama-sama)
- Dijawab oleh anak-anak yang lain dengan lagu : MONGOTOLO PALE (menuai padi)
- Anak-anak berbaris berkelompok sejumlah 2-5 orang dengan melakukan gerakan menuai padi dengan alat ani-ani sambil berjalan dengan gerakan lagu :

Hipongotola ito	kita menuai padi
tolanggapa wau pito	dengan alat ani-ani
amalo ipi-ipito	bakul yang kita bawa
sanangi lai-laito	hati senang selalu
- Berbentuk lingkaran sesuai menuai padi sambil berteriak : MODANDA (mencari gegabah padi yang tidak terpakai) dengan menunjukkan sepuluh jari kedua tangan ke depan
- Apabila ada anak yang salah tidak menunjukkan sepuluh jari berarti dia kalah dan berteriak : WENA...WENA...WENA... anak-anak yang lain bertepuk tangan ALA..ALA..EYI
- \*\*\* Ala 2 x
- \*\*\* Eyi 2x
- \*\*\* Ala Eyi... Ala Eyi.... Ala Eyi....???

### Nilai yang diinternalkan :

- Nilai Moral Dan Agama : Membiasakan diri berperilaku baik, mengenal ciptaan Tuhan bahwa tanaman padi bermanfaat bagi makhluk lain antara lain manusia, burung dll.
- Fisik motorik kasar / halus : Melakukan gerakan menuai padi, melakukan gerakan antisipasi dengan gerakan sepuluh jari, melakukan permainan fisik dengan aturan.

- ❑ Kognitif : Mengkreasikan sesuatu gerakan dengan lagu dan idenya sendiri, menggunakan benda (ani-ani) dan bakul sesuai fungsinya serta mengenal konsep bilangan 1 – 10 dengan jari-jari
  - ❑ Bahasa : Mengerti dua perintah bersamaan, memahami aturan dalam suatu permainan, menyebutkan kata-kata yang dikenal
  - ❑ Sosial emosional : Bersikap kooperatif dengan teman, memahami peraturan dan disiplin .
-

## Tema Pekerjaan



- Sub Tema : Jaring (Puka)  
Kel. Usia : 4 – 6 Tahun  
Nama : “Melapi Puka”  
Alat /Bahan :  
1. Tali Rapia  
2. Kertas stabilo (merah, kuning, hijau)  
3. Gunting  
4. Spidol kecil (hitam)  
5. Lem Kastol

### Urutan Main :

- Tali rapia dianyam seperti jala ikan ± 1 meter
- Kertas stabilo dibentuk pola ikan yang berwarna warni dan diberi sisik yang digambar dengan spidol hitam
- Permainan dimulai dengan dua orang anak memegang jala ikan yang siap dibuang ke arena ikan-ikan yang sementara berada pada sepuluh orang anak yang dibuat gantungan tali rapia dengan teriakan : PUKA MA TAPILOLO
- Apabila jala ikan dibuang maka ikan-ikan juga mengelak untuk tidak tertangkap dengan cara menghela tali yang diikat pada ikan (dijawab oleh anak-anak yang pegang ikan) : UPONULA HI LANTI-LANTI”A
- Permainan berlanjut sampai anak-anak pemegang jala sebanyak-banyaknya dan akan berakhir apabila ikan sudah tertangkap semua

### Nilai yang dinternalkan :

- Nilai Moral Dan Agama : Membiasakan diri berperilaku baik, mengenal ciptaan Tuhan bahwa ikan adalah ciptaan Tuhan yang sangat bermanfaat bagi manusia, perlu kearifan dalam menangkap, memelihara, dan menggunakannya.
  - Fisik motorik kasar / halus : Melakukan gerakan menjahit jala, melakukan gerakanantisipasi dengan gerakan sepuluh jari, melakukan permainan fisik dengan aturan.
  - Sosial emosional : Bersikap kooperatif dengan teman, memahami peraturan dan disiplin.
-

Lampiran 3

CONTOH RENCANA KEGIATAN HARIAN

<b>Kelompok</b>	:	
<b>Semester/Minggu</b>	:	
<b>Thema/SubThema</b>	:	
<b>Hari/Tgl</b>	:	
<b>Waktu/Intensitas</b>	:	

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR/DENSITAS	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengikuti aturan (NAM)</li> <li>▪ Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM)</li> <li>▪ Mendengar cerita sederhana</li> <li>▪ Berjalan diatas papan titian seolah menuju persatuan</li> </ul>	<p><b>I. KEGIATAN AWAL</b></p> <p>Pijakan sebelum main ± 30 menit (Klasikal) :</p> <p>a. Salam, bernyanyi, perahu-perahu baik dalam Bah.Indo/Daerah ;</p> <p>Bila aku pergi jauh naik perahu diatas samudra luas. Ombak nan biru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dulolo ito mobite Biteya wopo-wopoto akeke akeke moolomoto</li> <li>- Menceritakan lautan ciptaan Tuhan</li> <li>- Menceritakan bagaimana naik perahu dan lomba mendayung</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelepah pinang (untuk perahu)</li> <li>2. Batang tebu air / dan karton untuk dayung</li> <li>3. Tali rapia / untuk garis start dan finish serta pengikat dayung</li> <li>4. Papan titian</li> <li>5. Buku cerita</li> </ol>	<p>Observasi</p>	<p>Percakapan</p>





Lampiran 4

**CONTOH  
RENCANA KEGIATAN HARIAN  
INTI APE SYSTEM KELOMPOK**

KELOMPOK : A  
SEMESTER/MINGGU : II / I  
TEMA / SUB TEMA : PEKERJAAN / MENANGKAP IKAN DENGAN JARING  
HARI / TANGGAL : SENIN, 12 JULI 2112  
WAKTU : PK. 07.30 – 10.15 ( 2 JAM 45 MENIT)

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU INTESITAS	JENIS MAIN	ALAT / DENSITAS / SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
Mengikuti aturan (Nam)	Upacara bendera ± 15 menit	15 menit	-	Tiang bendera dan bendera	Observasi	
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nam)	I. Kegiatan awal / pembukaan / pijakan sebelum main (klasikal) ± 30 menit - Bernyanyi, salam, berdoa	5 menit	Motorik kasar	Anak	Observasi	
- Mendengar cerita sederhana (bahasa) - Menceritakan binatang yang hidup di air ciptaan tuhan (Nam)	- Menceritakan macam-macam binatang yang hidup di air antara lain Kura-kura, udang, katak, lumba-lumba, ikan	10 menit	-	Buku cerita dan gambar macam – macam binatang yang hidup di air	Pecakapan	
Menyimak cara membuat ikan dan jaring serta cara / aturan main dalam permainan menangkap ikan (sosial emosional)	- Menjelaskan alat / bahan yang digunakan dalam menangkap ikan dengan jaring serta cara membuat jaring dan membuat ikan dan menyampaikan cara / aturan main menangkap ikan dengan jaring, bersama lagu menangkap ikan dalam bahasa Indonesia	10 menit	-	Contoh / gambar jenis – jenis ikan dan jaring		
Mengikuti metode (NAM)	- Menentukan anak yang memegang jaring dan yang memegang ikan	5 meni	-	-	Penugasan	

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU INTESITAS	JENIS MAIN	ALAT / DENSITAS / SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
	sesuai kesepakatan					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjukkan bentuk jarring segi 4 (kognitif)</li> <li>- Menghitung jumlah ikan yang akan ditangkap sejumlah anak (kognitif)</li> </ul>	II. Kegiatan inti / pijakan selama main individu / kelompok 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak yang terpilih menangkap ikan akan membuat jarring dengan bimbingan pendidik PAUD</li> <li>- Anak yang akan memegang ikan menggantung pola ikan dan member lem sehingga terjadi ikan-ikan berwarna warni</li> </ul>	15 menit	Motorik halus	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Batang pohon merayap atau tali rapia</li> <li>- Kertas stabilo lem dan benang</li> <li>- Kayu cabang bambu kecil-kecil</li> </ul>	Untuk kerja	Unjuk kerja
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain menangkap ikan dengan jarring (physic motorik)</li> <li>- Menyanyi bersama (emosional)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan dimulai di awali dengan anak – anak yang memegang jarring melompat ketengah diikuti oleh anak – anak yang membawa ikan membentuk lingkaran diawali dengan teriakan anak pemegang jarring : “Jaring Penangkap Ikan” anak-anak yang membawa ikan berlari dalam bentuk lingkaran menghindari untuk tak menangkap dengan lagu            1 1 / 1 2 3 2 / 1            I kan ber war na war ni            1 1 3 / 2 1 7 6 / 5            Be re nang di da lam a ir            1 1 / 1 3 5 4 \ 3            Ti dak a kan ter tang kap            5 4 3 2 / 1            De ngan ja ring mu            4 4 4 / 3 3 3 3 / 2 2 2 2            Sha la la            2 4 3 2 / 1            Co ba lah tang kap</li> </ul>	40 menit	Motorik kasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jarring</li> <li>- Ikan</li> <li>- Tali</li> <li>- Batang bamboo kecil-kecil untuk gantungan ikan</li> </ul>	Hasil karya	

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU INTESITAS	JENIS MAIN	ALAT / DENSITAS / SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
- Mengikuti aturan	- Permainan selesai dengan menghitung ikan yang tertangkap dan menyimpan alat main ke tempat semula -	5 menit	-	- -	Penugasan	
	III Istirahat / makan ± 30 menit - Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas di luar kelas	15 menit 15 menit	Motorik halus Motorik kasar	Air, sabun sorbet, makan / bekal anak	Observasi	
- Menyanyi bersama (Emosional) - Manfaat makan ikan (Physik) - Main bersama dengan cara menghindari tak tertangkap ( Emosional)	IV. Kegiatan akhir / Pijakan setelah main - Menyanyi lagu menangkap ikan dalam bahasa Indonesia / mengulang lagu pada saat bermain - Recoling dan diskusi tentang kegiatan / permainan hari itu dengan tema pekerjaan dan sub tema menangkap ikan dengan jarring	5 menit 10 menit				
- Menaati aturan dan berdoa (Nam)	- Penguatan untuk kegiatan selanjutnya dan esok harinya - Menyampaikan aturan kembali kerumah dan saling salam dengan teman – teman dan pendidik - Doa pulang dan salam	5 menit 5 menit 5 menit				

Mengetahui  
Kepala / Pimpinan PAUD

....., 12 Juli 2012  
Guru / pendidik PAUD

-----

-----

**CONTOH  
RENCANA KEGIATAN HARIAN  
DENGAN MODEL PEMBELAJARNA INTI APE  
SYSTIM SENTRA / AREA / SUDUT**

KELOMPOK : B / SENTRA KREATIFITAS / SENTRA MAIN PERAN MAKRO  
SEMESTER/MINGGU : I / IV  
TEMA / SUB TEMA : TRANSPORTASI / PERAHU (LOMBA MENDAYUNG PERAHU) ATAU “YILAPITA LO BULOTU”  
HARI / TANGGAL : SENIN, 24 SEPTEMBER 2012  
WAKTU : PK. 07.30 – 10.15 ( 2 JAM 45 MENIT)

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU INTESITAS	JENIS MAIN	ALAT / SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
Mengikuti aturan (Nam)	Upacara bendera ± 15 menit	15 menit	-	Tiang bendera dan bendera	Observasi	
Berdoa sebelum belajar / melakukan kegiatan (Nam)	I. Kegiatan awal / pembukaan / pijakan sebelum main (klasikal) 30 menit - Bernyanyi, salam, berdoa	5 menit	Motorik kasar	Anak	Observasi	
Mendengar cerita sederhana (bahasa)	- Menceritakan macam-macam transportasi antara lain transportasi di air ( kapal, perahu dll)	10 menit	-	Buku cerita	Percakapan	
- Menyimak cara membuat dayung (B) - Menyanyi lagu sesuai dengan permainan (social emosional)	- Menyampaikan / menjelaskan bahan / alat yang digunakan dalam mendayung perahu - Cara membuat alat dayung dan perahu - Menyampaikan aturan main tentang lomba perahu dayung	10 menit	-	gambar perahu gambar dayung	Percakapan	

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU INTESITAS	JENIS MAIN	ALAT / SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
	sekaligus dengan lagunya					
Menunjukkan bentuk dayung yang digunakan setiap anak 1 buah / 3 buah untuk 3 anak Menunjukkan jarak antara star / finis $\pm$ 5 meter (kognitif)	II. Kegiatan inti individual / kelompok / pijakan selama main ) 60 menit - Sentra kreatifitas - Masing-masing kelompok anak membuat dayung dan perahu dengan bimbingan guru (dibuat bersama guru / pendidik) - Membuat garis star dan garis finish dari pada tali rapia	15 menit	Motorik halus (sentra seni dan kreativitas)	- Pisau - Gunting - Karton bekas - Batang tebu - Air - Tali rapia - Pelepah daun pinang	Unjuk kerja	
Bermain dengan alat yang telah dibuat bersama antara anak dan pendidik (Fisik motorik) dan menyanyi bersama (sosial emosional)	- Sentra main peran makro - Permainan dimulai setiap kelompok terdiri dari penghela perahu 2 orang / 1 orang dan yang naik perahu 3-4 orang anak dimulai dengan aba-aba : Akeke (artinya dijaga jangan sampai tenggelam) - Anak yang naik perahu mulai menarik dengan lagu sebagai berikut :	40 menit	Motorik kasar (sentra main peran makro)  Motorik kasar	- Dayung - Perahu	Hasil karya	

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU INTESITAS	JENIS MAIN	ALAT / SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
	3 4\5 6 5 3 4\5 Du lo lo I to mo bi te 2 3\4 6 5 4 3\5 Bi te ya wo po wo po to 5 5 5\5 5 2 4 3 2\1 A ke ke ke ke mo o lo mo to 1 1 7 6 5 5 4 3 4 5 Bu lo tu bu lo tu hu lo ta lo 6 6 5 3 4 3 4 2 1 Bi bi te po o ling ga he lo					
Mengikuti aturan (Nam)	Permainan selesai / alat-alat main di simpan pada tempatnya	5 menit		-	Penugasan	
Mengikuti aturan makan	III. Istirahat / makan ± 30 menit - Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas diluar kelas	15 menit 15 menit	Motorik halus Motorik kasar	Air, serbet, sabun, bekal / makanan anak	observasi	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyi bersama (social emosional)</li> <li>- Manfaat bermain bersama dengan mendayung bersama (social emosional)</li> <li>- Menyampaikan Aturan kembali ke rumah keluar sekolah dan berdoa / salam (Nam)</li> </ul>	IV. Kegiatan Akhir / Pijakan setelah main (klasikal ) 30 menit - Menyanyi lagu dayung dalam bahasa daerah gorontalo (mengulang lagu pada saat bermain) - Recoling dan diskusi tentang kegiatan hari itu dengan tema transportasi dan sub tema perahu (lomba dayung) - Penguatan untuk kegiatan besok harinya	5 menit 10 menit 5 menit 5 menit	-	-	Unjuk kerja	

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU INTESITAS	JENIS MAIN	ALAT / SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan aturan keluar sekolah, sampai ke rumah dan pengaturan pakaian dan lain-lain</li> <li>- Doa pulang dan salam</li> </ul>	5 menit				

Mengetahui  
Kepala / Pimpinan PAUD

-----

....., 24 September 2012  
Guru / pendidik PAUD

-----