

Materi: 1

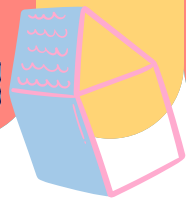
Namaku



<u>Tema</u>	: Diriku
<u>Subtema</u>	: Siapakah aku
<u>Fokus Karakter</u>	: Percaya kepada Tuhan
<u>Kegiatan</u>	: 1. Kisah Inspiratif (video) "lukisan kesayangan" 2. Permainan bola perkenalan 3. Membuat kartu nama

Aktivitas untuk anak PAUD usia 4-5 tahun sesuai kurikulum 2013

Modul Super5 ini milik CBN dan digunakan secara terbatas.
Dilarang menyebarluaskan, menggandakan dan menggunakan materi tanpa izin.



TUJUAN BELAJAR

Bidang Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	
Nilai Agama & Moral	3.1-4.1	a	Mulai dapat menirukan doa pendek (sebelum dan sesudah kegiatan)
Fisik Motorik	3.3-4.3	a	Melakukan kegiatan motorik kasar dan halus dengan terkontrol (menempel, menangkap bola)
Kognitif	3.7-4.7	a	Dapat menyebutkan namanya dan nama orang tuanya
Bahasa	3.10- 4.10	a	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas
Sosial	2.5	b	Mulai berani tampil di depan teman dan guru (untuk memperkenalkan diri)
Emosional	2.6	a	Mulai mentaati aturan kelas
Seni	3.15 – 4.15	b	Dapat menampilkan karya seni sederhana (Kartu Nama)

ALUR KEGIATAN BELAJAR

KEGIATAN PEMBUKA

1. Pembiasaan pagi, Doa pembuka
2. Pagi Super: Renungan singkat
3. Menyanyi lagu "Perkenalan" (lagu lain)
4. Apersepsi: Bertanya jawab terkait perkenalan dan hari pertama masuk sekolah
5. Guru menyampaikan tata tertib sekolah

KEGIATAN INTI

1. Kisah Inspiratif (Video Boneka): Lukisan Kesayangan
2. Permainan Bola Perkenalan
3. Membuat Kartu Nama

KEGIATAN PENUTUP

1. Recalling: Ini Perasaanku (anak menempel gambar emoji), cerita tentang perasaan hari pertama masuk sekolah
2. Penyimpulan bersama dan penguatan sikap-sikap yang dipelajari
3. Pengumuman untuk hari besok
4. Pembiasaan saat pulang: Menyiapkan tas, doa penutup, salam, pulang

ISTIRAHAT/
BERMAIN BEBAS



Kegiatan pembuka
(30 menit)

- **PAGI SUPER DAN GERAK LAGU**
- Fokus Pengembangan: Nilai Moral & Agama, Seni

Pendahuluan dan Apersepsi:

1. Melakukan SoP pagi: Penyambutan, memberi dan membalas salam, menaruh tas di tempatnya, berbaris di halaman, senam/gerakan tubuh, memeriksa kebersihan kuku dan gigi, masuk kelas, dan berdoa sebelum kegiatan.
2. Pagi Super: Renungan singkat (materi lihat di Buku Renungan).
3. Guru membimbing anak untuk menyanyi lagu sesuai materi: Lagu Perkenalan atau yang lain.
4. Bertanya jawab tentang makna lagu dan tentang hari pertama masuk sekolah (misalnya: bagaimana perasaan anak, apa saja yang dilakukan sebelum berangkat ke sekolah, bagaimana di perjalanan, apakah sudah ada teman yang dikenal, dan pertanyaan lain yang sesuai).
5. Guru menyampaikan tentang tata tertib sekolah (tata tertib sekolah dapat dilihat pada Panduan Standar Pengelolaan Kelas).
6. Guru memberikan pijakan bermain hari ini.

MARI BERKENALAN

BAIT 1

(Intro ajakan untuk mencari teman berpasangan)

Ini tanganku, ayo kenalan
 Ini telingaku, untuk mendengar
 Ini mataku, untuk melihat
 Kebaikan Tuhan dalam hidupku

BAIT 2

Berjabat tangan kita kenalan
 (.....) Ini namaku, siapa namamu (.....)
 Sungguh senangnya jumpa dirimu
 Teman temanku di dalam Tuhan

Keterangan:

(.....) : anak sebut namanya sendiri

BAIT 3

(.....) namaku, ayo kenalan
 (.....) namaku, kita kenalan
 Bergandeng tangan, kita melihat
 Kebaikan Tuhan dalam hidupku

BAIT 4

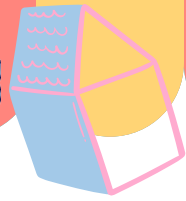
Berjabat tangan kita kenalan
 Namaku (.....), siapa namamu?

Semua:

Sungguh senangnya jumpa dirimu
 Teman temanku di dalam Tuhan

Super5!

Ciptaan: Damai Putra Fitryan



KEGIATAN INTI

90 menit

Kegiatan 1

- VIDEO BONEKA: LUKISAN KESAYANGAN
- Fokus Pengembangan: Nilai Agama & Moral, Sosial Emosional, Bahasa

DESKRIPSI KEGIATAN:

Anak-anak mendengarkan cerita atau menonton video kisah inspiratif minggu ini.

> TUJUAN:

Cerita ini diharapkan dapat membuka wawasan anak tentang keberanian untuk berkenalan, mau mengenal guru dan teman-teman di kelasnya. Melalui kisah ini anak juga belajar tentang mengucapkan syukur kepada Tuhan atas keberadaan diri dan keluarganya.

> LANGKAH-LANGKAH:

1. Anak-anak melihat tayangan video Super5 (atau mendengarkan kisah yang didongengkan dan diperagakan oleh guru dengan wayang kertas, boneka, atau alat peraga lain, bila video tidak bisa diakses).
2. Bertanya jawab tentang isi cerita. Contoh: apa yang diceritakan dalam dongeng di atas? Siapa saja nama tokohnya? Apa saja yang dapat disebutkan saat kita berkenalan? Mengapa kita harus tahu nama ayah dan ibu? Mengapa kita harus tahu alamat rumah kita? Dan pertanyaan lain yang berkembang pada saat diskusi.
3. Memberi kesempatan beberapa anak untuk menceritakan kisah dengan kata-katanya sendiri.
4. Guru mengakhiri diskusi dengan penjelasan singkat mengapa anak-anak perlu mengetahui identitas diri, orang tua, dan alamat rumah, mengapa kita perlu bersyukur kepada Tuhan, serta bagaimana caranya.

LUKISAN KESAYANGAN

Suatu hari, di Taman Cahaya Negeri, Ira mengamati sebuah lukisan dengan gembira. “Ira suka banget lukisan yang Ayah buat” kata Ira. Tiba-tiba ada sosok yang tidak sengaja menabraknya. Dia adalah Beebot, robot lebah yang sangat keren. “Maaf ya, aku tidak sengaja menabrakmu” katanya sambil terbang, wuzz wuzz. “Aku sedang mencari temanku. Kamu tidak apa-apa, kan?” tanya Beebot. “Iya, aku baik-baik saja.” kata Ira sambil memegang erat lukisannya.

Beebot melihat lukisan yang dipegang Ira lalu bertanya “Itu apa? Gambarnya bagus.” Mendengar pujian dari Beebot, Ira menjelaskan lukisan miliknya dengan semangat. “Ini lukisan keluarga Ira. Ini adalah ayah Ira, yang menggambar lukisan ini. Dan ini ibu Ira, dia jago nyanyi. Nah, yang ini Ira.” “Wah, ayahmu jago melukis, ya!” ujar Beebot.

Beebot lalu mengulurkan tangannya mengajak Ira berkenalan, “Halo Ira, aku Beebot, Robot lebah. Salam kenal”. Ira lalu meletakkan lukisannya di meja taman dan menyambut uluran tangan Beebot. “Hai Beebot. Aku Ira, tinggal di perumahan Cahaya Negeri. Senang berkenalan denganmu, Beebot” balas Ira. Tiba-tiba ada angin yang menerbangkan lukisan Ira. WHUSH! “Wah, lukisanku terbang! Beebot, tolong bantu Ira tangkap lukisanku!” Beebot dan Ira pun lari mengejar lukisan yang terbang.

Sementara itu, di sudut lain taman Cahaya Negeri, Ari sedang menunggu kedatangan Beebot. Sambil menunggu, Ari membuka kotak bekal miliknya dengan semangat dan akan menyantapnya. “Hmm, bekalku baunya lezat sekali, masakan orang tuaku pasti enak.” Tiba-tiba Ari mendengar suara-suara yang ia kenali. Di kejauhan Ari melihat Ira dan Beebot lari sambil terengah-engah.

“Ira, Beebot, kenapa kalian lari-lari?” tanya Ari. “Loh, kalian berdua kok udah kenal?” tanya Ira kebingungan melihat Ari yang kenal juga



dengan Beebot. “Iya, Ira. Ari ini temanku yang tadi aku cari saat menabrakmu.” jelas Beebot. “Ari, kami sedang mencari lukisan Ira, kamu lihat tidak? Tadi terbang ke sini” tanya Beebot kepada Ari. “Aku tidak lihat.” Mendengar itu Ira mulai sedih. Beebot lalu mengajak Ira dan Ari untuk mencari lagi.

Dan, saat Ari membalik badan, Ira melihat lukisan miliknya menempel di punggung jaket Ari. “Itu dia!” teriak Ira sambil



menunjuk punggung Ari. “Terima kasih Tuhan, lukisanku ketemu, karena ini buatan Ayah dan ada gambar orang-orang yang Ira sayangi.” kata Ira dengan gembira. “Ira juga bersyukur pada Tuhan karena menemukan teman baru, Beebot!” Ari lalu mendapat ide. “Untuk merayakannya, kita makan kue buatan orang tuaku bareng-bareng yuk!” Keduanya menyambut ide Ari dengan semangat “Hore!”. “Eh, tapi... Beebot, kamu kan robot, tidak makan kue, jadi bagianmu buat aku ya... hihhi” Tawa Ari dengan usil.





Kegiatan 2

- **BERMAIN - Lempar Bola Perkenalan**
- Fokus Pengembangan: Sosial Emosional, Motorik Kasar, Kognitif

DESKRIPSI KEGIATAN:

Pada hari pertama masuk sekolah, anak-anak diajak untuk melakukan perkenalan melalui permainan “Lempar Bola Perkenalan”.

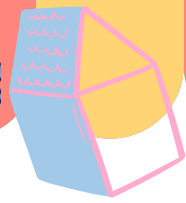
> TUJUAN:

- ★ Anak mampu menyebutkan namanya di depan teman-teman dan guru.
- ★ Anak mampu menyebutkan nama ayah dan ibunya di depan teman-teman dan guru.
- ★ Anak mampu melempar bola pada permainan perkenalan.
- ★ Anak memperkuat rasa percaya diri.

> LANGKAH-LANGKAH:

1. Anak mendengarkan penjelasan guru tentang permainan “Lempar Bola Perkenalan” dan tujuannya, yaitu untuk melakukan perkenalan dengan cara yang asyik dan menyenangkan.
2. Guru membimbing anak-anak untuk membuat kesepakatan permainan, antara lain: lemparan bola diarahkan ke kedua tangan bukan di wajah, saat teman memperkenalkan diri teman lain mendengarkan, tidak saling mengganggu, dll.
3. Guru mengajak anak-anak untuk berdiri melingkar (bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas). Guru berdiri di antara anak-anak, bukan di tengah lingkaran.
4. Guru meminta salah satu anak untuk melempar bola tangan ke arahnya. Guru memberi contoh cara memperkenalkan diri, seperti: nama saya..., nama ayah (sesuai sebutan tiap daerah)..., nama ibu (sesuai sebutan tiap daerah)..., alamat rumah..., terima kasih teman-teman telah mendengarkan. Anak-anak lain bertepuk tangan.
5. Guru lalu melempar bola tangan ke salah satu anak, anak tersebut diminta memperkenalkan diri seperti yang dilakukan guru. Setelah selesai memperkenalkan diri, anak tersebut melempar bola ke teman lain, begitu selanjutnya sampai semua anak mendapatkan giliran.





Kegiatan 3

- KARTU NAMA
- Fokus Pengembangan: Motorik Halus, Konitif dan Seni

DESKRIPSI KEGIATAN:

Anak diminta untuk membuat Kartu Nama, dengan cara menempel foto diri dan tulisan nama panggilan yang disiapkan oleh guru. Anak juga dapat menempelkan hiasan lain.

> TUJUAN

Kegiatan ini dapat melatih motorik halus, kreativitas, dan mengenalkan tentang bagaimana mengikuti perintah dari guru. Kartu nama ini selanjutnya dapat digunakan sebagai tanda pengenal yang memudahkan guru untuk menghafal nama anak-anak pada minggu-minggu pertama.

> ALAT DAN BAHAN

Foto anak (yang dimintakan dari orang tua pada saat pendaftaran), potongan karton manila/ karton bekas, potongan tulisan nama panggilan anak, lem, penjepit kartu nama (klip)

> LANGKAH-LANGKAH:

1. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan pengertian Kartu Nama.
2. Guru memberi contoh cara membuat.
3. Anak-anak mengerjakan tugasnya sesuai dengan bimbingan guru.
4. Anak-anak menunjukkan hasil karyanya, guru memberikan penghargaan.
5. Guru melengkapi kartu nama ini dengan penjepit (klip) agar dapat dipakai anak pada waktu selanjutnya.
6. Anak-anak membersihkan sampah dan membereskan mejanya.

CONTOH:



ira

nama



ari

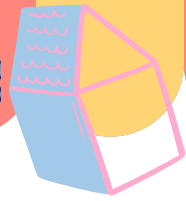
nama

nama

ira

nama

ari



Kegiatan penutup (20 menit)

- AYO RENUNGAN: PERASAANKU DI HARI PERTAMA MASUK SEKOLAH
- Fokus Pengembangan: Sosial Emosional, Motorik Halus, Bahasa

DESKRIPSI KEGIATAN:

Guru mengajak anak-anak untuk merenungkan dan mengungkapkan perasaannya pada hari pertama masuk sekolah, dengan cara menempelkan gambar emoji sesuai pilihannya.

> TUJUAN:

Anak dapat mengungkapkan perasaannya (gembira, sedih, atau yang lain) di hari pertama masuk sekolah.

> LANGKAH-LANGKAH:

1. Guru menanyakan perasaan anak-anak hari ini.
2. Anak mengungkapkan perasaan senang atau sedih dengan menempel gambar emoji.
3. Guru menyiapkan dua kertas plano/ flipchart yang telah diberi simbol wajah gembira dan sedih (atau bisa menggunakan papan tulis atau lantai yang diberi garis pemisah).
4. Anak-anak diminta maju bergiliran untuk menempel gambar sesuai perasaannya.
5. Lalu anak berkelompok sesuai pilihannya, guru menanyakan:
 - ★ Mengapa kalian merasa gembira? Apa saja yang membuat kalian gembira?
 - ★ Mengapa kalian merasa sedih atau takut? Hal apa yang membuat kalian merasa sedih atau takut?
6. Guru mengakhiri kegiatan tersebut dengan memberi penghargaan kepada kelompok yang merasa gembira dan kelompok yang masih takut. 7. Guru juga memberi pesan kepada anak yang masih takut atau sedih, bahwa perasaan takut itu boleh atau wajar karena baru pertama kali masuk sekolah. Namun di waktu selanjutnya, anak-anak diharapkan merasa gembira karena sekarang mempunyai banyak teman. Bisa juga dengan penjelasan lain yang dirasa perlu.
7. Guru juga memberi pesan kepada anak yang masih takut atau sedih, bahwa perasaan takut itu boleh atau wajar karena baru pertama kali masuk sekolah. Namun di waktu selanjutnya, anak-anak diharapkan merasa gembira karena sekarang mempunyai banyak teman. Bisa juga dengan penjelasan lain yang dirasa perlu.
8. Menutup kegiatan:
 - ★ Menyanyi lagu yang telah dinyanyikan sebelumnya.
 - ★ Anak diminta menirukan doa syukur karena telah diciptakan oleh Tuhan dan diberi keluarga.
 - ★ Anak-anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi.
 - ★ Guru menyampaikan hal-hal yang dapat dilakukan di rumah bersama orang tua, seperti menanyakan arti namanya, menyebutkan nama anggota keluarga, belajar berdoa.
 - ★ Pembiasaan pulang: Doa penutup, mengambil tas, berbaris, dan memberikan salam.



Hari pertama aku masuk PAUD



Simbol senyum

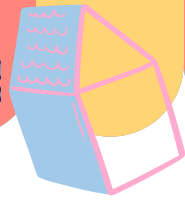


Simbol sedih

CATATAN:

Bila di sekolah tidak ada perlengkapan seperti yang disebutkan di atas, kegiatan ini dapat dimodifikasi dengan:

- membuat simbol gembira atau sedih/ takut di tanah atau pasir bersama-sama.
- atau membuat gambar 2 lingkaran di lantai, lalu anak-anak diminta mengelompok sesuai perasaannya.



EVALUASI

METODE: Pengamatan, unjuk karya (portofolio), catatan anekdot

ALAT PENILAIAN: • Ceklis penilaian pencapaian indikator perkembangan

• Formulir penilaian hasil karya dan catatan anekdot terlampir

nama anak

Bidang Pengembangan	KD	Indikator Pencapaian	Skala			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Nilai Agama & Moral	3.1-4.1	a Mulai dapat menirukan doa pendek sebelum dan sesudah kegiatan				
Fisik Motorik	3.3-4.3	a Melakukan kegiatan motorik kasar dan halus dengan terkontrol (menempel, menangkap bola)				
Kognitif	3.7-4.7	a Dapat menyebutkan namanya dan nama orang tuanya				
Bahasa	3.10-4.10	a Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas				
Sosial Emosional	2.5	b Mulai berani tampil di depan teman dan guru (untuk memperkenalkan diri)				
	2.6	a Mulai mentaati aturan kelas				
Seni	3.15 – 4.15	b Dapat menampilkan karya seni sederhana (menyanyi lagu yang diajarkan)				

Keterangan:

1. BB: Belum Berkembang (1), MB: Mulai Berkembang (2), BSH: Berkembang Sesuai Harapan (3), BSB: Berkembang Sangat Baik (4).
2. Perhatikan Rubrik Penilaian yang terdapat dalam Panduan Penilaian



LAMPIRAN:

Contoh Lembar untuk digunting guru

