

**KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
TAHUN PELAJARAN 2021/2022
DESA MIRENG KECAMATAN TRUCUK**



**KOORDINATOR WILAYAH PENDIDIKAN
KECAMATAN TRUCUK
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN KLATEN
TAHUN 2021**



KELOMPOK BERMAIN

“NUSA INDAH”

Alamat : Dk. Paesan RT. 18 Rw. 08, Ds. Mireng, Kec. Trucuk, Kab. Klaten - Kode Pos 57467

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelompok Bermain Nusa Indah. Kurikulum ini disusun dengan berpedoman pada Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, yang pada prinsipnya pendidikan difokuskan pada pengembangan karakter, pengetahuan dan ketrampilan,

Khusus Pendidikan Anak Usia Dini kami mengutamakan Pendidikan Karakter sebagai dominasi kegiatan pembelajaran dalam pandemic covid 19 Kelompok Bermain Nusa Indah melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari rumah dengan system pembelajaran dalam jejaring (daring dimana guru sebagai konselor, bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang tua dan peserta didik.

Kami sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten atas bimbingan, arahan dan pembinaan yang senantiasa kami butuhkan,
2. Koordinator Wilayah Pendidikan Kecamatan Trucuk, Pengawas yang senantiasa memberikan semangat dan bimbingan,
3. Penyelenggara, Komite dan Orang Tua peserta didik/ wali urid yang telah mendukung dan bekerja sama dalam penyusunan Kurikulum ini,
4. Stackholder, yang banyak memberi masukan demi terwujudnya layanan Holistik Integratif
5. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu-persatu.

Kurikulum ini kami susun untuk diberlakukan pada **Tahun Pelajaran 2021-2022**. Dan apabila di dalam perjalannya ada hal-hal yang tidak sesuai dengan peraturan pemerintah, visi misi dan tujuan lembaga akan kami tinjau kembali.

Demikian, kami ucapkan terima kasih terima kasih apabila ada masukan dan kritik dan saran yang membangun bagi kemajuan Kelompok Bermain Nusa Indah.

Klaten, 10 Juli 2021

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI



KELOMPOK BERMAIN

“NUSA INDAH”

Alamat : Dk. Paesan RT. 18 Rw. 08, Ds. Mireng, Kec. Trucuk, Kab. Klaten - Kode Pos 57467

BERITA ACARA

PENINJAUAN KEMBALI DAN PENYUSUNAN
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
DESA MIRENG KECAMATAN TRUCUK
KABUPATEN KLATEN
Nomor: 01 /KB.NI/VII/2021

Pada hari Sabtu tanggal Sepuluh bulan Juli tahun Dua Ribu Dua Puluh satu bertempat di ruang kelas Kelompok Bermain Nusa Indah telah dilaksanakan Peninjauan Kembali dan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2021/2022, yang di hadiri oleh Tim Peninjauan kembali dan Penyusun Kurikulum dengan hasil kegiatan sebagai berikut :

1. Tim Peninjauan kembali dan Penyusunan kurikulum, mereview serta merevisi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan hasil sebagai berikut :
 - a. Memuat enam muatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
 - b. Menggunakan sepuluh prinsip penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
2. Tim Peninjauan kembali dan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan melaksanakan Pemantapan dan Penilaian terhadap dokumen hasil review dan revisi sesuai dengan petunjuk teknis penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
3. Menetapkan dan mendokumentasikan hasil peninjauan dan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
4. Melaksanakan kegiatan BDR (Belajar Dari Rumah) selama Pandemi Covid 19.

Demikian berita acara ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 10 Juli 2021

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI

DAFTAR HADIR
TIM PENINJAUAN KEMBALI DAN PENYUSUNAN
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
TAHUN PELAJARAN 2021/2022
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dwi Harjoko, SPd.	Pelindung	1.
2.	Hj Nur Siswanti,S.Pd.	Penyelenggara	2.
3.	Sri Rahayu, SPd. AUD	Pengawas PAUD	3.
4.	Sunu Hadi Susanto	Komite PAUD	4.
5.	Parni	Kepala lembaga	5.
6.	Lika	Orang tua siswa	6.
7.	Sri Wahyuni, Amd. Keb	Bidan desa	7.
8	Ismi Faridlotun	Pendidik	8.
9.	Sri Lestari	Pendidik	9.

Klaten, 10 Juli 2021
Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI



KELOMPOK BERMAIN

“NUSA INDAH”

Alamat : Dk. Paesan RT. 18 Rw. 08, Ds. Mireng, Kec. Trucuk, Kab. Klaten - Kode Pos 57467

**LEMBAR PENGAJUAN SURAT PENGESAHAN DAN PEMBERLAKUAN
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
NOMOR : 02/KB.NI/VII/2021**

Berdasarkan Rapat Tim Peninjauan Kembali dan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelompok Bermain Nusa Indah Tahun Pelajaran 2021/2022 Pada :

Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Juli 2021
Tempat : Ruang Kelas Kelompok Bermain Nusa Indah
Nama Satuan : Kelompok Bermain Nusa Indah
Penyelenggara : Dharma Wanita PKK Desa Mireng
Ijin Operasional : No. 421.1/460/SK/02/11
tertanggal 15 Februari 2016
Alamat : Paesan RT. 18 RW. 08, Mireng, Trucuk, Klaten

Maka Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah Kecamatan Trucuk Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten dengan mempertimbangkan:

1. Hasil Rapat Tim Peninjauan kembali dan Penyusun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
2. Dasar hukum dan acuan yang digunakan dalam pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
3. Pedoman pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
4. Bukti fisik seluruh dokumen **Belajar Dari Rumah Masa new Normal** Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang telah disusun oleh tim

Dengan ini maka Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah mengajukan permohonan pengesahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan agar dapat ditetapkan /dilaksanakan di era pandemic Covid 19 Tahun Pelajaran 2021/2022. Dengan catatan lembaga Kelompok Bermain Nusa Indah tetap berupaya terus menerus agar dapat meningkatkan mutu lembaganya.

Klaten, 7 Juli 2021

Yang mengajukan pengesahan

Ketua Komite

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

SUNU HADI SUSANTO

PARNI

Mengetahui :
Koordinator Wilayah Pendidikan Kecamatan Trucuk
Kabupaten Klaten

DWI HARJOKO, S.Pd,
NIP. 19620310 198201 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

**KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

DISAHKAN OLEH :
KETUA PENYELENGGARA

Hj. SUMARMi

DISETUJUI OLEH :
An.KEPALA DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN KLATEN
KEPALA BIDANG PEMBINAAN PAUD DAN PNF

Dra. TUTIK NARUNINGSIH, MM

NIP. 19630825 198903 2 004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

KATA PENGANTAR

BERITA ACARA PENINJAUAN KEMBALI

DAFTAR HADIR

LEMBAR PENGAJUAN PENGESAHAN DAN PEMBERLAKUAN

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

BAGIAN I PROFIL LEMBAGA

- A. Sejarah singkat Satuan lembaga
- B. Profil Lembaga
- C. Identitas Peserta Didik
- D. Sarpras atau Ruang
- E. Mebelair yang dimiliki
- F. Alat yang dimiliki untuk KBM
 - 1. APE Luar
 - 2. APE Dalam
- G. Kualifikasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- H. Prestasi yang dimiliki
 - 1. Prestasi Lembaga
 - 2. Prestasi Kepala Lembaga
 - 3. Prestasi Pendidik
 - 4. Prestasi Siswa
- I. Data 3 Tahun Terakhir Siswa
- J. Struktur Kepengurusan
- K. Tupoksi Pengurus
- L. Alamat Dan Peta Lokasi

BAGIAN II DOKUMEN I

- A. Pendahuluan
 - 1. Latar Belakang
 - 2. Dasar Operasional Penyusunan KTSP
 - 3. Tujuan Penyusunan KTSP
- B. Visi, Misi dan Tujuan Satuan PAUD
- C. Karakteristik Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
 - 1. Coding
 - 2. STEAM
 - 3. Loospart
- D. Program Pengembangan dan Muatan Pembelajaran
 - 1. Program Pengembangan
 - 2. STTPA
 - 3. Program Pengembangan Lembaga
- E. Pengembangan Program Pendidikan Karakter Bangsa Nasionalisme, kewirausahaan dan anti korupsi
- F. Muatan Lokal dan Program Pendukung
- G. Kalender Pendidikan, Alokasi Waktu dan Program Tahunan
 - 1. Kalender Pendidikan
 - a. Kalender Pendidikan Dinas Pendidikan Klaten

- b. Kalender Pendidikan dari Lembaga
- 2. Alokasi Waktu
 - Lama Belajar
- 3. Program Tahunan
- 4. Rencana Tahunan Lembaga
- H. Standar Operasional Prosedur (SOP)
 - 1. Fungsi
 - 2. Manfaat
 - 3. Syarat
 - 4. Cara Penyusunan
 - 5. Daftar SOP
 - 6. Prosedur Kerja

BAGIAN III DOKUMEN II

- A. Program Semesteran
- B. Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM)
- C. Rencana Pelaksanaan Program Harian (RPPH)
- D. Penilaian Perkembangan

BAGIAN IV PENUTUP

BAGIAN V LAMPIRAN

- A. RAPBS Lembaga 2022
 - Foto Copy Buku Kas Tahun 2021
- B. Tata Tertib
 - 1. Tata Tertib Kegiatan Dari Rumah
 - 2. Tata Tertib Kepala Lembaga dan Guru
 - Tata tertib orang tua peserta didik
 - Tata tertib peserta didik
- C. Standar Operasional Prosedur Umum (SOP Umum)
- D. Standar Operasional Prosedur Khusus (SOP Khusus)
- E. Standar Operasional Prosedur Penanggulangan Covid-19
- F. Foto Dokumentasi Kegiatan Lembaga
- G.



KELOMPOK BERMAIN “NUSA INDAH”

Alamat : Dk. Paesan RT. 18 Rw. 08, Ds. Mireng, Kec. Trucuk, Kab. Klaten - Kode Pos 57467

BAGIAN I PROFIL LEMBAGA

A. SEJARAH SINGKAT KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

Kelompok Bermain Nusa Indah di dirikan pada bulan 9 November 2009 yang beralamat di Paesan RT. 18 RW. 08, Mireng, Trucuk, Klaten. Awal mula didirikannya Kelompok Bermain Nusa Indah adalah banyaknya anak-anak yang berumur 2-3 tahun sering ikut dalam kegiatan yang diadakan oleh Kelompok Bermain Nusa Indah. Dari situlah timbul gagasan yang dicetuskan oleh Ibu Parni selaku kepala Kelompok Bermain Nusa Indah untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang menampung anak-anak berumur 2-3 tahun dalam wadah kelompok bermain. Tujuannya agar anak-anak tersebut mendapatkan pelajaran dan kegiatan yang sesuai dengan usia mereka.

Ibu Parni kemudian berkoordinasi dengan pengurus dan komite serta pengurus Muhammadiyah untuk mengadakan musyawarah yang membahas tentang pendirian kelompok bermain yang berbasis keagamaan. Dari hasil musyawarah tersebut dicapai kata mufakat bahwa pengurus akan membantu pendirian kelompok bermain. Setelah disepakati kelompok bermain tersebut diresmikan pada tanggal 9 November 2009 dihadiri oleh pengurus dan masyarakat setempat. Kelompok bermain diberi nama Kelompok Bermain Nusa Indah. Tempat yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di gedung yang sudah disediakan oleh pemerintah Desa Mireng untuk kegiatan belajar mengajar Kelompok Bermain Nusa Indah. Tenaga pendidik berasal dari anggota ibu-ibu PKK yang tergabung dalam Dharma Wanita Desa Mireng.

B. PROFIL LEMBAGA

Nama KB : Kelompok Bermain Nusa Indah
Alamat : Dukuh Paesan RT. 18 RW. 08, Desa Mireng, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten
NPSN : 69864351
Ijin Operasional : Dinas Pendidikan No. 460/KB/11.12 Tertanggal 1 23 Mei 2012
Telephone/HP/Fax : 0813-9346-4575
Email : ppnusaindah@gmail.com
Status Lembaga : swasta
Status Akreditasi : -

C. IDENTITAS PESERTA DIDIK (2020/2021)

No	No. Induk	Nama Anak	Jenis Kelamin	Tempat, Tgl. Lahir
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

D. SARPRAS/RUANG

No	Bangunan / Ruang	Jumlah	Luas	Kondisi	Keterangan
1	Ruang Guru/ Kantor	1	3 X 3 m	Cukup	
2	Ruang Kelas	1	6 X 3 m	Cukup	
3	Toilet/WC	1	2 X 2 m	Cukup	
4	Teras	1	3 X 6 m	Cukup	
5	Gudang	1	2 X 2 m	Cukup	

E. MEBELAIR YANG DIMILIKI

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi (Baik/Rusak)	Keterangan (Diperoleh dari)
1	Lemari Katalog	1	Baik	
2	Jam Dinding	1	Baik	
3	Tempat Sampah	1	Baik	
4	Papan Panjang	1	Baik	
5	Kursi Guru	1	Baik	
6	Meja Guru	1	Baik	
7	Filling Cabinet	1	Baik	
8	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	1	Baik	
9	Simbol Kenegaraan	1	Baik	
10	Rak Surat Kabar	1	Baik	
11	Meja Siswa	1	Baik	
12	Kursi Siswa	1	Baik	
13	Meja Guru	1	Baik	
14	Kursi Guru	1	Baik	
15	Papan Tulis	1	Baik	
16	Rak hasil karya peserta didik	1	Baik	
17	Tempat Sampah	1	Baik	
18	Rak Majalah	1	Baik	
29	Rak Buku	1	Baik	

20	Meja Siswa	1	Baik	
21	Kursi Siswa	1	Baik	
22	Papan Tulis	1	Baik	
23	Lemari	1	Baik	
24	Rak hasil karya peserta didik	1	Baik	
25	Tempat Sampah	1	Baik	
26	Meja Pimpinan	1	Baik	
27	Simbol Kenegaraan	1	Baik	
28	Filling Cabinet	1	Baik	
29	Jam Dinding	1	Baik	
30	Meja Kerja / sirkulasi	1	Baik	
31	Kursi Pimpinan	1	Baik	

F. ALAT YANG DIMILIKI
1. APE DALAM

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi (Baik/Rusak)	Keterangan (Diperoleh dari)
1	Balok	1	Baik	
2	Manik-manik	1	Baik	
3		1	Baik	
4		1	Baik	
5		1	Baik	

2. APE LUAR

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi (Baik/Rusak)	Keterangan (Diperoleh dari)
1	Ayunan	1	Baik	
2	Perosotan	1	Baik	
3	Jungkat-jungkit	1	Baik	
4	Bola dunia	1	Baik	
5		1	Baik	

G. KUALIFIKASI PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN

No	Nama Lengkap dengan Gelar / N IP	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan	Status Kepegawaian	Jabatan
1	Parni	Klaten, 08-09-1978	SMP	Guru WB	Kepala KB
2	Ismi Faridlotun	Klaten, 16-03-1974	SMA	Guru WB	Guru Kelas
3	Sri Lestari	Magelang, 21-04-1963	SMA	Guru WB	Guru Kelas

H. PRESTASI YANG DIMILIKI

1. Lembaga

No	Nama Lomba	Prestasi/ Juaraaan	Tahun	Penyelenggara

2. Kepala Lembaga

No	Jenis Lomba	Prestasi/ Juaraaan	Tahun	Penyelenggara

3. Pendidik

No	Jenis Lomba	Prestasi/ Juaraaan	Tahun	Penyelenggara

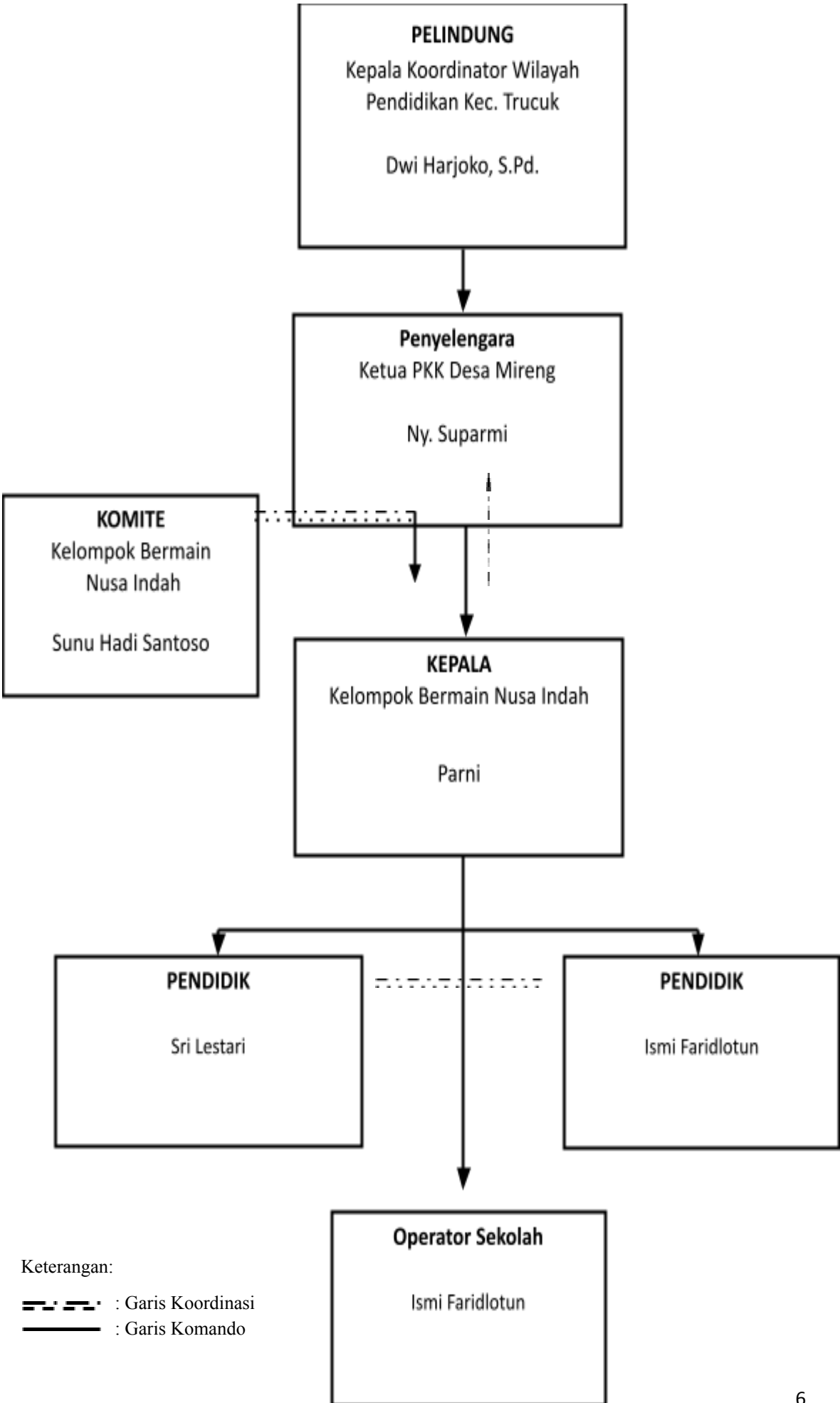
4. Prestasi Siswa

No	Jenis Lomba	Prestasi/ Juaraaan	Tahun	Penyelenggara
1	Karnaval Kartini Himpaudi Kec. Trucuk	Juaran Harapan II	2013	Himpaudi Kecamatan
2	Lomba Mewarnai Tingkat Kec. Trucuk	Juara Harapan II Putri	2014	UPTD Pendidikan
3	Lomba Estafet Gembira Dinas Pendiidkan Klaten	Juara Harapan II	2014	Dians Pendidikan
4	Lomba Bercerita dengan Gambar Dinas Pendidikan Klaten	Juaran II Putra	2014	Dinas Pendidikan
5	Lomba Lari Memindahkan Bendera Sesuai warna Dinas Pendidikan Klaten	Juara II Putri	2014	Dinas Pendidikan
6	Lomba Memindahkan air ke dalam Botol Gebyar PAUD Kec. Trucuk	Juaran I Putra	2015	UPTD Pendidikan

I. DATA SISWA 3 TAHUN TERAKHIR

No	Tahun Pelajaran	Murid			Keterangan
		L	P	Jumlah	
1.	2018/2019	14	10	24	
2.	2019/2020				
3.	2020/2021				

J. STRUKTUR ORGANISASI KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

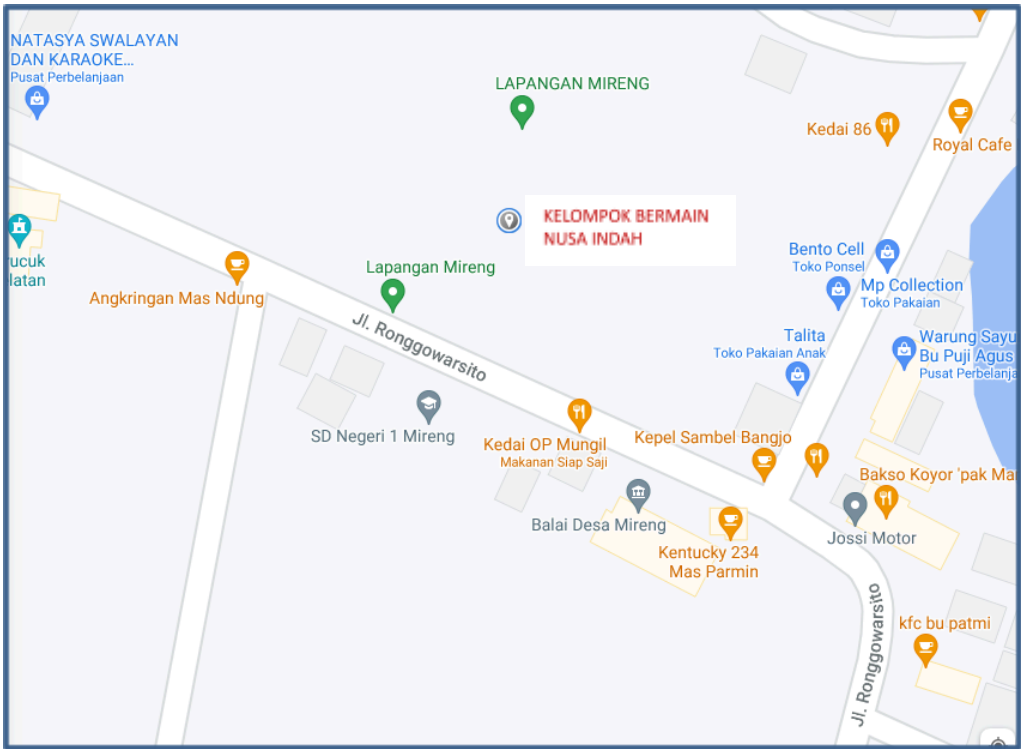


K. TUGAS POKOK DAN FUNGSI (TUPOKSI)

1. Pelindung
 - a. Memberikan saran, kritik, serta ide-ide demi kemajuan
 - b. Mencari solusi serta menyelesaikan apabila terjadi masalah
2. Penyelenggara/Ketua Yayasan
 - a. Bertanggungjawab atas keberadaan lembaga Kelompok Bermain Nusa Indah sebagai pusat pendidikan anak usia dini yang bertempat di Desa Mireng serta memberikan ide-ide untuk kemajuan lembaga.
 - b. Menyediakan sarana/prasarana untuk kelancaran kegiatan pengajaran/pendidikan.
 - c. Memberikan bantuan secara moril maupun materiil kepada lembaga
 - d. Menjaga dan merawat serta mengembangkan aset yang dimiliki oleh Kelompok Bermain Nusa Indah
3. Komite
 - a. Memberi masukan, saran dan kritik atas kegiatan yang dilaksanakan
 - b. Mengontrol berjalannya kegiatan
 - c. Memberikan motivasi, inspirasi serta teguran kepada pengurus
 - d. Mencari jalan keluar jika ada beda pendapat
 - e. Melakukan monitoring program lembaga
 - f. Membina hubungan baik antara sekolah dan orang tua/wali murid
4. Kepala Lembaga
 - a. Bertanggung jawab atas kegiatan yang dilaksanakan
 - b. Membimbing guru dalam menyusun dan melaksanakan program pembelajaran dan program kerja
 - c. Mengelola administrasi lembaga
 - d. Menyusun program kerja tahunan
 - e. Menggerakkan seluruh personil di lembaga dengan cara memberikan arahan dan mengkoordinasikan pelaksanaan tugas
 - f. Menyusun program supervisi, melaksanakannya dan memanfaatkan hasil supervisi
5. Pendidik/Guru
 - a. Pengelolaan kelas
 - b. Menyusun perencanaan pembelajaran
 - c. Mengetahui keadaan anak didik : identitas, jumlah, kehadiran dan masalah yang dihadapi
 - d. Menyusun laporan berkala
 - e. Mengelola uang keluar/masuk
 - f. Membukukan segala pengeluaran dan pemasukan
 - g. Menyediakan nota dan kwitansi
 - h. Membuat laporan keuangan
6. Operator
 - a. Pengelolaan Aplikasi Dapodik
 - b. Melakukan pelaporan BOP ke aplikasi Simdak
 - c. Mengelola data penjaminan mutu peserta didik, PTK dan lembaga

L. ALAMAT DAN PETA LOKASI KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

Kelompok Bermain Nusa Indah terletak di **Dukuh Paesan RT. 18 RW. 08, Desa Mireng, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah.** Adapun peta lokasi sebagai berikut.





KELOMPOK BERMAIN “NUSA INDAH”

Alamat : Dk. Paesan RT. 18 Rw. 08, Ds. Mireng, Kec. Trucuk, Kab. Klaten - Kode Pos 57467

BAGIAN II DOKUMEN I KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan di atas secara konsisten menjadi rujukan dalam mengembangkan tujuan kurikulum 2013. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2014/2015 memenuhi kedua dimensi tersebut, maka seluruh pendidik dan pengelola PAUD harus memahami kerangka dan struktur kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini agar dalam penyelenggaraan program PAUD sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Pendidikan anak usia dini diyakini menjadi dasar bagi penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas di masa datang. Oleh karena itu layanan PAUD harus dirancang dengan seksama dengan memperhatikan perkembangan anak, perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi serta budaya yang berkembang. Memahami kondisi tersebut, maka Kelompok Bermain Nusa Indah memandang perlu untuk mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelompok Bermain Nusa Indah disusun oleh Tim Pengembang Lembaga yang terdiri dari Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah, Yayasan, Tim Guru dan Komite orang tua dengan bimbingan Penilik PAUD. Kurikulum Kelompok Bermain Nusa Indah disusun sebagai acuan penyelenggaraan dan pengelolaan keseluruhan program dan pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum Kelompok Bermain juga dijadikan sebagai patokan untuk melaksanakan pengukuran keberhasilan pencapaian tujuan, program dan keseluruhan kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai tolok ukur untuk peningkatan dan perbaikan mutu satuan pendidikan secara bertahap dan berkesinambungan.

Pada kondisi khusus seperti yang terjadi saat ini, Kelompok Bermain Nusa Indah menggunakan kurikulum darurat covid untuk semester 1, karena dalam kondisi krisis seperti saat ini pembelajaran tidak dapat dilakukan

secara normal, sehingga diperlukan relaksasi dan adaptasi pembelajaran. Pada kurikulum dilakukan pengurangan kompetensi dasar untuk aspek perkembangan sehingga guru dan peserta didik dapat berfokus pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya. Catatannya adalah siswa tidak dibebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum.

Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kurikulum darurat merujuk kepada enam aspek perkembangan anak secara holistik dan terpadu sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Proses belajar dari rumah dengan mencakup uraian pembelajaran berbasis aktivitas untuk guru, orang tua, dan peserta didik. Apabila pada semester 2 kondisi telah membaik, Kelompok Bermain Nusa Indah memberlakukan kurikulum normal tanpa pengurangan kompetensi dasar untuk aspek perkembangan.

2. Dasar Operasional Penyusunan KTSP PAUD

- a. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- b. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- d. Peraturan Pemerintah No. 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- e. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan PAUD
- f. Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang KTSP PAUD Pendidikan Anak usia Dini
- g. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 160 tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum tahun 2006 dan KTSP PAUD pasal 7
- h. Surat edaran Menteri Pendidikan dan kebudayaan nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan corona virus disease (Covid-19) pada satuan pendidikan
- i. Surat edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud no. 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Pandemi Covid-19.
- j. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/kb/2021, nomor 612 tahun 2021, nomor 01.08/meneks/502/2021, nomor 119/4536/sj tentang perubahan atas keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 01.kb/2021, nomor 516 tahun 2021, nomor hk.03/01/menkes/363/2021, nomor 440-882 tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2021/2022 dan Tahun Akademik 2021/2022 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)
- k. Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Direktorat Pembinaan PAUD Tahun 2014
- l. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Kelompok Bermain Nusa Indah.

3. Tujuan Penyusunan KTSP PAUD

Kurikulum Kelompok Bermain Nusa Indah disusun bertujuan untuk:

- a. Memberikan acuan bagi Kepala, Pengelola dan Guru dalam menyusun program layanan, kegiatan pembelajaran dan kegiatan lain yang mendukung pencapaian keberhasilan belajar anak.
- b. Memberikan informasi tentang program dan layanan Kelompok Bermain Nusa Indah yang diberikan oleh satuan PAUD kepada peserta didik.
- c. Memberikan informasi tentang program dan layanan Kelompok Bermain Nusa Indah yang diberikan kepada orang tua / masyarakat.
- d. Dokumentasi/arsip kurikulum yang telah disusun oleh Kelompok Bermain Nusa Indah program yang diperlukan untuk pemberian pembinaan

B. Visi, Misi, dan Tujuan Kelompok Bermain Nusa Indah

1. Visi Kelompok Bermain Nusa Indah

POS PAUD Nusa Indah Mireng Trucuk merupakan tempat mewujudkan anak-anak yang mampu berkembang menjadi seorang pribadi yang berkualitas tinggi, beriman, berwatak dan berbudi pekerti luhur”

2. Misi Kelompok Bermain Nusa Indah

“Membantu mendampingi anak-anak untuk berkembang menjadi pribadi yang berkualitas tinggi, beriman, berwatak dan berbudi pekerti luhur”

3. Tujuan Kelompok Bermain Nusa Indah

Tujuan Kelompok Bermain Nusa Indah adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa, berkepribadian luhur, berilmu, sehat, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
- b. Menanamkan dasar-dasar *leadership* dan *entrepreneurship* pada peserta didik agar memiliki kepekaan dan keingintahuan lebih dalam terhadap sesuatu hal yang baru dihadapinya.
- c. Membantu menstimulas dan membangun landasan bagi berkembangnya potensi afektif , kognitif, dan psikomotorik peserta didik untuk mengantarnya siap memasuki sekolah yang sesungguhnya (*school readiness*) di jenjang pendidikan lebih tinggi.

C. KARAKTERISTIK KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

Kurikulum Kelompok Bermain Nusa Indah disusun dengan mengusung nilai-nilai luhur sebagai dasar untuk pengembangan karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan antara lain : Kepemimpinan, jujur, kreativitas, ulet dll. Sebagai contoh penerapan nilai-nilai dilakukan melalui pembiasaan rutin yang diterapkan selama anak berada di satuan Kelompok Bermain Nusa Indah antara lain mengucapkan salam dan saling menangkupkan kedua telapak tangan di depan dada sambil mengucapkan salam pada situasi new normal. Dalam kondisi normal, penerapan nilai-nilai yang dilakukan melalui pembiasaan dengan cara bersalaman sesama teman dan guru, guru dengan guru saat tiba di sekolah dan ditambah mengucapkan maaf ketika akan pulang sekolah. Di Kelompok Bermain Nusa Indah memiliki ciri khas menabung melalui celengan yang dilakukan setiap hari senin dan jum’at yang dapat digunakan siswa nantinya untuk belajar menabung dan akhir tahun ajaran digunakan untuk berbagi kepada masyarakat sekitar yang membutuhkan. Dalam masa pandemi Covid-19 kegiatan belajar dilakukan dari rumah.

Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta membantu menyiapkan siswa tumbuh menjadi sosok yang kritis, analitis, kreatif dan inovatif. Kelompok Bermain Nusa Indah menerapkan model Pembelajaran Coddington, melalui pendekatan Pembelajaran yang bermuatan STEAM dengan media Loose Part.

1. Coding

Model PAUD berkualitas ditunjukkan dengan kemampuan mengadaptasi layanan pendidikan berdasarkan kebutuhan lembaga, karakteristik geografis dan tantangan bangsa Indonesia di masa kini dan masa yang akan datang. Sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu mengembangkan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah sampai dengan masyarakat. Berdasarkan kebutuhan tersebut Pemerintah perlu menyiapkan generasi agar bangsa Indonesia memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap/karakter dalam enam literasi dasar. PAUD sebagai jenjang pendidikan yang paling dasar menjadi langkah strategis untuk dapat mewujudkan harapan tersebut. Oleh karena itu, dalam rangka melaksanakan pembinaan literasi dasar, salah satunya menggunakan metode pembelajaran Coding.

Melalui pembelajaran coding yang luas, diharapkan layanan program pendidikan dapat menyeimbangkan segenap dimensi kompetensi, kecerdasan dan lingkup perkembangan dari setiap anak usia dini yang mengikuti pendidikan di satuan atau lembaga PAUD. Agar dalam integrasi konteks dan muatan pembelajaran coding pada pelaksanaannya dapat berjalan secara proporsional, efektif dan optimal, maka Bapak/Ibu hendaklah memahami gambaran konteks dan muatan umum dari pembelajaran terkait coding. Pembelajaran coding erat kaitannya dengan computational thinking (berpikir komputasi), yaitu cara berpikir yang terstruktur dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah (problem solving). Beberapa kegiatan dan keterampilan terkait berpikir komputasi, diantaranya: a) dekomposisi (decomposition), yaitu memecah-mecah masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, sehingga masalah besar tersebut lebih mudah untuk diselesaikan; b) pengenalan pola (pattern recognition), yaitu mencari persamaan dan perbedaan dalam masalah yang dihadapi dengan tujuan mengenali pola di dalamnya; c) abstraksi (abstraction), yaitu fokus hanya pada masalah utama dan mengabaikan informasi yang kurang penting/ tidak terkait. Tujuannya untuk menemukan solusi atas masalah dan mencoba menerapkannya dalam menyelesaikan masalah-masalah baru (membuat generalisasi); serta d) algoritme (algorithms), yaitu langkah-langkah sederhana detail atau aturan untuk menyelesaikan masing-masing masalah yang dapat dirancang dalam bentuk diagram alur atau program komputer.

Tujuan dari pembelajaran coding secara umum adalah untuk mewujudkan kepribadian peserta didik, baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan terkait praktek coding sejak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi peserta didik pada bidang literasi dasar, sebagai pijakan dalam mewujudkan pelajar pancasilais sejak dini selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Melalui pembelajaran coding diharapkan pada setiap generasi dan anak bangsa terjadi penguatan dalam kepemilikan karakter pancasila dan literasi dasar sejak dini, khususnya terkait literasi digital.

2. Steam (Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematic)

a. Deskripsi Singkat Steam

Kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematic) dimaksudkan agar anak-anak yang belajar dapat secara aktif kreatif dan menyenangkan mengeksplorasi materi berupa pengetahuan yang diberikan oleh guru baik didalam kelas dan diluar ataupun diluar sekolah. Pembelajaran bermuatan STEAM sangat sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini atau biasa dikenal dengan era revolusi industri, dimana setiap orang dituntut untuk selalu inovasi yang berguna untuk dirinya sendiri dan orang lain. Anak-anak melakukan kegiatan STEAM melalui cara-cara yang sederhana, yaitu mulai dari peristiwa-peristiwa kongkrit yang terjadi sehari-hari sampai dengan

peristiwa alam yang berlangsung secara rutin ataupun peristiwa yang terjadi sewaktu-waktu akibat fenomena alam.

b. Hakekat Steam

Pada hakikatnya pembelajaran yang berisi pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang Sciences-Technology-Engineering-Arts-Mathematics (STEAM). Hal ini akan mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui kegiatan mengamati, menanya, dan menyelidiki. Pendekatan pembelajaran berbasis STEAM dibutuhkan agar anak didik dapat hidup dengan mengikuti/ menyesuaikan diri di era revolusi industri saat ini. Pada era ini, dibutuhkan berbagai kemampuan, antaranya untuk dapat berpikir kritis, bertindak dan berperilaku kritis, dapat melakukan kerjasama yang saling menguntungkan serta mampu berkomunikasi dengan baik, terampil dalam menyampaikan pesan dan terampil juga dalam menerima pesan. Dalam era perkembangan teknologi yang demikian pesat ini, anak-anak generasi masa kini tumbuh menjadi generasi yang cerdas dalam menggunakan teknologi digital (digital savvy), dimana mereka sudah mengenal perangkat pintar (gadget) sejak dini. Namun sayang, kebanyakan orangtua memberikan gadget pada anak agar mereka tak terganggu, baik saat sedang sibuk mengerjakan sesuatu atau karena sedang asyik menonton drama novela yang memang tayang setiap hari sudah mengenal perangkat pintar dan internet sejak lahir

c. Kegiatan Pembelajaran Berbasis STEAM

Membicarakan tentang STEAM sebenarnya adalah membahas sesuatu yang memang sudah ada dalam kehidupan anak di manapun dan kapanpun. Jadi pada dasarnya STEAM sudah ada di kegiatan di Lembaga PAUD, STEAM bukan barang baru. Sebagai contoh ketika guru anak usia dini mengadakan eksperimen/percobaan tentang pertumbuhan biji kacang hijau (ini adalah konsep sains), atau ketika guru meminta anak didiknya menghitung jumlah teman sesuai dengan jenis kelamin, anak perempuan dan anak laki-laki (ini adalah konsep Matematika); contoh lainnya ketika guru menunjukkan kartu gambar buah apel dan dibawah gambar tersebut tercetak kata “apel”; dan banyak lagi contoh-contoh lainnya. Kurikulum 2013 PAUD di Indonesia saat ini sudah bermuatan STEAM. karena dalam aspek/ruang lingkup maupun indikator ada yang bermuatan sains, matematika, ragam seni, keaksaraan. Hanya tinggal memperkuat muatan tentang teknologi dan engineering (cara/teknik/prosedur).

3. Loose Part

a. Pengertian *Loose Part*

Loose Parts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. Penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini Dikarenakan Loose part merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya. Bahan ajar *loose part* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*science*), pengembangan bahasa (*literasi*), seni (*art*), logika berpikir matematika (*math*), teknik (*engineering*), teknologi (*technology*). *Loose Parts* memiliki beberapa jenis, yaitu bahan dasar alam, plastik, logam, penggunaan kembali kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, bekas kemasan.

- b. Tujuan
 - a. Anak-anak akan menjadi kreatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar *loose parts*, mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka
 - b. Anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda di sekeliling mereka, seperti bahan *loose parts* alam.
 - c. Anak-anak juga akan dapat ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahamai bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan beraktivitas merakitnya menjadi barang yang berguna.
 - d. Akan mengembangkan sikap ekonomis anak
- c. Manfaat
 - a. Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak
 - b. Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak
 - c. Anak menjadi lebih aktif secara fisik
 - d. Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.
 - e. Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka
 - f. Lebih hemat, karena murah dan mudah di dapat.
 - g. Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu, seiring dengan meningkatnya keterampilan anak-anak, karena dapat di desain ulang setiap hari.
- d. Cara Penggunaannya

Pertimbangan Keamanan ketika memilih bahan ajar *loose parts*:

 - a. Karakteristik peserta di dalam kelas - penting untuk dipertimbangkan sesuai usia. Ada *loose parts* yang tidak aman untuk anak usia dini.
 - b. Waspada bahaya tersedak, tertelan, atau terluka dan selalu harus dalam pengawasan.

D. PROGRAM PENGEMBANGAN DAN MUATAN PEMBELAJARAN

1. Program Pengembangan

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti sesungguhnya merupakan gambaran capaian pengembangan individu anak secara utuh, yaitu pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada akhir layanan PAUD usia 6 tahun. Rumusan Kompetensi Inti (KI) di dalam Kurikulum 2013 PAUD meliputi KI-1 Sikap Spiritual, KI-2 Sikap Sosial, KI-3 Pengetahuan, KI-4 Keterampilan, berikut rumusan Kompetensi Inti (KI) :

KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

b. Kompetensi Dasar (KD)

Merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokkan kompetensi inti yaitu:

Kelompok 1 : kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;

Kelompok 2 : kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;

Kelompok 3 : kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3;

Kelompok 4 : kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Rumusan Kompetensi Dasar yang dimaksud yaitu :

Kelompok KD berdasar masing-masing KI Kurikulum 2013 PAUD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI-1: Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2: Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga,	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap

pendidik dan/atau pengasuh, dan teman	aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama 2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
KI-3: Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasi, dan mengkomunikasikan	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 3.4 Mengetahui cara hidup sehat 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

n melalui kegiatan bermain	3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain 3.14 Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4: Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 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 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)

	untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
--	---

2. Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	3 – 4 tahun
I. Nilai Agama dan Moral	- Mengetahui perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan - Mengetahui arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan - Mulai meniru doa pendek sesuai dengan agamanya
II. Fisik-motorik A. Motorik Kasar	- Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola) - Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian - Meniti di atas papan yang cukup lebar - Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak) - Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat) - Berdiri dengan satu kaki
B. Motorik Halus	- Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember) - Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian) - Meronce benda yang cukup besar - Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	- Berat badan sesuai Tingkat usia - Tinggi badan sesuai Tingkat usia - Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan - Lingkar kepala sesuai Tingkat usia - Membersihkan kotoran (ingus) - Menggosok gigi - Memahami arti warna lampu lalu lintas - Mengelap tangan dan muka sendiri - Memahami kalau berjalan di sebelah kiri
III. Kognitif	

A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil bannya copot, dsb 2. Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai) 3. Menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda 4. Memahami persamaan antara dua benda 5. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang; perbedaan antara ayam dan kucing 6. Bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru 7. Mengerjakan tugas sampai selesai 8. Menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan 9. Menyebutkan bilangan angka 1-10 10. Mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-z yang pernah dilihatnya
B. Berpikir Logis	1. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar) 2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan 3. Mengenal konsep banyak dan sedikit 4. Mengenal alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu 5. Menjelaskan model/karya yang dibuatnya
C. Berfikir Simbolik	1. Menyebutkan peran dan tugasnya (misal, koki tugasnya memasak) 2. Menggambar atau membentuk sesuatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik 3. Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan)
IV. Bahasa A. Memahami Bahasa	1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri 2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik
B. Mengungkapkan Bahasa.	1. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata) 2. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana
V. Sosial-emosional A. Kesadaran Diri	1. Mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan besar (misal: piknik) 2. Meniru apa yang dilakukan orang dewasa 3. Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar (marah bila diganggu) 4. Mengatakan perasaan secara verbal
B. Tanggungjawab Diri dan Orang lain	1. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan. 2. Bersabar menunggu giliran. 3. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok. 4. Mulai menghargai orang lain. 5. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan
C. Perilaku Prososial	1. Membangun kerjasama 2. Memahami adanya perbedaan perasaan (teman takut, saya tidak)

	3. Meminjam dan meminjamkan mainan
VI. Seni A. Anak mampu membedakan antara bunyi dan suara	1. Mengenali berbagai macam suara dari kendaraan 2. Meminta untuk diperdengarkan lagu favorit secara berulang
B. Tertarik dengan kegiatan musik, gerakan orang, hewan maupun tumbuhan	1. Mendengarkan atau menyanyikan lagu 2. Menggerakkan tubuh sesuai irama 3. Bertepuk tangan sesuai irama musik 4. Meniru aktivitas orang baik secara langsung maupun melalui media. (misal, cara minum/cara bicara/perilaku seperti ibu) 5. Bertepuk tangan dengan pola yang berirama (misalnya bertepuk tangan sambil mengikuti irama nyanyian)
C. Tertarik dengan kegiatan atau karya seni	1. Menggambar dengan menggunakan beragam media (cat air, spidol, alat menggambar) dan cara (seperti <i>finger painting</i> , cat air, dll) 2. Membentuk sesuatu dengan plastisin 3. Mengamati dan membedakan benda di sekitarnya yang di luar rumah

3. Program Pengembangan Lembaga

Program Pengembangan	Kompetensi yang Dicapai		Materi Pembelajaran
NILAI-NILAI MORAL DAN AGAMA	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta, mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan, membiasakan mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan
	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Terbiasa saling menghormati (toleransi) agama, mengucapkan keagungan Tuhan sesuai agamanya, merawat kebersihan diri, tidak menyakiti diri atau teman, menghargai teman (tidak mengolok-olok), hormat pada guru dan orang tua, menjaga dan merawat tanaman, binatang peliharaan dan ciptaan Tuhan
	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	Terbiasa berbicara sesuai fakta, tidak curang dalam perkataan, tidak berbohong, menghargai kepemilikan orang lain, mengembalikan benda yang bukan haknya, mengerti batasan yang boleh dan tidak boleh dilakukan, terus terang, anak senang melakukan sesuatu sesuai aturan atau kesepakatan, dan mengakui kelebihan diri atau temannya
	3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	Doa-doa (doa sebelum dan sesudah belajar, doa sebelum dan sesudah makan, doa sebelum dan bangun tidur, doa untuk kedua orang tua), mengenal hari-hari besar agama, cara ibadah sesuai hari besar agama, tempat ibadah, tokoh keagamaan
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan	

		tuntunan orang dewasa	
	3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Perilaku baik dan santun disesuaikan dengan agama dan adat setempat; misalnya tata cara berbicara secara santun, cara berjalan melewati orang tua, cara meminta bantuan, cara menyampaikan terima kasih setelah mendapatkan bantuan, tata cara beribadah sesuai agamanya misalnya; berdoa, tata cara makan, tata cara memberi salam, cara berpakaian, menolong teman, orang tua dan guru
	4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	
FISIK MOTORIK	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Kebiasaan anak makan makanan bergizi seimbang, kebiasaan merawat diri misalnya; mencuci tangan, menggosok gigi, mandi, berpakaian bersih, menjaga kebersihan lingkungan misalnya; kebersihan tempat belajar dan lingkungan, menjaga kebersihan alat main dan milik pribadi
	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dan lain sebagainya) Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumput, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dan lain-lain. Permainan motorik kasar dan halus dengan aturan.
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	
	3.4	Mengetahui cara hidup sehat	Cara merawat kebersihan diri (misal: mencuci tangan, berlatih toilet, merawat gigi, mulut, telinga, hidung, olahraga, mandi 2x sehari, memakai baju bersih), memilih makanan dan
	4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	

		minuman yang sehat, makanan yang diperlukan tubuh agar tetap sehat. Cara menghindarkan diri dari bahaya kekerasan (melindungi anggota tubuh yang terlarang: mulut, dada, alat kelamin, pantat; waspada terhadap orang asing/tidak dikenali). Cara menghindari diri dari benda-benda berbahaya misalnya pisau, listrik, pestisida, kendaraan saat di jalan raya Cara menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan Kebiasaan buruk yang harus dihindari (permen, nonton tv atau main game lebih dari 1 jam setiap hari, tidur terlalu larut malam, jajan sembarangan)
KOGNITIF	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu Membiasakan eksploratif Cara bertanya Cara mendapatkan jawaban
	2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif Pemahaman tentang kreatif Membiasakan kerja secara kreatif
	3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif Cara mengenali masalah Cara mengetahui penyebab masalah Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) Bentuk dua dimensi (persegi, segi tiga, bulat, segi panjang), Bentuk tiga dimensi (kubus, balok, limas, tabung), ukuran (panjang-pendek, besar kecil, berat-ringan, sebangun-lama), bilangan (satuan, puluhan), Tekstur (kasar-halus, keras-lunak), Suara (cepat-lambat, keras-halus, tinggi-rendah), Pengelompokkan (berdasarkan warna, bentuk, ukuran, fungsi, warna-bentuk, warna-ukuran, ukuran-bentuk, warna-ukuran-bentuk). Membandingkan benda berdasarkan ukuran (“lebih dari – kurang dari”, “paling/ter”), Mengurutkan benda berdasarkan seriasi (kecil-sedang-besar) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi (sangat kecil-lebih kecil-kecil-besar-lebih besar-paling besar), Pola ABC-ABC, ABCD-ABCD berdasarkan urutan warna, bentuk,
	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

		ukuran, bunyi, warna, fungsi, sumber, dll. Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan Hubungan satu ke satu, satu ke banyak, kelompok ke kelompok Lambang bilangan Mencocokkan
	3.7	Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	4.7	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	4.8	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	4.9	Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan
		Keluarga (hubungan dalam keluarga, peran, kebiasaan, garis keturunan, dst), Teman (nama, ciri-ciri, kesukaan, tempat tinggal, dst), Lingkungan geografis (pedesaan/pantai/ pegunungan/ kota), Kegiatan orang-orang (di pagi/sore hari, dst), pekerjaan (petani, buruh, guru, polisi, pilot, pedagang dst) Budaya (perayaan terkait adat, pakaian, tarian, makanan, dst), Tempat-tempat umum (sekolah, pasar, kantor pos, kantor polisi, terminal, dst), Berbagai jenis transportasi (transportasi darat, air, udara, transportasi dahulu, dan sekarang), Lambang negara Hewan misalnya: jenis (nama, ciri-ciri, bentuk) Kelompok hewan berdasarkan makanan (herbivora, omnivora, karnivora), Kelompok hewan berdasarkan manfaat (hewan ternak/peliharaan/buas), Tanaman dikenalkan dengan jenis (tanaman darat/air, perdu/batang, buah/hias/kayu, semusim/tahunan) Bermacam-macam bentuk dan warna daun dan bermacam akar, Berkembang biak (biji/stek/cangkok/beranak/ membelah diri/daun), Cara merawat tanaman, dst, Gejala alam (angin, hujan, cuaca, siang-malam, mendung, siklus air, dst), tanah, batu Sebab akibat kejadian, dst. Nama benda, Bagian-bagian benda, Fungsi, Cara menggunakan secara tepat, dan cara merawat. Alat dan benda yang dimaksud dapat berupa peralatan sekolah, perabot rumah tangga, perkakas kerja, peralatan elektronik, barang-barang bekas pakai.

		pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya	
BAHASA	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman	Cara berbicara secara santun, menghargai teman dan orang yang lebih tua usianya Pemahaman sikap rendah hati Contoh perilaku rendah hati dan santun
	3.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Cara menjawab dengan tepat ketika ditanya, Cara merespon dengan tepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru, Melakukan sesuai yang diminta dengan beberapa perintah, Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya
	4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	
	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mengungkapkan keinginannya, menceritakan kembali Bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya Mengungkapkan perasaan emosinya dengan melalui bahasa secara tepat Menggunakan buku untuk berbagai kegiatan
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Membaca gambar, membaca simbol, Menjiplak huruf Mengenali huruf awal di namanya, menuliskan huruf-huruf namanya, Menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, Hubungan bunyi dengan huruf Mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada buku cerita Mengeja huruf Membaca sendiri Hubungan angka dan bilangan
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
SOSIAL EMOSIONAL	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara memberi salam pada guru atau teman, Cara untuk berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya, Cara menyampaikan keinginan dengan santun
	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari	Aturan bermain, Aturan di satuan PAUD, Cara mengatur diri sendiri misalnya membuat jadwal atau garis waktu,

		untuk melatih kedisiplinan	Cara mengingatkan teman bila bertindak-tidak sesuai aturan
	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	Ciri diri dan orang lain Cara antri Cara menyelesaikan gagasannya hingga tuntas, Berusaha tidak menyakiti atau membalas dengan kekerasan
	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Pemahaman tentang mandiri, Perilaku mandiri, Cara merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	Keuntungan mengalah Cara menawarkan bantuan pada teman atau guru, Cara menenangkan diri dan temannya dalam berbagai situasi senang berbagi makanan atau mainan
	2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama	Perilaku anak yang menerima perbedaan teman dengan dirinya Cara menghargai karya teman Cara menghargai pendapat teman, mau berbagi, mendengarkan dengan sabar pendapat teman Cara berterima kasih atas bantuan yang diterima
	2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	Kegiatan transisi Cara menghadai situasi berbeda Cara menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam
	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab	Pemahaman tentang tanggung jawab Pentingnya bertanggung jawab Cara bertanggung jawab (mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf) Cara merapihkan/membereskan mainan pada tempat semula Mengerjakan sesuatu hingga tuntas Mengikuti aturan yang telah ditetapkan walaupun sekali-kali masih harus diingatkan Senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya (misalnya piket sebagai pemimpin harus membantu menyiapkan alat makan, dst)
	3.13	Mengenal emosi diri dan orang lain	Cara menghadapi orang yang tidak dikenal, Penyebab sedih, marah, gembira, kecewa, atau mengerti jika ia mengganggu temannya akan marah, jika ia membantu temannya akan senang, mengendalikan emosi secara wajar
	4.13	Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	

	3.14	Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri	Cara mengungkapkan apa yang dirasakannya (lapar, ingin makan, kedinginan memerlukan baju hangat, perlu payung agar tidak kehujanan, kepanasan, sakit perut perlu obat) Teknik mengambil makanan sesuai kebutuhan, menggunakan alat main sesuai dengan gagasan yang dimilikinya Membuat karya sesuai dengan gagasannya, dst
	4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	
SENI	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Cara menjaga kerapihan diri, dan Cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya, Cara merawat kerapihan-kebersihan dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya
	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya Menampilkan hasil karya seni
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

E. PENGEMBANGAN PROGRAM PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA DAN NASIONALISME, KEWIRAUSAHAAN DAN ANTI KORUPSI
1. Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa dan Nasionalisme

No	Nilai yang Akan Dikembangkan	Uraian Kegiatan
1.	Religius	▪ Berdo’a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan ▪ Mengucapkan Kalimat thoyibah di setiap kegiatan ▪ Mengucapkan salam ▪ Mengucapkan kata-kata yang bersifat mensyukuri nikmat Allah SWT seperti : Alhamdulillah ▪ Mengenal tata cara berakhlaq/berperilaku terhadap sesama ▪ Mengenal tata cara ibadah (wudhu dan sholat) ▪ Mengenal tata cara berpakaian ▪ Mengucapkan syahadat ▪ Mengucapkan kata ajaib: mengucap salam, terima kasih, mohon maaf, permisi dan minta tolong ▪ Melaksanakan praktek wudhu ▪ Melaksanakan praktek sholat ▪ Membaca dan menulis huruf hijaiyah ▪ Membiasakan beramal/shodaqoh ▪ Mengucapkan hadits sederhana

		▪ Mempercayai alam semesta ciptaan Tuhan ▪ Mempercayai benda-benda langit ciptaan Tuhan ▪ Mempercayai makhluk hidup ciptaan Tuhan ▪ Mensyukuri ciptaan Tuhan ▪ Menjaga dan melestarikan ciptaan Tuhan. ▪ Memanfaatkan ciptaan Tuhan ▪ Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
2.	Jujur	▪ Anak di biasakan tidak pernah bohong ▪ Anak dibiasakan bertanggung jawab terhadap perbuatannya ▪ Menyampaikan pesan dengan baik
3.	Toleransi	▪ Bersyukur ▪ Menyayangi diri sendiri ▪ Menyayangi sesama teman ▪ Menghormati orang yang lebih tua ▪ Menghormati orang yang lebih muda ▪ Menjaga Kelestarian lingkungan ▪ Menghargai hasil karya diri sendiri/orang lain ▪ Mau bermain bersama teman ▪ Saling berbagi ▪ Mau menolong teman
4.	Disiplin	▪ Menyimpan sepatu dan tas pada tempatnya ▪ Mengikuti kegiatan sesuai jadwal ▪ Membuang sampah pada tempatnya ▪ Datang tepat waktu ▪ Cuci tangan sebelum makan ▪ Mencium tangan guru saat datang dan pulang sekolah ▪ Memakai seragam sesuai jadwal ▪ Menaati segala tata tertib sekolah yang berlaku
5.	Kerja Keras	▪ Belajar dengan tekun ▪ Mendengarkan nasihat guru ▪ Menegur teman yang ramai saat kegiatan sedang berlangsung ▪ Membantu teman yang kesulitan belajar ▪ Rajin mengerjakan tugas dari guru
6.	Kreativitas	▪ Menggambar bebas ▪ Berkreasi menurut imajinasinya ▪ Mengembangkan hasil karyanya ▪ Berkreasi menggunakan berbagai media

		▪ Bergerak sesuai dengan irama musik ▪ Menirukan gerakan sederhana ▪ Berpakaian yang rapi dan sopan ▪ Penataan lingkungan ▪ Adat istiadat, budaya
7.	Mandiri	▪ Mengerjakan tugasnya sendiri ▪ Melepas dan memakai sepatu sendiri ▪ Makan sendiri ▪ Mencuci tangan sendiri. ▪ Mencuci peralatan makan sendiri
8.	Demokratis	▪ Berlaku adil terhadap semua teman tanpa pilih kasih ▪ Bebas mengeluarkan pendapat ▪ Mengerjakan tugas sesuai perannya masing-masing ▪ Saling menghormati dan menyayangi ▪ Menghormati dan menghargai semua teman ▪ Mengatasi dan menyelesaikan masalah dengan cara musyawarah mufakat ▪ Saling menghargai berbagai perbedaan yang ada antara teman ▪ Mendahulukan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi ▪ Mendengarkan nasihat orang tua atau kakak yang lebih tua umurnya ▪ Saling mengakui kelebihan dan keunggulan masing-masing secara jujur, misalnya memberikan selamat jika meraih suatu prestasi. ▪ Menghargai pendapat orang lain
9.	Rasa Ingin Tahu	▪ Berani mencoba hal yang baru/melakukan eksperimen/ percobaan ▪ Mengetahui sebab-akibat ▪ Mengetahui apa yang terjadi jika ▪ Berani mengajukan pertanyaan
10.	Semangat Kebangsaan	▪ Mengikuti upacara bendera ▪ Menyanyikan lagu-lagu nasional kebangsaan ▪ Menyanyikan lagu daerah/dolanan ▪ Memasang lambang Negara RI ▪ Mengibarkan bendera merah putih ▪ Memasang foto presiden dan wakil presiden
11.	Cinta Tahan Air	▪ Membuat makanan tradisional khas Klaten ▪ Menggunakan bahasa ibu (Jawa) tiap hari Selasa ▪ Memakai baju lurik ▪ Memakai baju batik ▪ Mengenal pakaian adat dan rumah adat nusantara

		▪ Belajar tarian tradisional Jawa dan tari modern ▪ Memakai produk Indonesia ▪ Menghormati jasa-jasa para pahlawan
12.	Menghargai Prestasi	▪ Memajang hasil karya anak ▪ Memberikan penilaian ▪ Memberi reward/penghargaan ▪ Tidak mencela hasil pekerjaan atau karya orang lain ▪ Menyanjung serta mengapresiasi hasil karya orang lain
13.	Bersahabat/ Berkomunikasi	▪ Memberi salam ▪ Berkata sopan ▪ Bersikap santun ▪ Mengucapkan terima kasih dan tolong.
14.	Cinta Damai	▪ Menghormati & menghargai perbedaan ▪ Menghindari debat yang sekiranya memicu perselisihan ▪ Saling menyayangi
15.	Gemar Membaca	▪ Memilih buku cerita yang disukai ▪ Mengunjungi perpustakaan
16.	Peduli Lingkungan	▪ Membuang sampah pada tempatnya ▪ Berhemat menggunakan listrik dan air ▪ Mengenalkan reduce, reuse, dan recycle ▪ Menggunakan produk yang ramah lingkungan. ▪ Meminimalisasi penggunaan kendaraan pribadi. ▪ Belajar menanam pohon dan berkebun. ▪ Bepergian ke alam bebas ▪ Memisahkan sampah organik dan non-organik ▪ Mengurangi penggunaan plastik ▪ Selalu menjaga kebersihan ▪ Tidak menggunakan bahan kimia pada tanaman ▪ Melakukan demo tentang pelestarian lingkungan
17.	Peduli Sosial	▪ Gotong royong ▪ memberikan sumbangan ke panti asuhan ▪ berzakat/berinfak ▪ membantu korban yang terkena bencana alam ▪ berpartisipasi terhadap kegiatan-kegiatan bakti sosial ▪ menolong dan memberikan bantuan kepada tetangga atau orang yang membutuhkan ▪ membantu orang tua yang hendak menyeberang

		▪ memberikan bantuan semampu kita apabila ada yang meminta bantuan atau pertolongan ▪ mengunjungi dan berpartisipasi terhadap tempat atau orang-orang yang kurang mampu ▪ Saling membantu dalam kegiatan kelompok ▪ Bermusyawarah dalam memecahkan persoalan
18.	Tanggung Jawab	▪ Tanggung jawab sebagai ketua kelas ▪ Merapikan peralatannya sendiri ▪ Menyelesaikan tugas dengan baik ▪ Menjaga keamanan lingkungan ▪ Menjaga kebersihan lingkungan ▪ Belajar dengan tekun ▪ Menjaga kebersihan sekolah ▪ Menghormati guru

2. Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan

No	Nilai yang Akan Dikembangkan	Deskripsi	Uraian Kegiatan
1.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas	Kegiatan pembelajaran kewirausahaan direncanakan secara khusus dan diikuti oleh peserta didik. Dalam program pembelajaran kewirausahaan, perencanaan dan pelaksanaan pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan melalui pengintegrasian kedalam kegiatan sehari-hari yang dilakukan di rumah atau sekolah. Contoh: 1. Bercerita 2. Lomba kerajinan tangan 3. Market Day 4. Warung kelas 5. Bazaar buku 6. Family Day 7. Mengunjungi tempat perbelanjaan 8. Berkunjung ke tempat pembuatan tahu/tempe 9. Berkunjung ke penggilingan padi 10. Berkunjung ke tempat pembuatan genting 11. Berkunjung ke tempat pembuatan roti 12. Memancing
2.	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil berbeda dari produk atau jasa yang telah ada	
3.	Berani mengambil resiko	Kemampuan seseorang untuk menyukai pekerjaan yang menantang, berani dan mampu mengambil resiko kerja	
4.	Berorientasi pada tindakan	Mengambil inisiatif untuk bertindak, dan bukan menunggu, sebelum sebuah kejadian yang tidak dikehendaki terjadi	
5.	Kepemimpinan	Sikap dan perilaku seseorang yang selalu terbuka terhadap saran dan kritik, mudah bergaul, bekerjasama dan mengarahkan oranglain	
6.	Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas dan mengatasi berbagai hambatan	
7.	Jujur	Perilaku yang didasarkan atas upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan tindakan	
8.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan	
9.	Inovatif	Kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan-persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan	
10.	Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang yang mau dan mampu melaksanakan tugas dan kewajibannya	
11.	Kerjasama	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampui menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan	

12.	Pantang menyerah (ulet)	Sikap dan perilaku seseorang yang tidak mudah menyerah untuk mencapai suatu tujuan dengan berbagai alternatif	
13.	Komitmen	Kesepakatan mengenai sesuatu hal yang dibuat seseorang, baik terhadap dirinya maupun orang lain	
14.	Realistis	Kemampuan menggunakan fakta atau realita sebagai landasan berpikir yang rasional dalam setiap pengambilan keputusan maupun tindakan atau perbuatan	
15.	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui secara mendalam dan luas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar	
16.	Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain	
17.	Motivasi kuat untuk sukses	Sikap dan tindakan selalu mencari solusi terbaik	

3. Pengembangan Pendidikan Anti Korupsi

No	Nilai yang Akan Dikembangkan	Deskripsi	Uraian Kegiatan
1.	Kejujuran	Kejujuran atau sikap lurus hati, tidak berbohong, dan tidak curang ini penting untuk dibangun sedini mungkin.	- Mengajari anak tidak mengambil sesuatu milik orang lain, - Membiasakan meminta izin sebelum meminjam. - Mengajari anak untuk tidak mencontek, - Menumbuhkan kebanggaan saat ia berhasil dengan upaya sendiri. - Berkata jujur dengan membiasakan anak bercerita secara terbuka, - Mengajari anak untuk mengakui kesalahannya, - Mencontohkan pada anak untuk selalu menepati janji. - Memberi apresiasi dan rasa bangga kepada anak ketika berhasil mendapatkan nilai bagus yang diperoleh dengan cara yang terpuji/jujur
2.	Kepedulian	Peduli adalah sebuah tindakan yang mengindahkan, memperhatikan atau tidak menghiraukan orang lain. Peduli mengindikasikan seseorang anak dapat memahami kesusahan anak-anak lain. Di sini kita dapat menumbuhkan empati sejak kecil, mulai dari mengajari anak tentang emosi, dan menunjukkan bagaimana caranya menunjukkan kepedulian dengan cara sederhana	- Menghibur teman yang sedih - Berbagi makanan kepada teman yang tidak membawa bekal - Menolong kucing yang sakit
3.	Kedisiplinan	Kedisiplinan ini merupakan bentuk ketaatan terhadap aturan, baik yang tertulis maupun tidak tertulis. Disiplin juga berarti kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku.	Disini cara sederhana menanamkan disiplin adalah dengan contoh, bukan paksaan, karena kita ingin datang dari dirinya sendiri. Kebiasaan tepat waktu, membuang sampah pada tempatnya, mengikuti peraturan di rumah atau di sekolah. Kuncinya di sini adalah contoh dan konsistensi.

4.	Mandiri	Mandiri atau sikap tidak bergantung pada orang lain ini dapat ditanamkan pada anak saat anak sedang menghadapi masalah jangan langsung dibantu, beri kepercayaan dan dukungan bahwa ia mampu menghadapi masalahnya sendiri.	- Belajar mengikat tali sepatu - Naik sepeda - Membiasakan anak tidak selalu memilih jalan pintas
5.	Tanggungjawab	Rasa tanggung jawab atau sikap anak dalam kesiapan menanggung akibat dari perbuatan yang dilakukan dapat ditanamkan dengan mengajari anak tentang konsekuensi	- Jika menumpahkan air maka harus dilap, - Jika merusak mainan temannya maka mencoba memperbaiki, - Berani mengakui kesalahan. - Mendukung anak menyelesaikan tugasnya. Misalnya membereskan tempat tidur, mengerjakan tugas, memberi makan hewan peliharaan, dan sebagainya.
6.	Kesederhanaan	Sederhana atau bersikap bersahaja dan tidak berlebih-lebihan serta berarti menggunakan sesuatu secukupnya atas apa yang dipunya dan dimilikinya dapat dibangun dengan mengajarkan anak merasa cukup dengan apa yang dimiliki	- Membiasakan membeli yang baru jika membutuhkan bukan menginginkan - Tidak berlebihan - Menekankan bahwa yang penting itu fungsi dan manfaatnya bukan bentuknya
7.	Keberanian	Berani adalah sikap yang mantap hati dan percaya diri, tidak gentar dalam menghadapi bahaya dan kesulitan. Keberanian dan kepercayaan diri ini dapat dibangun dengan membiarkan anak bereksplorasi dan belajar dari kesalahannya	Tanamkan nilai-nilai moral sejak kecil dan ajak anak melakukan apa yang diyakininya sebagai sesuatu yang benar. Misalnya: - Membela teman yang diejek, - Berani menegur teman yang membuang sampah sembarangan. - Mengajak anak dengan mengikuti arena permainan yang mengasah keberanian anak sejak usia dini.
8.	Keadilan	Adil adalah sikap selalu berlaku sepatutnya, tidak sewenang-wenang. Adil berarti juga kita dapat memberikan kepada siapa saja apa yang menjadi haknya. Di sini anak bisa diajarkan konsep adil sesuai usianya, dan ajari anak berbagi.	Tanamkan pula nilai bahwa setiap orang punya hak dan kewajiban yang sama dan harus diperlakukan dengan setara. Kita bisa menjadi contoh saat berinteraksi dengan bibi dan tukang kebun di rumah, dengan keluarga, maupun dengan rekan kerja, semua diperlakukan dengan sama.
9.	Kerja Keras	Kerja keras merupakan sikap gigih dan fokus dalam melakukan sesuatu, tidak asal-asalan. Menanamkan sikap bekeja keras merupakan nilai positif, karena sikap bekerja keras akan membuat anak meraih tujuan yang diinginkan	Kita dapat memberikan contoh pada anak saat di rumah atau di sekolah, bisa berjuang saat bermain atau menyelesaikan project, saat merapikan mainan, dan sebagainya. Perhatikan pada anak bahwa dengan kerja keras sesuatu yang diinginkan dapat terwujud. Dari kesembilan nilai integritas ini sebaiknya ditanamkan pada anak sedini mungkin agar menjadi sebuah kebiasaan dan pandangan hidup yang lama-kelamaan kebiasaan ini membentuk menjadi sebuah karakter. Selain baik untuk membangun karakter anak, tentu menjadi upaya kita juga untuk mencegah tindak korupsi di sekitar kita baik di masa sekarang maupun mendatang.

F. MUATAN LOKAL DAN PROGRAM PENDUKUNG

Implementasi pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa, kewirausahaan danserta pendidikan anti korupsi di Kelompok Bermain Nusa Indah disamping di integrasikan dalam kegiatan pembelajaran juga diwujudkan dalam kegiatan sebagai berikut :

1. Muatan Lokal (Mulok)

Program	Materi
Muatan Lokal	
1. Bahasa Jawa	Basa Krama Alus
2. Kesenian Tradisional	Semester 1 - Tari jaranan - Jamuran - Tari padang bulan Semester 2 - Tari lilin - Tari kipas - Tarian gundul-gundul pacul
3. Permainan Tradisional	Semester 1 - Permainan congklak - Permainan sunda manda Semester 2 - Permainan lompat tali - Permainan bola bekel - Permainan kelereng - Permainan petak umpet
4. Lagu Daerah	Semester 1 - Saiki aku wis gede - Unggah-ungguh - Wayahe mulih sekolah - Padang rembulan - Jaranan Semester 2 - Prah u layar - Mongso rendeng - Kae andong
5. Pakaian Tradisional	- Fashion Show Pakaian Adat - Bermain maket pakaian adat
6. Makanan Tradisional	- Aneka olahan dari singkong/ubi - Aneka olahan pisang - Aneka makanan pengganti nasi - Rambak pati - Tempe - Tahu

2. Program Pendukung

No	Nama Program	Kegiatan
1.	Pengenalan alam sekitar	▪ Kunjungan ke peternakan ikan lele ▪ Kunjungan ke peternakan sapi ▪ Kunjungan ke peternakan kambing ▪ Kunjungan ke Rumah Produksi Telur Asin ▪ Kunjungan ke Kebun pepaya ▪ Kunjungan ke penggilingan padi

		▪ Kunjungan ke toserba ▪ Kunjungan ke florist ▪ Kunjungan ke kebun sayur ▪ Kunjungan ke rumah produksi tembakau ▪ Jalan-jalan untuk melihat pemandangan sawah
2.	Pengembangan bakat dan minat anak	▪ Mengikuti lomba drumband baik di tingkat kecamatan maupun tingkat kabupaten ▪ Mengikuti lomba yang diadakan oleh dinas pendidikan ▪ Mengikuti lomba yang diadakan oleh PGTKP ▪ Mengikuti lomba yang diadakan oleh IGTKI ▪ Kegiatan ekstrakurikuler: tari, drumband, melukis
3.	Kegiatan parenting	▪ Keterlibatan orang tua dalam kegiatan masak bersama, tamasya, renang ▪ Kunjungan ke rumah anak: menjenguk anak sakit, santunan anak kurang mampu ▪ Kunjungan tenaga kesehatan ke Kelompok Bermain: pemberian vitamin A dan obat cacing, sosialisasi cuci tangan dan gosok gigi ▪ Pertemuan orang tua/wali murid
4.	Kegiatan pentas seni dari dan oleh anak	▪ Menyanyi ▪ Gerak lagu ▪ Lomba ▪ Puisi

B. KALENDER PENDIDIKAN, ALOKASI WAKTU DAN PROGRAM TAHUNAN

1. Kalender Pendidikan

a. Kalender Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten

Kurikulum Kelompok Bermain Nusa Indah diselenggarakan dengan mengikuti kalender Dinas Pendidikan pada setiap tahun ajaran. Kalender pendidikan adalah pengaturan waktu untuk kegiatan pembelajaran peserta didik selama satu tahun ajaran yang mencakup permulaan tahun pelajaran, minggu efektif belajar, waktu pembelajaran efektif dan hari libur, perayaan hari besar, penyerahan laporan perkembangan anak, akhir tahun ajaran, kegiatan pendukung, tema, puncak tema, dan agenda lembaga (terlampir)

Lampiran II
Keputusan Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Klaten
Nomor : 420 / 2506.1 /12
Tanggal : 30 Juni 2020

URAIAN KALENDER PENDIDIKAN
TAHUN PELAJARAN 2020/2021
PAUD DAN SD/MI

NO	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
1.	13 Juli 2020	Hari Pertama Masuk Sekolah
2.	13 - 15 Juli 2020	Kegiatan MPLS
3.	28 Juli 2020	Hari Jadi Kabupaten Klaten
4.	31 Juli 2020	Libur Umum (Hari Raya Idul Adha 1441 H)
5.	17 Agustus 2020	Upacara HUT Kemerdekaan RI
6.	20 Agustus 2020	Libur Umum (Tahun Baru Hijriyah/1 Muharam 1442 H)
7.	21 Agustus 2020	Cuti Bersama (Tahun Baru Hijriyah/1 Muharam 1442 H)
8.	7 - 12 September 2020	Penilaian Tengah Semester Gasal
9.	1 Oktober 2020	Upacara Hari Kesaktian Pancasila
10.	28 Oktober 2020	Peringatan Hari Sumpah Pemuda
11.	29 Oktober 2020	Libur Umum (Peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW 1442 H)
12.	30 Oktober 2020	Cuti Bersama (Maulid Nabi Muhammad SAW)
13.	10 November 2020	Upacara Peringatan Hari Pahlawan
14.	1 - 8 Desember 2020	Penilaian Akhir Semester Gasal
15.	9 - 18 Desember 2020	Persiapan Penyerahan Buku Laporan Hasil Belajar Semester Gasal
16.	19 Desember 2020	Penyerahan Buku Laporan Hasil Belajar Semester Gasal
17.	21 - 31 Desember 2020	Libur Akhir Semester
18.	24 Desember 2020	Cuti Bersama sebelum Hari Raya Natal
19.	25 Desember 2020	Libur Umum (Hari Raya Natal)
20.	28 - 31 Desember 2020	Cuti Bersama Pengganti Hari Raya Idul Fitri 1441 H
21.	1 Januari 2021	Libur Umum (Tahun Baru Masehi 2021)
22.	4 Januari 2021	Hari Pertama Masuk Semester Genap

NO	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
23.	12 Februari 2021	Libur Umum (Tahun Baru Imlek 2572)
24.	1 - 6 Maret 2021	Penilaian Tengah Semester Genap
25.	11 Maret 2021	Libur Umum (Isro' Mi'raj)
26.	14 Maret 2021	Libur Umum (Hari Raya Nyepi)
27.	2 April 2021	Libur Umum (Wafat Isa Al-Masih/Jumat Agung)
28.	13-14 April 2021	Perkiraan Libur Awal Puasa Ramadhan 1442 H
29.	21 April 2021	Peringatan Hari Kartini
30.	26 April - 8 Mei 2021	Perkiraan US SD/MI
31.	1 Mei 2021	Libur Umum (Hari Buruh Internasional)
32.	2 Mei 2021	Upacara Peringatan Hari Pendidikan Nasional
33.	13 Mei 2021	Libur Umum (Kenaikan Isa Al Masih)
34.	13 - 14 Mei 2021	Cuti bersama Hari Raya Idul Fitri 1442 H
35.	15-16 Mei 2021	Libur Hari Raya Idul Fitri 1442 H (1 Syawal 1442 H)
36.	17 - 20 Mei 2021	Cuti bersama setelah Hari Raya Idul Fitri 1442 H
37.	20 Mei 2021	Peringatan Hari Kebangkitan Nasional
38.	26 Mei 2021	Libur Umum (Hari Raya Waisak)
39.	1 Juni 2021	Libur Umum (Hari Lahir Pancasila)
40.	2 - 8 Juni 2021	Penilaian Akhir Tahun
41.	9 - 18 Juni 2021	Persiapan Penyerahan Buku Laporan Hasil Belajar Semester Genap
42.	19 Juni 2021	Penyerahan Buku Laporan Hasil Belajar Semester Genap
43.	21 Juni - 10 Juli 2021	Libur Akhir Semester Genap/Libur Akhir Tahun Pelajaran 2020/2021
44.	30 Juni - 3 Juli 2021	Perkiraan Penerimaan Peserta Didik Baru Tahun Pelajaran 2021/2022
45.	12 Juli 2021	Permulaan Tahun Pelajaran 2021/2022


 Kepala Dinas Pendidikan
 Kabupaten Klaten
Dr. WARDANA SUGIYANTO, M.Pd
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19640311 198910 1 001

Lampiran IV
 Keputusan Kepala Dinas Pendidikan
 Kabupaten Klaten
 Nomor : 420 / 2501 / 12
 Tanggal : 30 Juni 2020

KALENDER PENDIDIKAN
 TAHUN PELAJARAN 2020/2021
 JENJANG PAUD, SD/MI SEMESTER GASAL

BULAN	JULI 2020						AGUSTUS 2020						SEPTEMBER 2020					
HARI	16						23						26					
MINGGU		5	12	19	26			2	9	16	23	30		6	13	20	27	
SENIN		6	13	20	27			3	10	17	24	31		7	14	21	28	
SELASA		7	14	21	28			4	11	18	25		1	8	15	22	29	
RABU	1	8	15	22	29			5	12	19	26		2	9	16	23	30	
KAMIS	2	9	16	23	30			6	13	20	27		3	10	17	24		
JUM'AT	3	10	17	24	31			7	14	21	28		4	11	18	25		
SABTU	4	11	18	25			1	8	15	22	29		5	12	19	26		

BULAN	OKTOBER 2020						NOPEMBER 2020						DESEMBER 2020					
HARI	24						25						17					
MINGGU		4	11	18	25		1	8	15	22	29			6	13	20	27	
SENIN		5	12	19	26		2	9	16	23	30			7	14	21	28	
SELASA		6	13	20	27		3	10	17	24			1	8	15	22	29	
RABU		7	14	21	28		4	11	18	25			2	9	16	23	30	
KAMIS	1	8	15	22	29		5	12	19	26			3	10	17	24	31	
JUM'AT	2	9	16	23	30		6	13	20	27			4	11	18	25		
SABTU	3	10	17	24	31		7	14	21	28			5	12	19	26		

**KALENDER PENDIDIKAN
TAHUN PELAJARAN 2020/2021
JENJANG PAUD, SD/MI SEMESTER GENAP**

BULAN	JANUARI 2021						PEBRUARI 2021						MARET 2021					
HARI	25						23						26					
MINGGU		3	10	17	24	31		7	14	21	28			7	14	21	28	
SENIN		4	11	18	25		1	8	15	22			1	8	15	22	29	
SELASA		5	12	19	26		2	9	16	23			2	9	16	23	30	
RABU		6	13	20	27		3	10	17	24			3	10	17	24	31	
KAMIS		7	14	21	28		4	11	18	25			4	11	18	25		
JUM'AT	1	8	15	22	29		5	12	19	26			5	12	19	26		
SABTU	2	9	16	23	30		6	13	20	27			6	13	20	27		

BULAN	APRIL 2021						MEI 2021						JUNI 2021					
HARI	23						17						16					
MINGGU		4	11	18	25			2	9	16	23	30		6	13	20	27	
SENIN		5	12	19	26			3	10	17	24	31		7	14	21	28	
SELASA		6	13	20	27			4	11	18	25		1	8	15	22	29	
RABU		7	14	21	28			5	12	19	26		2	9	16	23	30	
KAMIS	1	8	15	22	29			6	13	20	27		3	10	17	24		
JUM'AT	2	9	16	23	30			7	14	21	28		4	11	18	25		
SABTU	3	10	17	24			1	8	15	22	29		5	12	19	26		

BULAN	JULI 2021					
HARI						
MINGGU		4	11	18	25	
SENIN		5	12	19	26	
SELASA		6	13	20	27	
RABU		7	14	21	28	
KAMIS	1	8	15	22	29	
JUM'AT	2	9	16	23	30	
SABTU	3	10	17	24		

KETERANGAN

-  Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLS)
-  Waktu Pembelajaran Efektif
-  Penilaian Tengah Semester (PTS)
-  Mengikuti Upacara Hari Besar Nasional
-  Peringatan Hari Jadi Kabupaten Klaten
-  Libur Umum
-  Libur Semester Gasal
-  Libur Semester Genap/Libur Akhir Tahun Pelajaran
-  Libur Hari Besar Keagamaan
-  Libur awal bulan puasa 1442 H
-  Libur Hari Raya Idul Fitri
-  Cuti Bersama
-  Libur Hari Raya Idul Adha 1442 H
-  Penilaian Akhir Semester
-  Perkiraan US SD/MI
-  Awal Tahun Pelajaran 2020/2021
-  Penyerahan Buku Laporan Hasil Belajar
-  Perkiraan PPDB 2021/2022


Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Klaten
Dr. WARDANI SUGIYANTO, M.Pd
Pembina Tingkat I
NIP. 19640311 198910 1 001

PERHITUNGAN HARI EFEKTIF KERJA

b. Kalender Pendidikan Lembaga KB Nusa Indah

Kurikulum Kelompok Bermain Nusa Indah diselenggarakan dengan mengikuti kalender Dinas Pendidikan pada setiap tahun ajaran. Kalender pendidikan adalah pengaturan waktu untuk kegiatan pembelajaran peserta didik selama satu tahun ajaran yang mencakup permulaan tahun pelajaran, minggu efektif belajar, waktu pembelajaran efektif dan hari libur, perayaan hari besar, penyerahan laporan perkembangan anak, akhir tahun ajaran, kegiatan pendukung, tema, puncak tema, dan agenda lembaga (terlampir). Disesuaikan dengan kalender Pendidikan dari Dinas

**KALENDER PENDIDIKAN
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

NO	TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
1	12 Juli 2021	Hari Pertama Masuk Sekolah
2	13-16 Juli 2021	Kegiatan MPLS
3	20 Juli 2021	Libur Hari Raya Idul Adha
4	23 Juli 2021	Pesta Qurban
5	28 Juli 2021	Hari Jadi Kabupaten Klaten
6	10 Agustus 2021	Libur Tahun Baru Hijriyah
7	17 Agustus 2021	Upacara HUT Kemerdekaan RI
8	19 Oktober 2021	Libur Maulid Nabi Muhammad SAW
9	28 Oktober 2021	Upacara Sumpah Pemuda
10	06-10 Desember 2021	Penilaian Akhir Semester Gasal
11	13-16 Desember 2021	Persiapan Penyerahan Raport
12	17 Desember 2021	Penyerahan Raport
13	20-31 Desember 2021	Libur Akhir Semester
14	25 Desember 2021	Libur Hari Raya Natal
15	Januari 2022	
16	Februari 2022	
17	Maret 2022	
18	April 2022	
19	Mei 2022	
20	Juni 2022	

Klaten, 10 Juli 2021
Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI

**KALENDER PENDIDIKAN
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

SEMESTER GASAL

JULI 2021							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
				1	2	3	0	12	Awal Tahun Ajaran Baru
4	5	6	7	8	9	10	0	13-16	Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS)
11	12	13	14	15	16	17	5	20	Libur Hari Raya Idul Adha
18	19	20	21	22	23	24	4	23	Pesta Qurban
25	26	27	28	29	30	31	5	28	Hari Jadi Klaten (Puncak Tema: Aku Wong Klaten)
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF							14	19-30	Tema Diriku

AGUSTUS 2021							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
1	2	3	4	5	6	7	5	2-13	Tema Diriku
8	9	10	11	12	13	14	4	10	Libur Tahun Baru Hijriyah
15	16	17	18	19	20	21	4	17	Upacara HUT Kemerdekaan RI
22	23	24	25	26	27	28	5	20	Karnaval Budaya
29	30	31					2	16-31	Tema Tanah Airku
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF							20		

SEPTEMBER 2021							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
			1	2	3	4	3	1-10	Tema Tanah Airku
5	6	7	8	9	10	11	5	13-30	Tema Lingkunganku
12	13	14	15	16	17	18	5		
19	20	21	22	23	24	25	5		
26	27	28	29	30			4		
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF							22		

OKTOBER 2021							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
					1	2	1	1-8	Tema Lingkunganku
3	4	5	6	7	8	9	5	8	Puncak Tema: Kunjungan ke Kantor Desa
10	11	12	13	14	15	16	5	19	Maulid Nabi Muhammad
17	18	19	20	21	22	23	4	11-29	Tema Binatang
24	25	26	27	28	29	30	5		
31									
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF							20		

NOVEMBER 2021							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
	1	2	3	4	5	6	5	1-5	Tema Binatang
7	8	9	10	11	12	13	5	5	Puncak Tema: Berkunjung ke Kolam Ikan
14	15	16	17	18	19	20	5	8-30	Tema Tanaman
21	22	23	24	25	26	27	5		
28	29	30					2		
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF							22		

DESEMBER 2021							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
			1	2	3	4	3	1-3	Tema Tanaman
5	6	7	8	9	10	11	5	3	Puncak Tema: Menanam Tabulapot
12	13	14	15	16	17	18	4	6-10	Penilaian Akhir Semester
19	20	21	22	23	24	25	0	13-16	Persiapan penyerahan raport
26	27	28	29	30	31		0	17	Penyerahan raport
								20-31	Libur akhir semester
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF							12	25	Libur hari raya natal

Klaten, 10 Juli 2021
Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI

SEMESTER GENAP									
JANUARI 2022							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
						1			
2	3	4	5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15			
16	17	18	19	20	21	22			
23	24	25	26	27	28	29			
30	31								
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF									

FEBRUARI 2022							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
		1	2	3	4	5			
6	7	8	9	10	11	12			
13	14	15	16	17	18	19			
20	21	22	23	24	25	26			
27	28								
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF									

MARET 2022							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
		1	2	3	4	5			
6	7	8	9	10	11	12			
13	14	15	16	17	18	19			
20	21	22	23	24	25	26			
27	28	29	30	31					
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF									

APRIL 2022							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
					1	2			
3	4	5	6	7	8	9			
10	11	12	13	14	15	16			
17	18	19	20	21	22	23			
24	25	26	27	28	29	30			
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF									

MEI 2022							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
1	2	3	4	5	6	7			
8	9	10	11	12	13	14			
15	16	17	18	19	20	21			
22	23	24	25	26	27	28			
29	30	31							
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF									

JUNI 2022							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
			1	2	3	4			
5	6	7	8	9	10	11			
12	13	14	15	16	17	18			
19	20	21	22	23	24	25			
26	27	28	29	30					
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF									

JULI 2022							HBE	KEGIATAN	
MG	SN	SL	RB	KM	JM	SB		TGL	KEGIATAN
					1	2			
3	4	5	6	7	8	9			
10	11	12	13	14	15	16			
17	18	19	20	21	22	23			
24	25	26	27	28	29	30			
31									
JUMLAH HARI BELAJAR EFEKTIF									

KETERANGAN



Awal Tahun Ajaran Baru



Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLS)



Libur Umum



Pesta Qurban



Hari Jadi Kabupaten Klaten



Mengikuti Upacara Jari Besar Nasional



Karnaval Budaya



Puncak Tema



Penilaian Akhir Semester



Persiapan Penyerahan Raport



Penyerahan Raport



Libur Akhir Semester



Klaten, 10 Juli 2021
Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI

**PERHITUNGAN HARI EFEKTIF BELAJAR, HARI-HARI PERTAMA MASUK SATUAN PENDIDIKAN, KEGIATAN TENGAH SEMESTER, MENGIKUTI UPACARA, PENYERAHAN BUKU LAPORAN HASIL BELAJAR (BLHB), LIBUR AKHIR SEMESTER, LIBUR UMUM, CUTI BERSAMA, DAN LIBUR BULAN RAMADHAN/ HARI RAYA IDUL FITRI
TAHUN PELAJARAN 2021/2022 UNTUK JENJANG PAUD**

N O	SE M E S T E R	BULAN	TAHU N	JUMLAH HARI EFEKTIF DAN HARI UNTUK KEGIATAN LAIN					JUMLAH HARI LIBUR					JUMLA H HARI	
				HARI BELAJA R EFEKTIF	HARI-HA RI PERTAM A MASUK	KEG. SMT/ PTS/ PAS/ US	MENGIKUT I UPACARA	PENYERAHA N BLHB/ RAPOR	JUMLA H HARI EFEKTI F	LIBUR AKHIR SEMESTE R	HARI SABTU-MINGG U	LIBUR UMUM	LIBUR RAMADHAN / HARI RAYA		JML HARI LIBUR
1	G A S A L	JULI	2021	9	5				14	7	9		1	17	31
		AGUSTUS	2021	20			1		21		9	1		10	31
		SEPTEMBE R	2021	22					22		8			8	30
		OKTOBER	2021	20					20		5	1		6	26
		NOVEMBER	2021	22					22		8			8	30
		DESEMBER	2021	7		5		1	13	10	7		1	18	31
JUMLAH				100	5	5	1	1	112	17	46	2	2	67	179
2	G E N A P	JANUARI	2022						0					0	0
		FEBRUARI	2022						0					0	0
		MARET	2022						0					0	0
		APRIL	2022						0					0	0
		MEI	2022						0					0	0
		JUNI	2022						0					0	0
JUMLAH				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
JUMLAH DALAM 1 TAHUN				100	5	5	1	1	112	17	46	2	2	67	179

Klaten, 10 Juli 2021
Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI

2. Alokasi Waktu

a. Alokasi Waktu

Alokasi pembelajaran di Satuan PAUD Kelompok Bermain Nusa Indah sebanyak 15 jam @ 60 menit (900 menit) dalam seminggu. Kegiatan Pembelajaran tatap muka dilaksanakan selama 5 hari (senin sampai dengan jum'at) dimulai dari pukul 07.30 – 10.30 WIB

No	Bulan	Jumlah Hari Efektif	Jumlah Hari Libur	Keterangan
1	Juli 2021	14	1	
2	Agustus 2021	20	2	
3	September 2021	22	0	
4	Oktober 2021	20	1	
5	Nopember 2021	22	0	
6	Desember 2021	12	10	
7	Januari 2022			
8	Februari 2022			
9	Maret 2022			
10	April 2022			
11	Mei 2022			
12	Juni 2022			

b. Lama Belajar

Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. Lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka.

Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut :

- Kelompok usia lahir sampai 2 (dua) tahun dengan lama belajar paling sedikit 120 menit per minggu:
- Kelompok usia 2 (dua) tahun sampai 4 (empat) tahun dengan lama belajar paling sedikit 360 menit per minggu; dan
- Kelompok usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan lama belajar paling sedikit 900 menit per minggu, satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan 150 menit untuk 6 pertemuan per minggu atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu.

Struktur Program Pengembangan dan Lama Belajar Kurikulum 2013 PAUD

Program Pengembangan	Kompetensi	2 s.d 4 Tahun	4 sd. 6 tahun
----------------------	------------	---------------	---------------

1. Nilai agama dan moral 2. Fisik-motorik 3. Kognitif 4. Bahasa 5. Sosial emosional 6. Seni	1. Sikap Spiritual 2. Sikap Sosial 3. Pengetahuan 4. Keterampilan	300 menit per minggu	900 menit per minggu terdiri atas 540 menit tatap muka dan 360 menit pengasuhan terprogram	900 menit per minggu 150 menit untuk 6 pertemuan per minggu atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu
--	--	----------------------	--	---

3. Program Tahunan

Program Tahunan adalah program yang berisi tentang Rencana Kegiatan Penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang mendukung perkembangan dan belajar anak secara holistik integratif baik secara langsung maupun tidak langsung dan diperuntukkan bagi peserta didik.

Program Tahunan Kelompok Bermain dibuat berdasarkan Kalender Pendidikan dan Program Kegiatan sekolah selama satu tahun pelajaran baik mencakup kegiatan akademi, keagamaan, maupun pendukung lainnya.

**PROGRAM TAHUNAN
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
TAHUN AJARAN 2021/2022**

N o	Bulan	Kegiatan	Keterangan
1	Juli 2020 Tema ; Diriku	1. Orientasi awal / tahun ajaran baru dan Pengenalan lingkungan sekolah dengan protokoler COVID 19 .melalui grup WA 2. BDR tema kenalkan diriku 3. Pengenalan visi, misi dan program kerja lembaga kepada orang tua melalui Grup WA 4. BDR tema Tubuhku	13-17 Juli 2020 20-25 Juli 2020 20 Juli 2020 27-30 Juli 2020
2	Agustus 2020 Tema ; diriku, keluargaku	1. BDR tema diriku 2. Parenting “Pembentukan Kelompok Pertemuan Orangtua” melalui grup wa 3. DDTK dan PMT 4. BDR tema keluargaku	01-22 Agt 2020 01 Agustus 2020 8 Agt 2020 24-31 Agt 2020
3	September 2020 Tema : keluargaku, lingkunganku	1. BDR Tema keluargaku 2. DDTK dan PMT 3. BDR tema lingkunganku	1-19 September 2020 9 Sept 2020 21-30 Sept 2020
4	Oktober 2020 Tema : lingkunganku, Binatang	1. Hari kesaktian pancasila 2. BDR Tema lingkunganku 3. DDTK dan PMT 4. BDR binatang	1 Oktober 2020 1-17 Oktober 2020 9 Oktober 2020 19-31 Oktober 2020
5	November 2020 Tema : binatang	1. BDR tema binatang 2. DDTK dan PMT 3. Puncak tema ajang ireativitas anak	2-14 Nov 2020 9 November 2020 16-30 nov 2020
6	Desember 2020	1. Persiapan pengisian LPAD 2. Penerimaan LPA Semester I 3. Libur semester gasal	09- 17 Des 2020 18 Desember 2020 21 – 31 Des 2020
7	Januari 2021 tanaman	1. Tahun baru masehi 2. Tema tanaman 3. DDTK dan PMT	1 januari 2021 4-30 Januari 2021 9Januari 2021

8	Februari 2021 Tema : Tanaman,	1. Tema tanaman 2. DDTK dan PMT 3. Hari raya imlek	1-6 Februari 2021 9 Februari 2021 12 Februari 2021
9	Maret 2021 Tema: tanaman, kendaraan	1. Tema tanaman 2. Puncak tema tanaman (kunjungan ke Yoso Farm Bero , Trucuk) 3. Tema kendaraan 4. Penimbangan anak (PMT) 5. Libur isro' mi'roj	1-6 Maret 2021 6 Maret 2021 8-31 Maret 2021 9 Maret 2021 11 maret
10	April 2020 Tema : kendaraan, alam semesta	1. Libur kenaikan isa almasih 2. Puncak tema kendaraan bersepeda mengelilingi lingkungan sekitar sekolah 3. Tema alam semesta 4. Penimbangan anak (PMT) 5. memperingati hari Kartini 6. puncak tema alam semesta (out bound)	2 April 2021 3 April 2021 5-30 April 2021 9 April 2021 21 April 2021 30 April 2021
11	Mei 2020 Tema : Negaraku	1. libur hari buruh 2. Penimbangan anak (PMT) 3. Tema negaraku 4. Hari raya idul fitri 5. Libur bersama 6. Halal bi halal 7. Hari raya waisak 8. Puncam tema negaraku (simulasi bencana alam)	1 Mei 2021 8 Mei 2021 3-31 Mei 2021 13 mei 2021 14-20 Mei 2021 21 Mei 2021 26 Mei 2021 31 mei 2021
12	Juni 2020 Alam semesta	1. Persiapan penyerahan LPAD 2. Penyerahan Laporan perkembangan Anak Semester 2	14-17 Juni 2021 18 Juni 2021

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI

4. Rencana Tindak Lanjut (RTL)
**RENCANA TINDAK LANJUT
PROGRAM TAHUNAN LEMBAGA**

No	Kegiatan	Tujuan	Sasaran	Waktu Pelaksanaan	Pelaksana	Ket
1.	Parenting pembentukan paguyuban wali murid	Untuk berkoordinasi antara guru dan orang tua dalam pelaksanaan kegiatan belajar secara normal	Orang tua, peserta didik	Desember 2020	Guru	Rp 300.000
2.	Out bound	Untuk memberikan	Peserta didik	Januari 2021	Guru	Rp 3000.000

		pengalaman secara langsung				
3.	Pelibatan orang tua menjadi dalam kegiatan belajar mengajar	untuk mendapatkan narasumber dari orang tua	Orang tua peserta didik	Maret 2021	Orang tua	Rp 300.000
4	Pelibatan orang tua dalam kegiatan halal bi halal	Untuk mengadakan agenda halal bi halal atau jalin silaturahmi	Orang tua, peserta didik, guru	Mei 2021	Guru, orang tua	Rp 500.000
5.	Pelibatan orang tua dalam kegiatan simulasi bencana alam anak	Untuk menampilkan kreatifitas orang tua, pendidik, dan peserta didik	Orang tua, guru, dan peserta didik	Mei 2021	Orang tua, guru, dan peserta didik	Rp 300.000

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

PARNI

C. Standar Operasional Prosedur (SOP)

1. Pengertian Standar Operasional Prosedur (SOP)

SOP Pembelajaran merupakan langkah-langkah untuk menjalankan pembelajaran PAUD dalam mencapai semua kompetensi inti (sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan) dan standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

Standar operasional prosedur (SOP) dibuat untuk melaksanakan kegiatan yang akan mewujudkan visi dan misi lembaga, selain itu bisa dikatakan juga SOP sebagai pengendali pelaksanaan kurikulum. SOP memiliki tahapan atau tata cara yang sifatnya baku dan harus dilalui untuk menyelesaikan suatu proses kerja tertentu.

Pembuatan SOP di Kelompok Bermain Nusa Indah sesuai dengan budaya dan sistem yang berlaku di Kelompok Bermain ini serta menekankan pada pembentukan sikap sebagai dasar bagi pengembangan karakter yang kuat.
2. Tujuan Penyusunan SOP
 - a. Agar keseluruhan praktik kegiatan di setiap satuan PAUD dapat dilaksanakan secara optimal dan berkualitas.
 - b. Memandu kegiatan dari awal suatu kegiatan hingga akhir kegiatan tersebut sehingga proses kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dari awal hingga akhir dapat dijalankan secara runut, teratur, dan produktif.
 - c. Menjaga konsistensi dan tingkat kinerja pendidik atau tim dalam satuan pendidikan
 - d. Mengetahui dengan jelas peran dan fungsi tiap-tiap posisi dalam organisasi

- e. Memperjelas alur tugas, wewenang, dan tanggung jawab dari petugas terkait
 - f. Melindungi satuan pendidikan dan pendidik dari kesalahan administrasi lainnya
 - g. Menghindari kegagalan/kesalahan, keraguan, duplikasi dan inefisiensi
3. Fungsi SOP
- a. Memperlancar tugas petugas/pegawai atau tim kerja
 - b. Menjadi dasar hukum jika terjadi penyimpangan
 - c. Mengetahui dengan jelas hambatan-hambatannya dan mudah dilacak
 - d. Mengarahkan petugas untuk sama-sama disiplin dalam bekerja
 - e. Menjadi pedoman dalam melaksanakan pekerjaan rutin
 - f. Memudahkan dan menjelaskan proses suatu kegiatan oleh semua pihak

4. Macam-macam SOP

No	Standar Operasional Prosedur (SOP)	Prosedur Kerja
SOP UMUM		
1.	penataan alat bermain	30 menit sebelum anak datang, pendidik sudah menyiapkan alat main yang akan digunakan. Lingkungan belajar yang akan digunakan di dalam ruang (indoor) dan di luar ruang (outdoor) harus bersih, aman, nyaman, dan menyenangkan. RPPH yang sudah dibuat harus menjadi acuan untuk penataan alat main. Penataan alat main harus mewakili 3 jenis main, yaitu main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan, untuk memberikan pengalaman bermain yang beragam serta harus mendukung perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial-emosional anak. Peletakan alat main harus tepat sehingga anak bisa memusatkan perhatian pada kegiatan yang dilakukannya Pastikan alat main ditata di Sentra yang aman. Jika bermain menggunakan air, pastikan bahwa lantai di Sentra tersebut tidak licin sehingga tidak Warsiti terpeleset. Alat main yang disediakan harus bisa digunakan dengan berbagai cara sehingga menumbuhkan kreativitas anak. Alat main yang disiapkan harus dalam kondisi baik, lengkap jumlahnya, tidak retak/memba-hayakan. Alat dan bahan main serta buku ditata pada tempat yang Warsiti dijangkau oleh anak. Disiapkan celemek tidak tembus air untuk digunakan saat anak bermain air
2.	penyambutan kedatangan anak	15 menit sebelum anak datang, guru piket sudah siap dan berdiri di depan pintu masuk sekolah Guru piket menyambut anak dengan senyuman ramah Guru piket menyapa (mengucapkan salam) dan berkomunikasi dengan anak (menanyakan kabar dan perasaan anak hari ini) dengan posisi tubuh sejajar dengan anak. Guru piket menanyakan kepada orang tua/pengantar mengenai kondisi fisik dan perasaan anak, termasuk obat yang harus diminum bila diperlukan. Bila anak tidak diantar, guru piket secara langsung menanyakan dan mengecek keadaan anak. Catat seluruh informasi mengenai kondisi anak dan segera ambil tindakan sesuai dengan prosedur

		Guru piket mempersilahkan anak meletakkan tas di loker, melepas sepatu dan menaruhnya di rak sepatu yang sudah disediakan. Disiapkan celemek tidak tembus air untuk digunakan saat anak bermain air
3.	Jurnal pagi/kegiatan pembukaan	1. Anak duduk dalam bentuk lingkaran atau duduk merapat tetapi dalam suasana tidak berdesakan, posisi guru di depan menghadap ke anak. Menyapa anak untuk memulai kegiatan 2. Anak berdoa sebelum melakukan kegiatan 3. Bertanya kepada anak tentang hal-hal yang dilakukan hari kemarin 4. Menanyakan perasaan anak hari ini untuk mengenal perasaan anak 5. Memberitahukan bila ada sesuatu yang tidak biasa terjadi hari ini, misalnya ada tamu, ada guru yang tidak masuk sehingga digantikan oleh guru lainnya 6. Mengenalkan tema dan konsep hari ini dan mempersilakan anak mengamati, bertanya tentang tema yang dikenalkan. 7. Siapkan buku yang sesuai dengan tema agar anak bisa mencari informasi dan bertanya yang terkait dengan tema. 8. Membacakan buku sesuai denantema untuk membangun ide bermain. 9. Mengembangkan kosakata dan menanyakan pendapat anak tentang arti kata yang dimaksud. 10. Mendiskusikan ide bermain apa yang akan dibuat anak dengan alat dan bahan yang tersedia. 11. Memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan baru yang belum dimengerti anak. 12. Membangun aturan main bersama anak 13. Mengulang kembali aturan di sentra: · pilih kegiatan · selesaikan kegiatan · perlihatkan hasil karya pada pendidik · merapikan alat yang sudah digunakan · pilih kegiatan lainnya. 14. Anak memilih mainan sesuai dengan minatnya 15. Mengelola kegiatan pemilihan mainan dengan menerapkan permainan yang menarik 16. Mempersilakan anak mulai bermain.
4.	Jurnal siang/pengelolaan kegiatan belajar	1. Pendidik menyiapkan lingkungan bermain yang aman, nyaman dan tersedia APE yang mendukung. 2. Pendidik mengawali kegiatan dengan membacakan buku. 3. Pendidik mengajak anak berdiskusi tentang tema hari ini. 4. Pendidik membacakan buku atau bercerita dengan menggunakan APE sesuai kebutuhan. 5. Pendidik mendorong anak untuk aktif mendiskusikan tema yang sedang dibahas. 6. Pendidik menginformasikan kegiatan main hari ini, dan menyampaikan gagasan main. 7. Mendiskusikan aturan main. 8. Pendidik memberikan kesempatan pada anak untuk memilih teman main. 9. Anak melakukan kegiatan bermain sesuai minat. 10. Pendidik melakukan observasi (pengamatan) dan membuat dokumentasi atau catatan tentang perkembangan anak. 11. Pendidik mengingatkan pada anak sisa waktu bermain. 12. Pendidik mengajak anak untuk membereskan alat 13. Pendidik mengajak anak untuk duduk melingkar dan menanyakan kembali, pengalaman bermain anak.

		14. Anak didorong untuk memberikan unjuk kerja, bisa dalam bentuk gambar, tulisan, bercerita menggunakan hasil karyanya atau recalling (menceritakan kembali pengalaman bermainnya).
5.	Kegiatan cuci tangan	1. Basahilah kedua telapak tangan setinggi pertengahan lengan memakai air yang mengalir, ambil sabun kemudian usap dan gosok kedua telapak tangan secara lembut. 2. Usap dan gosok juga kedua punggung tangan secara bergantian 3. Jangan lupa jari-jari tangan, gosok sela-sela jari hingga bersih 4. Bersihkan ujung jari secara bergantian dengan mengatupkan 5. Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian 6. Letakkan ujung jari ke telapak tangan kemudian gosok perlahan 7. Bersihkan kedua pergelangan tangan secara bergantian dengan cara memutar, kemudian diakhiri dengan membilas seluruh bagian tangan dengan air bersih yang mengalir lalu keringkan memakai handuk atau tisu
6.	Kegiatan sikat gigi	Siapkan sikat gigi dan pasta gigi ber-<i>fluor</i> Kumur-kumur Sikat semua permukaan gigi, maju mundur, pendek-pendek 8 kali gerakan, rahang atas dan rahang bawah Permukaan sikat gigi menghadap langit langit dan lidah Sikat permukaan gigi menghadap pipi dan bibir atas dan bibir bawah Permukaan yang dipakai mengunyah Kumur 1x saja, <i>fluor</i> masih ada Bersihkan sikat gigi, simpan posisi tegak kepala di atas
7.	Pertolongan pertama pada kecelakaan	<u>Memar</u>: merupakan kondisi akibat adanya trauma/benturan dengan benda keras. Bisa berbentuk benjolan pada bagian yang terantuk, kadang disertai warna kebiruan. Cara mengatasinya: 1. Memberikan kompres dingin pada bagian yang terbentur untuk mencegah bertambah banyaknya darah yang merembes ke jaringan dan juga untuk mencegah pembengkakan (udema) 2. Perhatikan pada hari berikutnya bengkak berkurang atau tidak. Untuk mengurangi/menghilangkan pembengkakan dilakukan kompres panas selama 3-5 menit tujuannya untuk melebarkan pembuluh darah setempat, setelah itu diganti dengan dikompres dingin selama 1 – 2 menit. Lakukan sebanyak 4-5 kali sehari sampai bengkak menghilang. Ketika melakukan kompres panas pastikan suhu panas tidak sampai menimbulkan luka bakar. Kompres panas dilakukan dengan menggunakan kantong air panas atau salep/krim pemanas kulit. <u>Luka parut</u>: biasanya disebabkan karena adanya benda keras yang merusak permukaan kulit misal jatuh saat berlari. Cara mengatasinya: 1. Hentikan pendarahan yang terjadi dengan cara menekan bagian yang mengeluarkan darah dengan menggunakan kain kasa steril atau saputangan/kain bersih. 2. Dengan menggunakan air dan sabun bersihkan daerah sekitar luka. Jika ada kerikil, kayu, atau benda lain di luka, keluarkan.

		Setelah itu luka dibersihkan dengan kasa steril atau benda lain yang cukup bersih. Setelah bersih berikan anti infeksi lokal seperti povidon iodine atau kasa anti-infeksi. Bila luka yang terjadi terlalu dalam, segera rujuk ke rumah sakit. Mimisan atau pendarahan hidung. Diatasi dengan cara: 1. Anak yang mimisan didudukkan sambil agak menunduk, cuping hidung kiri dan kanan dipencet bersama-sama, bernapas melalui mulut. Tunggu sampai 10 menit. 2. Bila darah masih keluar, segera rujuk ke rumah sakit. 3. Menggunakan daun sirih sebagai cara tradisional juga bisa dilakukan. Daun sirih dapat menghentikan pendarahan karena daun sirih mengandung zat yang menyempitkan pembuluh darah. <u>Kemasukan benda asing.</u> Kemasukan benda asing adalah adanya benda yang tidak biasa di dalam tubuh misalkan duri menusuk dan tertinggal dalam kulit, hidung atau telinga kemasukan biji-bijian, telinga kemasukan serangga, saluran nafas tersumbat makanan. Cara mengatasinya: 1. Apabila benda yang masuk tidak terlalu besar, usahakan untuk bersin, caranya dengan mencium bubuk merica. Jika tidak berhasil dibawa atau dirujuk ke rumah sakit. Jangan mengorek atau menyemprot dengan air karena bisa lebih berbahaya. 2. Jika ada benda asing di telinga harus dikeluarkan dengan meneteskan minyak. mineral (<i>gliserin</i>/parafin cair) atau obat tetes telinga, kemudian miringkan dan amati benda asing tersebut keluar atau tidak. Kalau tidak keluar harus segera dirujuk ke rumah sakit. 3. Jika mata kemasukan debu, bisa menggunakan cairan pencuci mata atau dengan mengalirkan air bersih. 4. Ada benda asing di kulit misal duri. Jika ujungnya masih teraba cabut dengan alat penjepit yang telah dibersihkan/disucikan. Bila halus, duri bambu/kaktus/ulat bulu dapat dengan menggunakan plester yang ditempelkan pada kulit yang tertancap duri halus, kemudian plester dicabut dengan cepat. Lakukan berulang-ulang sampai duri/bulu halus tercabut semua 5. Jika mendapat gigitan hewan, cuci bekas gigitan dengan air bersih dan sabun, beri antiseptik balut, dan rujuk ke rumah sakit. 6. Jika mendapat sengatan serangga, segera lepas serangga dari tempat gigitannya dengan menggunakan minyak pelumas atau terpentin atau minyak cat kuku. Setelah terlepas luka dibersihkan dengan sabun dan diolesi calamin atau krim antihistamin. Bila tersengat lebah, ambil sengatnya dengan jarum halus, bersihkan dan oleskan krim antihistamin atau kompres es bagian yang tersengat. Jika muncul tanda-tanda seperti mual dan muntah, pucat apalagi sampai sesak napas segera rujuk ke rumah sakit.
--	--	---

8.	Kegiatan makan sehat dan pembiasaan kebersihan diri	1. Pastikan semua anak dalam kelompok sudah mencuci tangan dengan bersih dan benar 2. Pastikan semua anak sudah ada dalam kelompoknya 3. Anak menghitung jumlah orang dalam kelompok dan pastikan jumlah alat makan yang diperlukan 4. Anak secara bergiliran menyiapkan alat makan sesuai dengan jumlah tempat yang tersedia. 5. Pastikan semua anak sudah duduk di tempatnya, saat guru mengenalkan menu makan dan kandungan gizi yang dibutuhkan tubuh. 6. Apabila anak membawa makanan dari rumah, ceklah apakah makanan sudah memenuhi aturan yang ditetapkan lembaga 7. Anak dibiasakan untuk berbagi bekal yang dibawanya. 8. Membiasakan anak bersyukur atas makanan yang tersedia. 9. Berdoa sebelum makan dipimpin oleh anak secara bergantian setiap harinya. Makan dengan tertib dan tidak berceceran 10. Anak mengambil makanan sesuai dengan kebutuhan dan tidak menyisakan makanan yang diambilnya 11. Kenalkan pada anak cara menggunakan alat makan yang benar dan sopan santun saat makan. 12. Berdoa setelah selesai makan dan mengucapkan syukur. 13. Selesai makan anak menyimpan kembali alat makan ke tempat semula. Jika memungkinkan anak diajak mencucinya. 14. Sehabis makan anak harus membersihkan kembali tempat yang sudah digunakan agar tidak ada sisa makanan yang tercecer. 15. Setelah makan anak mencuci tangan dan menggosok gigi dengan tertib. 16. Ajaklah anak untuk mengikuti kegiatan transisi.
9.	Pelaksanaan membaca surat-surat pendek	1. Pendidik mengkondisikan anak duduk melingkar di atas karpet. 2. Pendidik mengajak anak-anak membaca doa dan basmallah sebelum memulai kegiatan. 3. Pendidik memperdengarkan ayat kepada anak didik. 4. Anak menirukan ayat yang dibaca oleh pendidik secara berulang-ulang hingga anak hafal ayat yang telah diperdengarkan. 5. Pendidik memberikan 2 ayat untuk satu hari. 6. Pendidik mengajak anak membaca doa sesudah kegiatan.
10.	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan	1. Mengkondisikan anak duduk melingkar 2. Pendidik menyiapkan buku panduan doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan 3. Melakukan do'a bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 4. Mengucapkan kalimat salam saat sebelum memulai proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. 5. Mengucapkan kalimat syukur sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing setelah melakukan kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan
11.	Kegiatan makan	1. Pastikan semua anak dalam kelompok sudah mencuci tangan dengan bersih dan benar 2. Pastikan semua anak sudah ada dalam kelompoknya 3. Anak menghitung jumlah orang dalam kelompok dan pastikan jumlah alat makan yang diperlukan

		4. Anak secara bergiliran menyiapkan alat makan sesuai dengan jumlah tempat yang tersedia. 5. Pastikan semua anak sudah duduk di tempatnya, saat guru mengenalkan menu makan dan kandungan gizi yang dibutuhkan tubuh. 6. Apabila anak membawa makanan dari rumah, ceklah apakah makanan sudah memenuhi aturan yang ditetapkan lembaga 7. Anak dibiasakan untuk berbagi bekal yang dibawanya. 8. Membiasakan anak bersyukur atas makanan yang tersedia. 9. Berdoa sebelum makan dipimpin oleh anak secara bergantian setiap harinya. Makan dengan tertib dan tidak berceceran 10. Anak mengambil makanan sesuai dengan kebutuhan dan tidak menyisakan makanan yang diambilnya 11. Kenalkan pada anak cara menggunakan alat makan yang benar dan sopan santun saat makan. 12. Berdoa setelah selesai makan dan mengucapkan syukur. 13. Selesai makan anak menyimpan kembali alat makan ke tempat semula. Jika memungkinkan anak diajak mencucinya. 14. Sehabis makan anak harus membersihkan kembali tempat yang sudah digunakan agar tidak ada sisa makanan yang tercecer. 15. Setelah makan anak mencuci tangan dan menggosok gigi dengan tertib. 16. Ajaklah anak untuk mengikuti kegiatan transisi.
12.	Kegiatan penutup	1. Mengajak anak untuk duduk melingkar dan menanyakan perasaan setelah bermain 2. Menanyakan kegiatan bermain yang sudah dilakukan anak (<i>recalling</i>). 3. Anak diberi kesempatan untuk menunjukkan hasil karya, bisa dalam bentuk gambar, tulisan, bercerita. 4. Memperkuat kembali konsep pengetahuan yang sudah didapat anak selama bermain (sesuai dengan RPPH) 5. Memberikan penghargaan seperti ucapan terima kasih terhadap perilaku anak yang sudah sesuai dengan aturan dan 6. Membahas apa yang seharusnya dilakukan bila ada anak yang belum mematuhi aturan. 7. Menyampaikan kegiatan berikutnya dan perilaku yang diharapkan pada anak untuk mengikuti kegiatan berikutnya.
13.	Penjemputan anak	1. Menunggu orang tua atau yang ditunjuk keluarga untuk kembali ke rumah. 2. Mendampingi anak dan menghantarkan anak sampai jemputan datang.
14.	Pencegahan kekerasan terhadap anak di dalam keluarga	1. Memahami tumbuh kembang anak 2. Menjadi pendengar yang baik 3. Membangun komunikasi dua arah dengan anak 4. Memperhatikan keluhan anak 5. Membantu kesulitan anak 6. Anak sebagai teman berdiskusi 7. Menyediakan waktu yang berkualitas untuk anak 8. Jangan mudah panic jika menghadapi anak melawan 9. Memberi pujian kepada anak jika berperilaku baik 10. Tidak menghardik/menghakimi apalagi di depan orang lain 11. Tidak memberi julukan negative pada anak 12. Tidak membanding-bandingkan anak 13. Mendongeng/bercerita untuk menghantarkan tidur

		14. Menambah pengetahuan tentang pengasuhan yang baik melalui: - Membaca buku, artikel, majalah, dan lain-lain - Meningkatkan relasi sosial dengan tetangga - Mengikuti kegiatan keagamaan 15. Melakukan kegiatan bersama keluarga termasuk beribadah bersama 16. Mengenali pergaulan anak 17. Mengikuti perkembangan teknologi informasi 18. dll
15.	Pencegahan kekerasan terhadap anak di masyarakat	1. Peduli sesama tetangga 2. Melakukan diskusi-diskusi tentang kekerasan terhadap anak melalui pertemuan RT/RW maupun kegiatan keagamaan 3. Mengenali lembaga-lembaga perlindungan anak dan bagaimana mengaksesnya 4. Melapor ke lembaga perlindungan anak atau aparat setempat jika ada dugaan terjadinya kekerasan pada anak 5. Jika mengetahui, melihat ada kekerasan, maka wajib membantu anak untuk segera diamankan.
16.	Pencegahan kekerasan terhadap anak di lembaga PAUD	1. Memastikan lingkungan alat, dan bahan main yang digunakan anak dalam kondisi aman, nyaman dan menyenangkan. 2. Memastikan tidak anak yang terkena bullu atau kekerasan fisik ataupun ucapan oleh teman, guru, atau orang dewasa lainnya di sekitar satuan PAUD. 3. Mengenalkan kepada anak bagian tubuh yang boleh disentuh dan yang tidak boleh disentuh. 4. Mengajarkan anak untuk dapat menolong dirinya apabila mendapat perlakuan tidak nyaman, misalnya meminta pertolongan atau menghindari tempat dan orang yang dirasakan membahayakan. 5. Semua Sentra di satuan PAUD berada dalam jangkauan pengawasan guru. 6. Semua anak mendapat perhatian yagn sama sesuai dengan kebutuhan dan kondisinya. 7. Memastikan semua guru terbiasa ramah, menghormati, menyayangi, serta peduli kepada semua anak dengan tidak mencap atau melabelkan sesuatu pada anak. 8. Menumbuhkan situasi di Sentra Satuan PAUD penuh keramahan, santun, dan saling menyayangi. 9. Memastikan saat anak pulang sekolah dalam posisi aman (ada orang dewasa yang mendampingi). 10. Menangani dengan segera ketika anak mengalami kecelakaan yang terjadi di Lembaga PAUD.
17.	Pencegahan kekerasan seksual pada anak usia dini	1. Ajaklah anak mengenal bagian tubuh sensitifnya (mulut, leher, dada, daerah selangkangan, pantat) 2. Ajarkan anak untuk mengatakan “Tidak” atau “Jangan” atau “Kabur” ketika ada orang lain yang ingin menyentuh bagian tubuh sensitive 3. Pastikan jalur yang dilalui anak (keluar rumah) aman 4. Pastikan anak selalu dalam pengawasan orangtua termasuk dalam kegiatan online/internet 5. Pastikan anak bersama orang yang dikenal dan dipercaya 6. Pastikan rumah aman dari bahan pornografi 7. Berikan kontak yang bisa dihubungi dalam situasi apapun

		8. Biasakan untuk mendengar cerita anak pada kejadian-kejadian apapun.
	SOP KHUSUS	
18.	Pijakan Sebelum Bermain	1. Anak duduk dalam bentuk lingkaran atau duduk merapat tetapi dalam suasana tidak berdesakan, posisi guru di depan menghadap ke anak. Menyapa anak untuk memulai kegiatan 2. Anak berdoa sebelum melakukan kegiatan 3. Bertanya kepada anak tentang hal-hal yang dilakukan hari kemarin 4. Menanyakan perasaan anak hari ini untuk mengenal perasaan anak 5. Memberitahukan bila ada sesuatu yang tidak biasa terjadi hari ini, misalnya ada tamu, ada guru yang tidak masuk sehingga digantikan oleh guru lainnya 6. Mengenalkan tema dan konsep hari ini dan mempersilakan anak mengamati, bertanya tentang tema yang dikenalkan. 7. Siapkan buku yang sesuai dengan tema agar anak bisa mencari informasi dan bertanya yang terkait dengan tema. 8. Membacakan buku sesuai tema untuk membangun ide bermain. 9. Mengembangkan kosa kata dan menanyakan pendapat anak tentang arti kata yang dimaksud. 10. Mendiskusikan ide bermain apa yang akan dibuat anak dengan alat dan bahan yang tersedia. 11. Memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan baru yang belum dimengerti anak. 12. Membangun aturan main bersama anak 13. Mengulang kembali aturan di sentra: a) pilih kegiatan b) selesaikan kegiatan c) perlihatkan hasil karya pada pendidik d) merapikan alat yang sudah digunakan e) pilih kegiatan lainnya. 14. Anak memilih mainan sesuai dengan minatnya 15. Mengelola kegiatan pemilihan mainan dengan menerapkan permainan yang menarik 16. Mempersilakan anak mulai bermain.
19.	Pijakan Selama Bermain	1. Melakukan (pengamatan) dan membuat catatan perkembangan anak. 2. Memberikan waktu bermain selama (45 menit – 1 jam) 3. Memberikan pijakan dengan menggunakan kalimat bertanya yang terbuka secara tepat Misal: bagaimana caramu menemukan warna ini?, Bangunan apa yang sedang dibangun nak? 4. Pijakan yang diberikan harus sesuai dengan perkembangan anak 5. Dorong anak untuk bermain dalam kelompok kecil selain bermain secara mandiri. 6. Anak diberi kesempatan untuk membuat karya dengan idenya sendiri 7. Anak diberi kesempatan untuk mencoba alat dan bahan main dengan caranya sendiri 8. Anak didukung untuk bekerja sampai tuntas 9. Anak didukung untuk saling berbagi alat main 10. Anak didukung untuk mau membantu guru dan temannya. 11. Anak didukung menemukan konsep pengetahuan (matematika, sosial, alam, sains, bahasa, alat/teknologi) melalui alat dan bahan yang dimainkannya. 12. Membangun kepercayaan diri anak dengan memberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasannya melalui alat dan bahan main yang digunakannya. 13. Mengingatkan pada anak sisa waktu bermain. 14. Mengajak anak untuk membereskan alat sesuai tempat dan jenisnya.

20.	Pijakan Setelah Bermain	1. Mengajak anak untuk duduk melingkar dan menanyakan perasaan setelah bermain 2. Menanyakan kegiatan bermain yang sudah dilakukan anak (<i>recalling</i>). 3. Anak diberi kesempatan untuk menunjukkan hasil karya, bisa dalam bentuk gambar, tulisan, bercerita. 4. Memperkuat kembali konsep pengetahuan yang sudah didapat anak selama bermain (sesuai dengan RPPH) 5. Memberikan penghargaan seperti ucapan terima kasih terhadap perilaku anak yang sudah sesuai dengan aturan dan 6. Membahas apa yang seharusnya dilakukan bila ada anak yang belum mematuhi aturan. 7. Menyampaikan kegiatan berikutnya dan perilaku yang diharapkan pada anak untuk mengikuti kegiatan berikutnya.
21.	Kehadiran pendidik dan tenaga kependidikan	1. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan hadir 15 menit sebelum jam pelajaran 2. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan mengisi daftar hadir 3. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan menuju ruang /tempat tugas masing-masing 4. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan mempersiapkan bahan, media/alat yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaannya masing-masing 5. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan melaksanakan tugasnya masing-masing.
22.	Pengarsipan dokumen ketenagaan	1. Mengumpulkan dokumen data pendidik dan kependidikan 2. Menerima dokumen dari masing-masing tenaga pendidik dan kependidikan 3. Mencatat dokumen yang diserahkan oleh tenaga pendidik dan kependidikan 4. Memberi penomoran dan pengkodean masing data /file 5. Menyimpan Dokumen
23.	Kepindahan ketenagaan	1. Kepala Lembaga melakukan identifikasi terhadap guru yang akan di pindahkan (mutasi) 2. Kepala Lembaga mempelajari data terhadap guru yang akan di pindahkan (mutasi) 3. Kepala Lembaga mempertimbangkan guru yang akan di mutasi sesuai dengan kebutuhan lembaga serta kualifikasi dan kompetensi guru yang bersangkutan. 4. Kepala Lembaga memanggil dan mengkomunikasikan kepada guru yang akan di pindahkan (mutasi) . 5. Kepala lembaga membuat SK mutasi guru. 6. Kepala Lembaga menyerahkan SK Mutasi guru
24.	Pembinaan dan pelatihan kepada guru/pendidik	1. Kepala lembaga mensosialisasikan peraturan kepada guru/pendidik melalui rapat dan poster 2. Kepala lembaga memperbaiki kinerja guru/pendidik 3. Kepala lembaga memberikan <i>reward/imforcement</i> kepada guru/pendidik yang berprestasi 4. Kepala lembaga memberikan kesempatan guru meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pelatihan, kursus dan atau peningkatan kualifikasi pendidikan 5. Kepala lembaga memberikan punishment
25.	Workshop dan seminar	1. Mengidentifikasi tenaga pendidik yang akan ditingkatkan kompetensinya 2. Merencanakan workshop dan seminar 3. Menetapkan Pendidik sebagai peserta workshop dan seminar 4. Menetapkan waktu pelaksanaan workshop dan seminar 5. Membuat undangan peserta dan nara sumber 6. Melaksanakan seminar dan workshop 7. Membuat Laporan Pelaksanaan (<i>feed back</i>)
SOP COVID-19		

26.	Protokol Kesehatan Lembaga	1. Menyediakan sarana Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) dan alat pembersih sekali pakai (tissue) serta menyediakan tempat sampah. 2. Lembaga wajib menyediakan masker untuk cadangan. 3. Melakukan pembersihan ruangan dan lingkungan , serta penanganan secara khusus pada tempat yang berpotensi terjadi kotak tangan bersama sama, missal handle pintu, saklar lampu, key board, dll 4. Menghindari kontak fisik langsung (jabat tangan, cium tangan, dll) diganti dengan menangkupkan kedua telapak tangan di depan dada
27.	CTPS	1. Guru kelas menyediakan sabun cuci tangan dan hand sanitaizer 2. Guru kelas menyediakan tissue 3. Guru kelas menyiapkan sabun dan tissue dekat dengan tempat cuci tangan 4. Guru kelas mengontrol kondisi sabun, hand sanitaizer dan tissue setelah digunakan 5. Menunggu anak saat cuci tangan, pastikan sesuai dengan prosedur
28.	Protokol Kesehatan Guru	1. guru wajib menggunakan masker, dan pelindung wajah. 2. guru wajib menunggu anak saat cuci tangan dengan benar sampai selesai. 3. guru kelas bertanggungjawab kebersihan ruang kelas 4. mensotir barang yang layak dan tidak layak pakai 5. membersihkan alat main dengan cairan antiseptic 6. mengeringkan alat main 7. menata kembali alat main 8. guru wajib memberikan pembelajaran dengan ,mempertimbangkan jarak aman 9. guru wajib memberikan pembelajaran dalam kelompok kecil 10. guru wajib kegiatan pembelajaran dengan bermain (<i>based played</i>)
29.	Protokol Kesehatan Peserta Didik	1. Guru kelas menyediakan sabun cuci tangan dan hand sanitaizer 2. Guru kelas menyediakan tissue 3. guru kelas menyiapkan sabun dan tissue dekat dengan tempat cuci tangan 4. guru kelas mengontrol kondisi sabun, hand sanitaizer dan tissue setelah digunakan 5. menunggu anak saat cuci tangan, pastikan sesuai dengan prosedur
30.	Pembuatan RPPM BDR	1. Menetapkan kompetensi dasar (KD) 2. Menuliskan materi pembelajaran untuk setiap KD. Materi pembelajaran dapat dilihat di dalam dokumen 1 KTSP masing-masing satuan PAUD. 3. Menyusun kegiatan untuk satu pekan. Kegiatan bermain hendaknya menarik, menyenangkan, dan membuat anak aktif di rumah. Kegiatan bermain disesuaikan dengan tema dan lingkungan belajar anak di rumah.
31.	Kegiatan BDR	1. Worksheet Sekolah memberikan 1 paket lembar kerja anak, ATK, buku-buku kegiatan yang digunakan selama di rumah.

		Semua dimasukkan ke dalam 1 map mika yang disertai tata tertib penggunaannya. Worksheet akan diganti setiap 1 minggu sekali. 2. Video Pendidikan Guru kelas akan membagikan video tentang pendidikan di grup WA Guru memberikan keterangan/penjelasan tentang video yang dibagikan. 3. Video call Guru melakukan interaksi dengan orangtua/wali murid dan peserta didik melalui video call WA (insidental). 4. Kunjungan ke Rumah Anak Guru kelas meminta data orang tua/wali murid, untuk mengetahui lokasi daerah yang akan dikunjungi Menulis nama dan alamat peserta didik pada lembar yang disediakan bersama absensi dengan tujuan akan adanya kunjungan ke rumah anak (pihak sekolah akan mengirimkan WA kunjungan kepada peserta didik yang akan dikunjungi) Kegiatan dimulai jam 08.00-selesai Guru mencatat hasil observasi selama kunjungan Pada kunjungan ke-4 tiap bulan guru melakukan pengukuran TB/BB/LK peserta didik dan memberikan PMT.
--	--	---



KELOMPOK BERMAIN

“NUSA INDAH”

Alamat : Dk. Paesan RT. 18 Rw. 08, Ds. Mireng, Kec. Trucuk, Kab. Klaten - Kode Pos 57467

BAGIAN III

DOKUMEN II

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN KB NUSA INDAH

A. Program Semester (Promes)

Program semester Kelompok Bermain Nusa Indah memuat unsur Kompetensi Dasar (KD), tema, sub tema, dan alokasi waktu. Penentuan KD memuat seluruh aspek perkembangan nilai agama moral, motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. erencanaan program semester berisi daftar tema satu semester termasuk alokasi waktu setiap tema dengan menyesuaikan hari efektif kalender pendidikan yang bersifat fleksibel. Tema berfungsi sebagai wadah yang berisi bahan kegiatan untuk mengembangkan potensi anak dan menyatukan seluruh kompetensi dalam satu kesatuan yang lebih berarti, memperkaya wawasan dan perbendaharaan kata anak sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Langkah-langkah penyusunan program semester adalah sebagai berikut:

1. membuat daftar tema satu semester;
2. memilih, menata dan mengurutkan tema yang sudah dipilih
3. menentukan alokasi waktu untuk setiap tema;
4. menjabarkan tema kedalam sub tema dan dapat dikembangkan lebih rinci lagi menjadi sub-sub tema untuk setiap semester;
5. mencermati Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan sub tema yang akan dikembangkan.
6. KD yang ditetapkan akan dipakai selama tema yang sama
7. KD yang sudah dipilih untuk tema dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok yang disesuaikan dengan sub tema.
8. KD yang diambil untuk sub tema tersebut akan digunakan terus selama sub tema dibahas.
9. KD yang sudah digunakan pada tema dan sub tema dapat diulang untuk digunakan kembali pada tema yang berbeda.

PROGRAM SEMESTER (PROMES)

KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

SEMESTER I

No	Tema	Sub tema	Waktu	Kompetensi Dasar
1	Diriku	1. Identi task 2. Tubu hku 3. Kesukaan ku	1 minggu 3 minggu 1 minggu	1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

				3.6 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yan dikenalnya 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa eksprsif 3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
2	keluargaku	1. Anggota keluargaku 2. Profesi anggota keluargaku	2 minggu 2 minggu	1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap peraturan sehari – hari untuk melatih kedisipinan 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkansikap peduli dan mau membantu jika dimintai bantuan 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan menghargai dan toleran dengan orang lain 1) Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 2) melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 8.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yan dikenalnya 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa eksprsif 3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

				4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
3	lingkungan	1. Rumah 2. Sekolah	3 minggu 1 minggu	3) Mengetahui perilaku baik sebagai akhlak mulia (NAM) 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cermin akhlak mulia (NAM) 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (SOSEM) 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur (SOSEM) 3.13 Mengetahui emosi diri dan orang lain (SOSEM) 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.6 mengetahui benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang dikenalnya (KOG) 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 3.15 mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
4	binatang	1. Binatang di darat 2. Binatang di air 3. Binatang bersayap 4. Binatang hutan	2 minggu 1 minggu 1 minggu	1.2 Menghargai diri, orang lain, & lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan estetis 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap peraturan sehari – hari untuk melatih kedisiplinan 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 3.6 Mengetahui benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang dikenalnya 3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu – batuan dll) 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam 3.10 Memahami bahasa reseptif

				4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 3.11 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
Guru Kelas

PARNI

Ismi Faridlotun

**PROGRAM SEMESTER (PROMES)
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH**

SEMESTER II

No	Tema	Sub tema	Waktu	Kompetensi Dasar
1	tanaman	1. Tanaman buah 2. Tanaman sayur 3. Tanaman hias 4. Tanaman hias 5. Tanamna obat	3 minggu 1 minggu 1 minggu	1.2 Menghargai diri, orang lain, & lingk sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan estetis 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan menghargai dan toleran dengan orang lain 1.6 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, testur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yan dikenalnya 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa eksprsif 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
2	kendaraa n	1. Kendaraan di darat 2. Kendaraan di air 3. Kendaraan di udara	2 minggu 1 minggu 1 minggu	1.2 Menghargai diri, orang lain, & lingk sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

				2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan menghargai dan toleran dengan orang lain 1.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, testur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yan dikenalnya 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa eksprsif 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
3	Alam semesta	1. Benda -benda alam 2. Benda -benda langit 3. Gejala alam	1 mi ng gu 1 mi ng gu 2 mi ng gu	1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya 1.2 Menghargai diri, orang lain, & lingk sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan estetis 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap peraturan sehari – hari untuk melatih kedisipinan

				2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan menghargai dan toleran dengan orang lain 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan ahlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan ahlak mulia 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 3.9 Mengenal teknologi sederhana ; peralatan rumah tangga, peralatan petani, dokter dsb. 4.9 Menggunakan peralatan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya. 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
4	negaraku	Tanah air	3 mi ng gu	1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya 1.2 Menghargai diri, orang lain, & lingk sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan estetis 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap peraturan sehari – hari untuk melatih kedisipinan 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan menghargai dan toleran dengan orang lain 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan ahlak mulia

				4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan ahlak mulia 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 3.9 Mengenal teknologi sederhana ; peralatan rumah tangga, peralatan petani, dokter dsb. 4.9 Menggunakan peralatan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya. 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021

Guru Kelas

PARNI

Ismi Faridlotun

B. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Dengan adanya Pandemi covid 19 ini, dan dengan diberlakukannya Belajar Di rumah, maka Pendidik harus tetap membuat perencanaan, Tentu saja RPP yang disusun guru selama masa pandemi covid 19 dirancang sangat sederhana berbeda dengan RPP yang dirancang untuk situasi normal ketika anak datang ke Satuan PAUD. RPP belajar di rumah cukup berisi kegiatan-kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar bermakna bagi anak tanpa terbebani tuntutan untuk menuntaskan capaian pembelajaran sebagaimana tertuang di dalam kurikulum. Kegiatan bermain yang disusun hendaklah juga bervariasi sesuai dengan minat dan kebutuhan anak masing-masing serta difokuskan pada keterampilan hidup yang membiasakan hidup sehat sehingga terlindungi dari virus

Pada masa pandemik seperti saat ini, guru cukup menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan diselaraskan dengan karakteristik keluarga anak didik. Maksudnya, guru menyesuaikan kegiatan dan alat bahan dengan kondisi sosial budaya anak didiknya serta apa saja yang ada di dalam dan sekitar rumah anak.

Penyusunan RPPM dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Menetapkan Kompetensi Dasar (KD). Penentuan KD memuat seluruh aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral (NAM), Fisik-Motorik (FM), kognitif (KOG), bahasa (BHS), sosial-emosional (SOSEM), dan seni (SN). KD yang ditetapkan dalam RPPM dipilih dari KD yang ada di dokumen 1 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
2. Menuliskan materi pembelajaran untuk setiap KD. Rumusan materi pembelajaran dapat dilihat di dalam dokumen 1 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan masing-masing satuan PAUD.

Menyusun kegiatan pembelajaran untuk 1 minggu. Kegiatan pembelajaran yang disusun haruslah menarik, menyenangkan, dan membuat anak aktif di rumah. Aktivitas yang disusun disesuaikan dengan tema dan lingkungan belajar anak di rumah. Guru harus menyampaikan aktivitas pembelajaran ini kepada orang tua sehingga orang tua dapat melaksanakannya di rumah. Orang tua dapat memilih kegiatan main mana dulu yang akan dimainkan bersama anaknya. Bilamana anak tidak tertarik dengan tema atau kegiatan yang dirancang guru, maka orang tua dapat mengganti dengan tema atau kegiatan main yang lain. Guru dan orang tua harus mengomunikasikan bersama bilamana ada perubahan yang terjadi. Berapa jumlah kegiatan main yang perlu disediakan orang tua? Maka untuk hal ini, diserahkan kepada orang tua dengan melihat ketertarikan anak dan kemampuan orang tua. Bilamana dinilai kemampuan orang tua hanya dapat membimbing anak bermain dengan 1 kegiatan, maka dipersilakan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
 BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
 KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
 SEMESTER /BULAN/MINGGU: I/ JULI/II
 TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema : Tubuhku
 Kelompok : KB

KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM.1.1	Melaksanakan kegiatan ibadah sehari-hari	1. Yuk ..kita sholat berjamaah 2. Aku bisa berjalan sambil membawa cangkir isi air putih dan tidak tumpah 3. Yuk kita jiplak jari ayah/Bunda/kakak/adik dan jariku. 4. Aku bisa menyebutkan anggota tubuhku 5. Aku bisa merapikan mainanku sendiri. 6. Yuk....kita menggambar tubuhku. 7. Asyik..Saya dibacakan buku cerita sama Bunda/Ayah 8. Aku bisa meniru “namaku” dengan biji-bijian
F M 3.3-4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol,dan lincah	
Kog 3.6-4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan bisa membedakan besar-kecil	
Bahasa 3.11	Menceritakan tentang tubuhku	
Sosem 2.8	Merapikan mainan setelah digunakan.	
Seni 3.15- 4.15	Ekspresi seni	

Mengetahui
 Kepala Kelompok Bermain
 Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
 Guru Kelas

PARNI

ISMI FARIDLOTUN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
NEW NORMAL
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
SEMESTER /BULAN/MINGGU: I/ JULI/II
TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Tubuhku
Kelompok : KB

NO	SUB TEMA	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
1	tubuhku	1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya	Manusia ciptaan Tuhan	Menyebutkan panca indra
2	Panca Indra	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik	Panca indera	Menyanyi lagu ‘dua mata saya
		2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Berani tampil di depan umum	Membedakan guna tangan kanan dan kiri
		2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Mandiri di sekolah	Tanya jawab tentang guna panca indra
		3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Cara menyesuaikan diri di sekolah	Menjiplak dengan jari anak
		4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Menata barang-barang pribadi dengan rapi	Mengelompokkan gambar menurut guna panca indra
		3.6 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya)		Menyebutkan guna mata, hidung, telinga, kulit, lidah
		4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang dikenalnya		Membuat tiruan bentuk mata menggunakan media loose part
		3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)		Membuat huruf depan kata kulit menggunakan media loose part
		4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial		Membuat barang kesukaan menggunakan media loose part
		3.10 Memahami bahasa reseptif		

		4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media		
--	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
Guru Kelas

PARNI

ISMI FARIDLOTUN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
 BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
 KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
 SEMESTER /BULAN/MINGGU: I/ JANUARI/I
 TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Tema : Tanaman
 Sub Tema : Tanaman buah
 Kelompok : KB

KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM.1.1	Melaksanakan kegiatan ibadah sehari-hari	1. Yuk ..kita sholat berjamaah 2. Aku bisa berjalan sambil membawa ember berisi air 3. Yuk kita jiplak daun buah jambu. 4. Aku bisa menyebutkan bagian tanaman 5. Aku bisa merapikan mainanku sendiri. 6. Yuk....kita menggambar buah jeruk. 7. Asyik..Saya dibacakan buku cerita sama Bunda/Ayah 8. Aku bisa meniru huruf depan kata “apel” dengan biji-bijian
F M 3.3-4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol,dan lincah	
Kog 3.6-4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan bisa membedakan besar-kecil	
Bahasa 3.11	Menceritakan tentang tubuhku	
Sosem 2.8	Merapikan mainan setelah digunakan.	
Seni 3.15- 4.15	Ekspresi seni	

Mengetahui
 Kepala Kelompok Bermain
 Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
 Guru Kelas

PARNI

ISMI FARIDLOTUN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
 NEW NORMAL
 KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
 SEMESTER /BULAN/MINGGU: I/ JULI/II
 TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Tema : Tanaman
 Sub Tema : Tanaman buah
 Kelompok : KB

NO	SUB TEMA	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
1	Tanaman buah	1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya	Tanaman ciptaan Tuhan	Menyebutkan macam buah berkulit halus
		2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik	Buah berkulit halus	Menyanyi lagu ‘Pepaya Mangga Pisang Jmabu
		2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Berani tampil di depan umum	Membedakan buah berkulit halus dan kasar
		2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Mandiri di sekolah	Tanya jawab tentang manfaat makan buah
		3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Cara menyesuaikan diri di sekolah	Mengecap dengan buah belimbing
		4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Menata barang-barang pribadi dengan rapi	Mengelompokkan gambar ukuran buah
		3.6 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya)		Menyebutkan warna buah jambu, jeruk, semangka
		4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang dikenalnya		Membuat tiruan bentuk buah jeruk menggunakan media loose part
		3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)		Membuat huruf depan kata apel menggunakan media loose part
		4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial		Membuat buah kesukaan menggunakan media loose part
		3.10 Memahami bahasa reseptif		

		4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media		
--	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
Guru Kelas

PARNI

Ismi Faridlotun

C. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) merupakan perencanaan program harian yang akan dilaksanakan oleh pendidik/pengasuh pada setiap hari atau sesuai dengan program lembaga. Komponen RPPH, antara lain: tema/sub tema/sub-sub tema, alokasi waktu, hari/tanggal, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup serta penilaian. Perencanaan harian adalah program yang akan dilaksanakan setiap hari, meliputi berbagai aktivitas yang akan dilakukan anak mulai anak datang sampai anak pulang, yang terbagi dalam kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian merupakan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam waktu satu hari yang diambil dari RPPM. Di semester 1 ini dikarenakan kondisi masih dalam masa Pandemi Covid-19 maka rencana pembelajaran mingguan dibuat dua macam yaitu rencana pembelajaran harian normal dan Belajar Dari Rumah (BDR). Sedang pada semester 2 karena diperkirakan kondisi sudah normal kembali maka rencana pembelajaran harian dibuat pada kondisi normal. Berikut ini bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) KB Nusa Indah baik dalam kondisi normal belajar di sekolahan maupun masa pandemi yaitu Belajar Dari Rumah.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)
BELAJAR DARI RUMAH
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

Semester/ Bulan/ Pekan : I/ Juli/ 2021
Tema/ sub tema : diriku/ panca indra
Kelompok/ Usia : KB
Hari/ Tanggal :

Tujuan Pembelajaran		
Pengetahuan	Ketrampilan	Sikap
3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal Benda-benda disekitarnya (Nama, Warna, Bentuk, Tekstur, Ukuran, Pola, Sifat, Suara, Fungsi dan Ciri-ciri lainnya) . 3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air dan batu-batuan) 3.10 Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	4.3 Menggunakan anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh tentang lingkungan alam sekitar 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1.1 Mengetahui Tuhan melalui ciptaannya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.3 Memiliki perilaku mencerminkan sikap kreatif

Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan yang dilakukan anak : 1) Mencampur warna : yuk mencampur warna yuk... 2) Menggambar bebas : yuk menggambar bebas! 3) Mewarnai kuku jari tangan : bagaimana kuku jari tangan ini tambah cantik? 4) Mengecap Dengan jari jempol : seperti apa telapak tanganmu? 5) Menjiplak dengan telapak tangan : adakah yang bisa kita cap lagi? 6) Membuat kaca mata.

1. EVALUASI
- Catatan Anekdote Series
 - Observasi
 - Hasil Karya
 -

Mengetahui

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021

PARNI

ISMI FARIDLOTUN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

Kelompok / Usia : KB

Semester : I

Jumlah anak : anak

Tema / Sub Tema : diriku/tubuhku

Hari / Tanggal :

Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Tujuan pembelajaran	Materi	Penilaian
1.2 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya 1.3 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus 4.4 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.7 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang dikenalnya 3.8 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 3.16 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Manusia ciptaan Tuhan - Anggota tubuh - Berani tampil di depan umum - Mandiri di sekolah - Cara menyesuaikan diri di sekolah - Menata barang-barang pribadi dengan rapi - Menggambar mata kanan dan kiri - Membuat tiruan bentuk tangan menggunakan media loose part - Membuat huruf depan dari kata kaki menggunakan media loose part	NAM ; Mengetahui arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan SOSEM ; Percaya diri FM ; Menggambar KOG ; mengenal anggota tubuh dan benda disekitar BHS ; mampu melaksanakan 2 perintah yang bersamaan SENI ; membuat berbagai karya

- Teknik Penilaian :
- Catatan Anekdote Series
 - Observasi
 - Hasil Karya

Mengetahui

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021

Guru Kelas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)
BELAJAR DARI RUMAH
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

Semester/ Bulan/ Pekan : I/ Juli/ 2021
Tema/ sub tema : diriku/ panca indra
Kelompok/ Usia : KB
Hari/ Tanggal :

Tujuan Pembelajaran		
Pengetahuan	Ketrampilan	Sikap
3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.6 Mengenal Benda-benda disekitarnya (Nama, Warna, Bentuk, Tekstur, Ukuran, Pola, Sifat, Suara, Fungsi dan Ciri-ciri lainnya) . 3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air dan batu-batuan) 3.10 Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	4.3 Menggunakan anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh tentang lingkungan alam sekitar 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1.1 Mengetahui Tuhan melalui ciptaannya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.3 Memiliki perilaku mencerminkan sikap kreatif

Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan yang dilakukan anak : 1) Mencampur warna : yuk mencampur warna yuk... 2) Menggambar bebas : yuk menggambar bebas! 3) Menyusun puzzle wajah : yuk kita susun gambar wajah? 4) Mengecap Dengan jari telunjuk : seperti apa telapak tanganmu? 5) Menjiplak dengan telapak tangan : adakah yang bisa kita cap lagi? 6) Membuat topeng.

- 2. EVALUASI**
- Catatan Anekdote Series
 - Observasi
 - Hasil Karya

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021

PARNI

ISMI FARIDLOTUN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH

Kelompok / Usia : KB

Jumlah anak : anak

Hari / Tanggal :

Semester : II

Tema / Sub Tema : tanaman /tanaman buah

Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Tujuan pembelajaran	Materi	Penilaian
1.2 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya 1.3 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanNya 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus 4.4 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.7 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang dikenalnya 3.8 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial 3.10 Memahami bahasa reseptif 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif 3.16 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	● tanaman ciptaan Tuhan ● buah berkulit kasar ● Berani tampil di depan umum ● Mandiri di sekolah ● Cara menyesuaikan diri di sekolah ● Menata barang-barang pribadi dengan rapi ● Menggambar buah rambutan ● Membuat tiruan bentuk salak menggunakan media loose part ● Membuat huruf depan dari kata durian menggunakan media loose part	NAM ; Mengetahui arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan SOSEM ; Percaya diri FM ; Menggambar KOG ; mengenal tanaman buha berkulit kasar dan benda disekitar BHS ; mampu melaksanakan 2 perintah yang bersamaan SENI ; membuat berbagai karya

- Tehnik Penilaian :**
- Catatan Anekdote Series
 - Observasi
 - Hasil Karya

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
Guru Kelas

PARNI

ISMI FARIDLOTUN

D. PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik perlu dinilai sehingga diperoleh berbagai informasi mengenai keberhasilan kompetensi dan gambaran tumbuh kembang anak. Penilaian mencakup seluruh lingkup perkembangan yang terkait dengan Kompetensi Dasar (KD), yakni kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Informasi hasil penilaian dicatat pada dokumen penilaian. Dokumen tersebut antara lain dokumen penilaian harian, penilaian bulanan, dokumen portofolio anak, dan dokumen lain yang diperlukan untuk mencatat seluruh informasi yang akan dapat membantu guru untuk memantau kemajuan belajar, hasil belajar dan melakukan perbaikan hasil kegiatan belajar anak

FORMAT PENILAIAN OBSERVASI HARIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK

KELOMPOK :

TANGGAL :

PROGRAM PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	NAMA ANAK		
Nilai Agama dan Moral					
Motorik					
Sosem					
Kognitif					
Bahasa					
Seni					

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021

Guru Kelas

PARNI

Ismi Faridlotun

CATATAN ANEKDOT PAUD

Usia / Kelas :
Tanggal :
Nama Guru :

GAMBAR AKTIVITAS ANAK	CATATAN PERISTIWA / PERILAKU	KD/ INDIKATOR DAN CAPAIAN PERKEMANGAN

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
Guru Kelas

PARNI

Ismi Faridlotun

CATATAN HASIL KARYA PAUD

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN	KD/ INDIKATOR DAN CAPAIAN PERKEMANGAN

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
Guru Kelas

PARNI

ISMI FARIDLOTUN

FORMAT PENILAIAN BULANAN
BULAN

NAMA :

USIA :

.....

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD DAN INDIKATOR	CHEKLIST	CATATAN ANEKDOT	HASIL KARYA	SIMPULAN
Nilai Agama & Moral					
Fisik Motorik					
Sosial Emosional					
Kognitif					
Bahasa					
Seni					

Mengetahui
 Kepala Kelompok Bermain
 Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
 Guru Kelas

PARNI

ISMI FARIDLOTUN

FORMAT PORTOFOLIO

NAMA ANAK :
TANGGAL LAHIR :

PELAPORAN
NILAI AGAMA DAN MORAL
MOTORIK
KOGNITIF
SOSIAL EMOSIONAL
BAHASA
SENI
REKOMENDASI

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Trucuk, 10 Juli 2021
Guru Kelas

PARNI

Ismi Faridlotun



KELOMPOK BERMAIN

“NUSA INDAH”

Alamat : Dk. Paesan RT. 18 Rw. 08, Ds. Mireng, Kec. Trucuk, Kab. Klaten - Kode Pos 57467

BAGIAN IV PENUTUP

Pengembangan KTSP PAUD merupakan kegiatan strategis dan berdampak sangat menentukan terhadap kualitas layanan program di satuan PAUD. Semua pihak yang terkait dengan satuan PAUD, terutama penyelenggara, pengelola dan guru, serta orangtua hendaknya dapat berperan secara optimal dalam proses pengembangan KTSP PAUD.

KTSP PAUD berisi karakteristik satuan PAUD yang dijadikan sebagai acuan jalannya program-program lembaga dan kegiatan pembelajaran baik pembelajaran pada saat diberlakukan kegiatan Belajar dari Rumah maupun kegiatan new normal yang dapat mewarnai program-program layanan agar tercapai secara menyeluruh dan berkesinambungan.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan kurikulum ini, sehingga kurikulum ini bias terselesaikan dengan baik. Tidak ada pendidikan tanpa ada kurikulum PAUD, karena itu akan memberi dampak yang positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak di satuan PAUD bersangkutan. Akumulasi dari dampak tersebut akan mengantarkan anak-anak Indonesia kelak menjadi anak yang cerdas secara komprehensif.

Semoga bermanfaat. Aamiin.



KELOMPOK BERMAIN

“NUSA INDAH”

Alamat : Dk. Paesan RT. 18 Rw. 08, Ds. Mireng, Kec. Trucuk, Kab. Klaten - Kode Pos 57467

BAGIAN V LAMPIRAN

- A. RAPBS Lembaga
 - A. Foto copy buku kas tahun sebelumnya
- B. Tata Tertib
 - 1. Tata tertib kepala lembaga dan guru
 - 2. Tata tertib orang tua peserta didik
 - 3. Tata tertib peserta didik
 - 4. Tata tertib Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR)
- C. Standar Operasional Prosedur Umum (SOP Umum)
minimum 9
- D. Standar Operasional Prosedur Khusus (SOP Khusus)
minimum 5
- E. Standar Operasional Prosedur Khusus BDR
- F. Foto Dokumentasi Kegiatan Lembaga
FOTO BDR

RENCANA ANGGARAN PENDAPATAN BELANJA SEKOLAH (RAPBS)
KELOMPOK BERMAIN NUSA INDAH
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

[illegible]

Mireng, 10 Juli 2021

Mengetahui
Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Bendahara

Parni

Sri Lestari



TATA TERTIB KEPALA KB DAN GURU

- Membiasakan senyum, sapa, salam
- Datang 30 menit sebelum jam masuk sekolah
- Berpakaian yang rapi dan sesuai jadwal seragam guru
- Mengisi daftar hadir
- Membuat perangkat pembelajaran (PROTA, PROMES, RPPM, RPPH dan Penilaian)
- Menyiapkan materi kegiatan anak sehari sebelumnya
- Memantau perkembangan dan kegiatan anak selama di sekolah
- Menjaga ketertiban dan kebersihan sekolah
- Pulang sesuai jadwal sekolah
- Loyalitas dan berdedikasi kepada sekolah
- Menjaga nama baik Kelompok Bermain Nusa Indah

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni



TATA TERTIB ORANG TUA / WALI MURID

Orangtua / wali murid tidak diperkenankan menemani / menunggu anak di dalam kelas kecuali 2 minggu pertama sekolah atau bila ada kasus tertentu atas ijin guru dan Kepala Sekolah

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, orangtua / wali murid tidak diperkenankan memasuki ruang belajar (kelas).

Bila siswa dijemput lebih awal harus mendapat ijin dari Kepala Sekolah atau wali kelasnya.

Siswa harus dijemput tepat pada saat kegiatan belajar mengajar berakhir.

Orangtua / wali murid yang memerlukan konsultasi dengan guru / Kepala Sekolah dapat dilakukan setelah usai kegiatan belajar mengajar.

Tidak diperkenankan mengadakan konsultasi dengan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Tidak diperkenankan mengadakan pesta ulang tahun (acara tiup lilin) di sekolah

Bila akan mengadakan acara tasyakuran harus memberitahukan ke guru kelasnya dua hari sebelum acara dilaksanakan.

Pengantar dan penjemput wajib mengenakan busana yang sopan.

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni



TATA TERTIB PESERTA DIDIK

A. Kegiatan Pembelajaran

Hari Efektif : Senin – Jumat
Jam 08.10 – 10.00 WIB

B. Seragam

1. Hari Senin & Selasa : Baju kotak-kotak hijau
2. Hari Rabu : Bebas rapi
3. Hari Jum'at : Kaos Olahraga

C. Menabung dan Infaq

1. Menabung : Hari Senin
2. Infaq : Hari Jumat

D. Bermain

1. Setelah selesai main, mainan (APE) dikembalikan ke tempat semula
2. Setelah bermain di luar gedung, sepatu dilepas dan ditaruh di rak

E. Makan

1. Diusahakan membawa bekal sendiri dari rumah
2. Diusahakan tidak membeli makanan dari penjual keliling

F. Ketentuan Lain

1. Siswa hadir 10 menit sebelum jam kegiatan dimulai
2. Siswa memakai seragam sekolah
3. Siswa dilarang makan di dalam kelas sewaktu kegiatan berlangsung
4. Siswa dilarang membawa senjata tajam (pisau, gunting, silet dll)
5. Siswa dilarang memakai perhiasan berharga
6. Siswa dilarang membawa pulang mainan
7. Siswa tidak masuk harus ijin
8. Siswa wajib membawa tempat minum setiap hari
9. Dana pendamping dibayar setiap bulan paling lambat tanggal 10

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni



TATA TERTIB

KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)

A. Kepala Lembaga

1. Menetapkan model pengelolaan pembelajaran lembaga sesuai intruksi dinas pendidikan
2. Membuat perencanaan pembelajaran
3. Melakukan pembinaan dan pemantauan kepada guru
4. Membuat program pengasuhan untuk mendukung orang tua atau wali dalam mendampingi putra-putri mereka selama BDR

B. Guru

1. Membuat mekanisme untuk komunikasi dengan orang tua
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai minat dan kondisi anak
3. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di rumah
4. Memastikan proses kegiatan belajar dari rumah berjalan dengan lancar
5. Mengumpulkan dan merekap hasil dokumentasi yang dikirim oleh orang tua
6. Membuat penilaian dan evaluasi hasil kegiatan belajar dari rumah
7. Membuat laporan perkembangan anak

C. Orang Tua

1. Menyepakati dan mendiskusikan kegiatan BDR
2. Memastikan dan mendorong anak agar aktif dalam proses kegiatan belajar dari rumah
3. Mendokumentasikan proses kegiatan dan hasil pembelajaran dari rumah
4. Melaporkan hasil kegiatan belajar dari rumah

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENATAAN ALAT BERMAIN		
Nama Lembaga Unit Program Tanggal disahkan	Kelompok Bermain Nusa Indah Kelompok Bermain 22 Juni 2021	Kode Dok. Standar Tanggal direvisi	SOP/pros-001 Proses
1 2 3 4 5 6	Judul Tujuan Referensi Pihak-pihak terkait Dokumen Prosedur Kerja	Penataan alat bermain Menumbuhkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari agar bisa menjadi disiplin (2.6) Menumbuhkan perilaku yang mencerminkan kemandirian (2.8) Mengembangkan perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (2.12) Menumbuhkan minat anak bermain dan mengembangkan pengalamannya dengan alat yang disediakan (3.9) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan yang tertuang dan RPPH Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga Guru Sentra RPPH 30 menit sebelum anak datang, pendidik sudah menyiapkan alat main yang akan digunakan. Lingkungan belajar yang akan digunakan di dalam ruang (indoor) dan di luar ruang (outdoor) harus bersih, aman, nyaman, dan menyenangkan. RPPH yang sudah dibuat harus menjadi acuan untuk penataan alat main. Penataan alat main harus mewakili 3 jenis main, yaitu main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan, untuk memberikan pengalaman bermain yang beragam serta harus mendukung perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial-emosional anak. Peletakan alat main harus tepat sehingga anak bisa memusatkan perhatian pada kegiatan yang dilakukannya Pastikan alat main ditata di Sentra yang aman.	

		Jika bermain menggunakan air, pastikan bahwa lantai di Sentra tersebut tidak licin sehingga tidak Warsiti terpeleset. Alat main yang disediakan harus bisa digunakan dengan berbagai cara sehingga menumbuhkan kreativitas anak. Alat main yang disiapkan harus dalam kondisi baik, lengkap jumlahnya, tidak retak/memba-hayakan. Alat dan bahan main serta buku ditata pada tempat yang Warsiti dijangkau oleh anak. Disiapkan celemek tidak tembus air untuk digunakan saat anak bermain air Saat beres-beres harus disediakan tempat/wadah untuk menyimpan mainan sesuai dengan kategorinya
--	--	--

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENYAMBUtan KEDATANGAN ANAK		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-002
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Penyambutan Kedatangan Anak	
2	Tujuan	Membangun kenyamanan anak dengan guru dan lingkungan (2.11) Membangun kemampuan berkomunikasi (3.11) Membiasakan berkata dan bersikap sopan dan ramah(2.14)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru piket, Kepala PAUD, pengantar anak, Anak	
5	Dokumen	Buku kehadiran guru, buku kehadiran anak, jadwal piket, catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	15 menit sebelum anak datang, guru piket sudah siap dan berdiri di depan pintu masuk sekolah Guru piket menyambut anak dengan senyuman ramah Guru piket menyapa (mengucapkan salam) dan berkomunikasi dengan anak (menanyakan kabar dan perasaan anak hari ini) dengan posisi tubuh sejajar dengan anak. Guru piket menanyakan kepada orang tua/pengantar mengenai kondisi fisik dan perasaan anak, termasuk obat yang harus diminum bila diperlukan. Bila anak tidak diantar, guru piket secara langsung menanyakan dan mengecek keadaan anak. Catat seluruh informasi mengenai kondisi anak dan segera ambil tindakan sesuai dengan prosedur Guru piket mempersilahkan anak meletakkan tas di loker, melepas sepatu dan menaruhnya di rak sepatu yang sudah disediakan. Disiapkan celemek tidak tembus air untuk digunakan saat anak bermain air	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) JURNAL PAGI/KEGIATAN PEMBUKAAN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-003
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Kegiatan Makan	
2	Tujuan	Membiasakan untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan (4.1) Mengembangkan kemampuan berbahasa (kosakata baru, mengungkapkan bahasa) (3.11) Mengembangkan sikap percaya diri (2.5) Mengembangkan sikap menghargai orang lain yang berbicara (2.10) Mengembangkan kemampuan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu Mengenalkan konsep pengetahuan sesuai dengan tema dan RPPH yang disusun Mengembangkan kemampuan fokus pada tema dan kegiatan yang dilakukan (2.12, 3.13) Membiasakan anak disiplin mengikuti aturan (2.6) Membiasakan anak berani melakukan tantangan baru (2.2, 2.5) Membiasakan anak untuk berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). (2.14, 3.2) Mengembangkan kemampuan menentukan pilihan sendiri (2.5, 2.8)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Sentra	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	17. Anak duduk dalam bentuk lingkaran atau duduk merapat tetapi dalam suasana tidak berdesakan, posisi guru di depan menghadap ke anak. Menyapa anak untuk memulai kegiatan 18. Anak berdoa sebelum melakukan kegiatan 19. Bertanya kepada anak tentang hal-hal yang dilakukan hari kemarin 20. Menanyakan perasaan anak hari ini untuk mengenal perasaan anak 21. Memberitahukan bila ada sesuatu yang tidak biasa terjadi hari ini, misalnya ada tamu, ada guru yang tidak masuk sehingga digantikan oleh guru lainnya	

		22. Mengenalkan tema dan konsep hari ini dan mempersilakan anak mengamati, bertanya tentang tema yang dikenalkan. 23. Siapkan buku yang sesuai dengan tema agar anak bisa mencari informasi dan bertanya yang terkait dengan tema. 24. Membacakan buku sesuai denantema untuk membangun ide bermain. 25. Mengembangkan kosakata dan menanyakan pendapat anak tentang arti kata yang dimaksud. 26. Mendiskusikan ide bermain apa yang akan dibuat anak dengan alat dan bahan yang tersedia. 27. Memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan baru yang belum dimengerti anak. 28. Membangun aturan main bersama anak 29. Mengulang kembali aturan di sentra: · pilih kegiatan · selesaikan kegiatan · perlihatkan hasil karya pada pendidik · merapikan alat yang sudah digunakan · pilih kegiatan lainnya. 30. Anak memilih mainan sesuai dengan minatnya 31. Mengelola kegiatan pemilihan mainan dengan menerapkan permainan yang menarik 32. Mempersilakan anak mulai bermain.
--	--	---

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) JURNAL SIANG/PENGELOLAAN KEGIATAN BELAJAR		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-004
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Kegiatan Belajar Sentra	
2	Tujuan	Mengembangkan kemampuan mencobakan untuk mencari tahu (2.2) Membiasakan untuk berani melakukan tantangan baru (2.5) Mengembangkan kemampuan fokus (3.13,3.14) Membiasakan untuk bekerja tuntas (awal sampai akhir) (2.12) Membiasakan untuk melakukan kegiatan secara mandiri dan bekerja sama (2.8, 2.10) Membiasakan untuk saling membantu dengan guru dan teman (2.9) Membiasakan untuk berbagi alat main (2.9) Mengenal berbagai konsep pengetahuan (matematika, sosial, alam, sains, bahasa, alat/teknologi). (3.6, 3.7, 3.8, 3.9) Mengembangkan keterampilan membuat karya dengan berbagai alat dengan ide sendiri (4.15) Membiasakan untuk berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). (2.14) Membiasakan untuk menghargai hasil karya diri dan teman (2.10) Mengembangkan keterampilan berkomunikasi (4.11) Mengembangkan sikap percaya diri (2.5) Membiasakan untuk bertanggung jawab (2.12)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Sentra	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	15. Pendidik menyiapkan lingkungan bermain yang aman, nyaman dan tersedia APE yang mendukung. 16. Pendidik mengawali kegiatan dengan membacakan buku. 17. Pendidik mengajak anak berdiskusi tentang tema hari ini. 18. Pendidik membacakan buku atau bercerita dengan menggunakan APE sesuai kebutuhan. 19. Pendidik mendorong anak untuk aktif mendiskusikan tema yang sedang dibahas. 20. Pendidik menginformasikan kegiatan main hari ini, dan menyampaikan gagasan main. 21. Mendiskusikan aturan main. 22. Pendidik memberikan kesempatan pada anak untuk memilih teman main. 23. Anak melakukan kegiatan bermain sesuai minat.	

		24. Pendidik melakukan observasi (pengamatan) dan membuat dokumentasi atau catatan tentang perkembangan anak. 25. Pendidik mengingatkan pada anak sisa waktu bermain. 26. Pendidik mengajak anak untuk membereskan alat 27. Pendidik mengajak anak untuk duduk melingkar dan menanyakan kembali, pengalaman bermain anak. 28. Anak didorong untuk memberikan unjuk kerja, bisa dalam bentuk gambar, tulisan, bercerita menggunakan hasil karyanya atau recalling (menceritakan kembali pengalaman bermainnya).
--	--	---

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

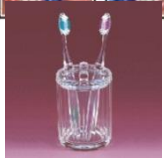
Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) KEGIATAN CUCI TANGAN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-005
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	7 langkah mencuci tangan	
2	Tujuan	Membiasakan untuk mencuci tangan (2.1) Membiasakan untuk tertib (2.6) Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan kebersihan diri (2.1) Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap kesehatan tubuh (2.12)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga http://www.kompasiana.com/dasulistya/7-langkah-mencuci-tangan-yang-baik-dan-benar_55dc80a9f77e612110f05eb3	
4	Pihak-pihak terkait	Guru kelompok/wali kelas	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	8. Basahilah kedua telapak tangan setinggi pertengahan lengan memakai air yang mengalir, ambil sabun kemudian usap dan gosok kedua telapak tangan secara lembut. 9. Usap dan gosok juga kedua punggung tangan secara bergantian 10. Jangan lupa jari-jari tangan, gosok sela-sela jari hingga bersih 11. Bersihkan ujung jari secara bergantian dengan mengatupkan 12. Gosok dan putar kedua ibu jari secara bergantian 13. Letakkan ujung jari ke telapak tangan kemudian gosok perlahan 14. Bersihkan kedua pergelangan tangan secara bergantian dengan cara memutar, kemudian diakhiri dengan membilas seluruh bagian tangan dengan air bersih yang mengalir lalu keringkan memakai handuk atau tisu	



Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) KEGIATAN SIKAT GIGI		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-006
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Menyikat gigi agar gigiku sehat	
2	Tujuan	Membiasakan untuk menyikat gigi (2.1) Membiasakan untuk tertib (2.6) Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan kebersihan diri (2.1) Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap kesehatan tubuh (2.12)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga http://senyumperawat.com/2015/05/contoh-satuan-penyuluhan-menggosok-gigi.html Kementerian Kesehatan RI, Buku kesehatan Peserta Didik. Jakarta	
4	Pihak-pihak terkait	Guru kelompok/wali kelas	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	Siapkan sikat gigi dan pasta gigi ber-<i>fluor</i> Kumur-kumur Sikat semua permukaan gigi, maju mundur, pendek-pendek 8 kali gerakan, rahang atas dan rahang bawah Permukaan sikat gigi menghadap langit langit dan lidah Sikat permukaan gigi menghadap pipi dan bibir atas dan bibir bawah Permukaan yang dipakai mengunyah Kumur 1x saja, <i>fluor</i> masih ada Bersihkan sikat gigi, simpan posisi tegak kepala di atas    	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN / P3K		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-007
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan di Sekolah	
2	Tujuan	Membiasakan untuk menjaga keamanan diri (2.1) Membiasakan untuk tertib (2.6) Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap kesehatan tubuh (2.12) Mengetahui cara hidup sehat (3.4) Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat (4.4)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru kelompok/wali kelas	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	<u>Memar</u>: merupakan kondisi akibat adanya trauma/benturan dengan benda keras. Bisa berbentuk benjolan pada bagian yang terantuk, kadang disertai warna kebiruan. Cara mengatasinya: 1. Memberikan kompres dingin pada bagian yang terbentur untuk mencegah bertambah banyaknya darah yang merembes ke jaringan dan juga untuk mencegah pembengkakan (udema) 2. Perhatikan pada hari berikutnya bengkak berkurang atau tidak. Untuk mengurangi/menghilangkan pembengkakan dilakukan kompres panas selama 3-5 menit tujuannya untuk melebarkan pembuluh darah setempat, setelah itu diganti dengan dikompres dingin selama 1 – 2 menit. Lakukan sebanyak 4-5 kali sehari sampai bengkak menghilang. Ketika melakukan kompres panas pastikan suhu panas tidak sampai menimbulkan luka bakar. Kompres panas dilakukan dengan menggunakan kantong air panas atau salep/krim pemanas kulit.	

		<u>Luka parut</u>: biasanya disebabkan karena adanya benda keras yang merusak permukaan kulit misal jatuh saat berlari. Cara mengatasinya: 1. Hentikan pendarahan yang terjadi dengan cara menekan bagian yang mengeluarkan darah dengan menggunakan kain kasa steril atau saputangan/kain bersih. 2. Dengan menggunakan air dan sabun bersihkan daerah sekitar luka. Jika ada kerikil, kayu, atau benda lain di luka, keluarkan. Setelah itu luka dibersihkan dengan kasa steril atau benda lain yang cukup bersih. Setelah bersih berikan anti infeksi lokal seperti povidon iodine atau kasa anti-infeksi. Bila luka yang terjadi terlalu dalam, segera rujuk ke rumah sakit. Mimisan atau pendarahan hidung. Diatasi dengan cara: 1. Anak yang mimisan didudukkan sambil agak menunduk, cuping hidung kiri dan kanan dipencet bersama-sama, bernapas melalui mulut. Tunggu sampai 10 menit. 2. Bila darah masih keluar, segera rujuk ke rumah sakit. 3. Menggunakan daun sirih sebagai cara tradisional juga bisa dilakukan. Daun sirih dapat menghentikan pendarahan karena daun sirih mengandung zat yang menyempitkan pembuluh darah. <u>Kemasukan benda asing.</u> Kemasukan benda asing adalah adanya benda yang tidak biasa di dalam tubuh misalkan duri menusuk dan tertinggal dalam kulit, hidung atau telinga kemasukan biji-bijian, telinga kemasukan serangga, saluran nafas tersumbat makanan. Cara mengatasinya: 1. Apabila benda yang masuk tidak terlalu besar, usahakan untuk bersin, caranya dengan mencium bubuk merica. Jika tidak berhasil dibawa atau dirujuk ke rumah sakit. Jangan mengorek atau
--	--	---

		menyemprot dengan air karena bisa lebih berbahaya. 2. Jika ada benda asing di telinga harus dikeluarkan dengan meneteskan minyak. mineral (<i>gliserin</i>/parafin cair) atau obat tetes telinga, kemudian miringkan dan amati benda asing tersebut keluar atau tidak. Kalau tidak keluar harus segera dirujuk ke rumah sakit. 3. Jika mata kemasukan debu, bisa menggunakan cairan pencuci mata atau dengan mengalirkan air bersih. 4. Ada benda asing di kulit misal duri. Jika ujungnya masih teraba cabut dengan alat penjepit yang telah dibersihkan/disucihamakan. Bila halus, duri bambu/kaktus/ulat bulu dapat dengan menggunakan plester yang ditempelkan pada kulit yang tertancap duri halus, kemudian plester dicabut dengan cepat. Lakukan berulang-ulang sampai duri/bulu halus tercabut semua 5. Jika mendapat gigitan hewan, cuci bekas gigitan dengan air bersih dan sabun, beri antiseptik balut, dan rujuk ke rumah sakit. 6. Jika mendapat sengatan serangga, segera lepas serangga dari tempat gigitannya dengan menggunakan minyak pelumas atau terpentin atau minyak cat kuku. Setelah terlepas luka dibersihkan dengan sabun dan diolesi calamin atau krim antihistamin. Bila tersengat lebah, ambil sengatnya dengan jarum halus, bersihkan dan oleskan krim antihistamin atau kompres es bagian yang tersengat. Jika muncul tanda-tanda seperti mual dan mutah, pucat apalagi sampai sesak napas segera rujuk ke rumah sakit.
--	--	--

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENCEGAHAN KEKERASAN TERHADAP ANAK DI DALAM KELUARGA		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-008
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Isi/Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak di Dalam Keluarga	
2	Tujuan	Mencegah kekerasan terhadap anak di dalam keluarga	
3	Referensi	Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Kelas, Orangtua, Masyarakat	
5	Dokumen	Pencegahan Kekerasan pada Anak Usia Dini	
6	Prosedur Kerja	1. Memahami tumbuh kembang anak 2. Menjadi pendengar yang baik 3. Membangun komunikasi dua arah dengan anak 4. Memperhatikan keluhan anak 5. Membantu kesulitan anak 6. Anak sebagai teman berdiskusi 7. Menyediakan waktu yang berkualitas untuk anak 8. Jangan mudah panik jika menghadapi anak melawan 9. Memberi pujian kepada anak jika berperilaku baik 10. Tidak menghardik/menghakimi apalagi di depan orang lain 11. Tidak memberi julukan negative pada anak 12. Tidak membanding-bandingkan anak 13. Mendongeng/bercerita untuk menghantarkan tidur 14. Menambah pengetahuan tentang pengasuhan yang baik melalui: - Membaca buku, artikel, majalah, dan lain-lain - Meningkatkan relasi sosial dengan tetangga - Mengikuti kegiatan keagamaan 15. Melakukan kegiatan bersama keluarga termasuk beribadah bersama 16. Mengenali pergaulan anak 17. Mengikuti perkembangan teknologi informasi 18. dll	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENCEGAHAN KEKERASAN TERHADAP ANAK DI MASYARAKAT		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-009
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Isi/Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak di Masyarakat	
2	Tujuan	Mencegah kekerasan terhadap anak di dalam keluarga	
3	Referensi	Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Kelas, Orangtua, Masyarakat	
5	Dokumen	Pencegahan Kekerasan pada Anak Usia Dini	
6	Prosedur Kerja	1. Peduli sesama tetangga 2. Melakukan diskusi-diskusi tentang kekerasan terhadap anak melalui pertemuan RT/RW maupun kegiatan keagamaan 3. Mengenali lembaga-lembaga perlindungan anak dan bagaimana mengaksesnya 4. Melapor ke lembaga perlindungan anak atau aparat setempat jika ada dugaan terjadinya kekerasan pada anak 5. Jika mengetahui, melihat ada kekerasan, maka wajib membantu anak untuk segera diamankan.	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENCEGAHAN KEKERASAN TERHADAP ANAK DI LEMBAGA PAUD		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-010
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Isi/Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak di Masyarakat	
2	Tujuan	Mencegah kekerasan terhadap anak di dalam keluarga	
3	Referensi	▪ Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak ▪ Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD Holistik Integratif di Satuan PAUD Tahun 2015 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Kelas, Orangtua, Masyarakat	
5	Dokumen	Pencegahan Kekerasan pada Anak Usia Dini	
6	Prosedur Kerja	1. Memastikan lingkungan alat, dan bahan main yang digunakan anak dalam kondisi aman, nyaman dan menyenangkan. 2. Memastikan tidak anak yang terkena bullu atau kekerasan fisik ataupun ucapan oleh teman, guru, atau orang dewasa lainnya di sekitar satuan PAUD. 3. Mengenalkan kepada anak bagian tubuh yang boleh disentuh dan yang tidak boleh disentuh. 4. Mengajarkan anak untuk dapat menolong dirinya apabila mendapat perlakuan tidak nyaman, misalnya meminta pertolongan atau menghindari tempat dan orang yang dirasakan membahayakan. 5. Semua Sentra di satuan PAUD berada dalam jangkauan pengawasan guru. 6. Semua anak mendapat perhatian yagn sama sesuai dengan kebutuhan dan kondisinya. 7. Memastikan semua guru terbiasa ramah, menghormati, menyayangi, serta peduli kepada semua anak dengan tidak mencap atau melabelkan sesuatu pada anak. 8. Menumbuhkan situasi di Sentra Satuan PAUD penuh keramahan, santun, dan saling menyayangi. 9. Memastikan saat anak pulang sekolah dalam posisi aman (ada orang dewasa yang mendampingi). 10. Menangani dengan segera ketika anak mengalami kecelakaan yang terjadi di Lembaga PAUD.	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK USIA DINI		
Nama Lembaga	Kelompok BermainNusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-011
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Isi/Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini	
2	Tujuan	Mencegah kekerasan terhadap anak di dalam keluarga	
3	Referensi	▪ Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak ▪ Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD Holistik Integratif di Satuan PAUD Tahun 2015 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Kelas, Orangtua, Masyarakat	
5	Dokumen	Pencegahan Kekerasan pada Anak Usia Dini	
6	Prosedur Kerja	1. Ajaklah anak mengenal bagian tubuh sensitifnya (mulut, leher, dada, daerah selangkangan, pantat) 2. Ajarkan anak untuk mengatakan “Tidak” atau “Jangan” atau “Kabur” ketika ada orang lain yang ingin menyentuh bagian tubuh sensitive 3. Pastikan jalur yang dilalui anak (keluar rumah) aman 4. Pastikan anak selalu dalam pengawasan orangtua termasuk dalam kegiatan online/internet 5. Pastikan anak bersama orang yang dikenal dan dipercaya 6. Pastikan rumah aman dari bahan pornografi 7. Berikan kontak yang bisa dihubungi dalam situasi apapun 8. Biasakan untuk mendengar cerita anak pada kejadian-kejadian apapun.	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) KEGIATAN MAKAN SEHAT DAN PEMBIASAAN KEBERSIHAN DIRI		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-012
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Kegiatan Makan	
2	Tujuan	Membiasakan untuk mencuci tangan (2.1) Mengenal berbagai jenis makanan dan kegunaannya untuk tubuh (2.1) Mengenal matematika (berhitung, konsep satu ke satu, bentuk, warna, rasa, dll) (3.6) Membiasakan untuk bersyukur pada Tuhan (doa) (1.2) Membiasakan untuk berbagi (2.9) Membiasakan untuk tertib (2.6) Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan makanan (2.1) Membiasakan untuk bersih lingkungan (2.1) (2.6) Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap alat makan (2.12)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru kelompok	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	1. Pastikan semua anak dalam kelompok sudah mencuci tangan dengan bersih dan benar 2. Pastikan semua anak sudah ada dalam kelompoknya 3. Anak menghitung jumlah orang dalam kelompok dan pastikan jumlah alat makan yang diperlukan 4. Anak secara bergiliran menyiapkan alat makan sesuai dengan jumlah tempat yang tersedia. 5. Pastikan semua anak sudah duduk di tempatnya, saat guru mengenalkan menu makan dan kandungan gizi yang dibutuhkan tubuh. 6. Apabila anak membawa makanan dari rumah, ceklah apakah makanan sudah memenuhi aturan yang ditetapkan lembaga 7. Anak dibiasakan untuk berbagi bekal yang dibawanya. 8. Membiasakan anak bersyukur atas makanan yang tersedia. 9. Berdoa sebelum makan dipimpin oleh anak secara bergantian setiap harinya. Makan dengan tertib dan tidak berceceran 10. Anak mengambil makanan sesuai dengan kebutuhan dan tidak menyisakan makanan yang diambilnya 11. Kenalkan pada anak cara menggunakan alat makan yang benar dan sopan santun saat makan. 12. Berdoa setelah selesai makan dan mengucapkan syukur. 13. Selesai makan anak menyimpan kembali alat makan ke tempat semula. Jika memungkinkan anak diajak mencucinya.	

		14. Sehabis makan anak harus membersihkan kembali tempat yang sudah digunakan agar tidak ada sisa makanan yang tercecer. 15. Setelah makan anak mencuci tangan dan menggosok gigi dengan tertib. 16. Ajaklah anak untuk mengikuti kegiatan transisi.
--	--	---

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

		STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PELAKSANAAN MEMBACA SURAT-SURAT PENDEK	
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-013
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Membaca Surat-surat Pendek	
2	Tujuan	Menghafal kalimat-kalimat keagamaan secara verbal dan amaliah yang dilaksanakan berdasarkan pengalaman menurut tuntunan yang diajarkan Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari (3.3) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (4.3)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Kelas	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	1. Pendidik mengkondisikan anak duduk melingkar di atas karpet. 2. Pendidik mengajak anak-anak membaca doa dan basmallah sebelum memulai kegiatan. 3. Pendidik memperdengarkan ayat kepada anak didik. 4. Anak menirukan ayat yang dibaca oleh pendidik secara berulang-ulang hingga anak hafal ayat yang telah diperdengarkan. 5. Pendidik memberikan 2 ayat untuk satu hari. 6. Pendidik mengajak anak membaca doa sesudah kegiatan.	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) BERDOA SEBELUM DAN SESUDAH MELAKSANAKAN KEGIATAN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-014
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Berdoa Sebelum Melaksanakan Kegiatan	
2	Tujuan	Menenal kegiatan beribadah sehari-hari (3.3) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (4.3)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Kelas	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	1. Mengkondisikan anak duduk melingkar 2. Pendidik menyiapkan buku panduan doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan 3. Melakukan do'a bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 4. Mengucapkan kalimat salam saat sebelum memulai proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. 5. Mengucapkan kalimat syukur sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing setelah melakukan kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) KEGIATAN MAKAN		
	Nama Lembaga	TK Pertiwi Mireng	Kode Dok. SOP/pros-015
	Unit Program	Kelompok Bermain	Standar Proses
	Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi
	1	Judul	Kegiatan Makan
2	Tujuan	Membiasakan untuk mencuci tangan (2.1) Mengenal berbagai jenis makanan dan kegunaannya untuk tubuh (2.1) Mengenal matematika (berhitung, konsep satu ke satu, bentuk, warna, rasa, dll) (3.6) Membiasakan untuk bersyukur pada Tuhan (doa) (1.2) Membiasakan untuk berbagi (2.9) Membiasakan untuk tertib (2.6) Membiasakan untuk bertanggung jawab dengan makanan (2.1) Membiasakan untuk bersih lingkungan (2.1) (2.6) Membiasakan untuk bertanggung jawab terhadap alat makan (2.12)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Kelas	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	1. Pastikan semua anak dalam kelompok sudah mencuci tangan dengan bersih dan benar 2. Pastikan semua anak sudah ada dalam kelompoknya 3. Anak menghitung jumlah orang dalam kelompok dan pastikan jumlah alat makan yang diperlukan 4. Anak secara bergiliran menyiapkan alat makan sesuai dengan jumlah tempat yang tersedia. 5. Pastikan semua anak sudah duduk di tempatnya, saat guru mengenalkan menu makan dan kandungan gizi yang dibutuhkan tubuh. 6. Apabila anak membawa makanan dari rumah, ceklah apakah makanan sudah memenuhi aturan yang ditetapkan lembaga 7. Anak dibiasakan untuk berbagi bekal yang dibawanya. 8. Membiasakan anak bersyukur atas makanan yang tersedia. 9. Berdoa sebelum makan dipimpin oleh anak secara bergantian setiap harinya. Makan dengan tertib dan tidak berceceran 10. Anak mengambil makanan sesuai dengan kebutuhan dan tidak menyisakan makanan yang diambilnya	

		11. Kenalkan pada anak cara menggunakan alat makan yang benar dan sopan santun saat makan. 12. Berdoa setelah selesai makan dan mengucapkan syukur. 13. Selesai makan anak menyimpan kembali alat makan ke tempat semula. Jika memungkinkan anak diajak mencucinya. 14. Sehabis makan anak harus membersihkan kembali tempat yang sudah digunakan agar tidak ada sisa makanan yang tercecer. 15. Setelah makan anak mencuci tangan dan menggosok gigi dengan tertib. 16. Ajaklah anak untuk mengikuti kegiatan transisi.
--	--	--

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) KEGIATAN PENUTUP		
Nama Lembaga	TK Pertiwi Mireng	Kode Dok.	SOP/pros-016
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Kegiatan Penutup	
2	Tujuan	Membiasakan untuk berdoa sesudah melakukan kegiatan (4.1) Mengembangkan kemampuan berbahasa (kosakata baru, mengungkapkan bahasa) (4.11) Mengembangkan sikap percaya diri (2.5) Mengembangkan sikap menghargai orang lain yang berbicara (2.7) Memperkuat konsep pengetahuan sesuai dengan tema dan RPPH yang disusun Membiasakan untuk berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). (2.14) Mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Sentra	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	1. Mengajak anak untuk duduk melingkar dan menanyakan perasaan setelah bermain 2. Menanyakan kegiatan bermain yang sudah dilakukan anak (<i>recalling</i>). 3. Anak diberi kesempatan untuk menunjukkan hasil karya, bisa dalam bentuk gambar, tulisan, bercerita. 4. Memperkuat kembali konsep pengetahuan yang sudah didapat anak selama bermain (sesuai dengan RPPH) 5. Memberikan penghargaan seperti ucapan terima kasih terhadap perilaku anak yang sudah sesuai dengan aturan dan 6. Membahas apa yang seharusnya dilakukan bila ada anak yang belum mematuhi aturan. 7. Menyampaikan kegiatan berikutnya dan perilaku yang diharapkan pada anak untuk mengikuti kegiatan berikutnya.	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENJEMPUTAN ANAK		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-017
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Menunggu jemputan	
2	Tujuan	Membangun kesinambungan kegiatan PAUD dengan rumah. Memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak saat berangkat dan kembali dari rumah –sekolah Membangun perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (2.6) Membiasakan anak untuk bersikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan (2.7)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru kelompok/wali kelas	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	1. Menunggu orang tua atau yang ditunjuk keluarga untuk kembali ke rumah. 2. Mendampingi anak dan menghantarkan anak sampai jemputan datang.	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PIJAKAN SEBELUM BERMAIN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-018
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pijakan Sebelum Bermain	
2	Tujuan	☐ Membiasakan untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan (4.1) ☐ Mengembangkan kemampuan berbahasa (kosakata baru, mengungkapkan bahasa) (3.11) ☐ Mengembangkan sikap percaya diri (2.5) ☐ Mengembangkan sikap menghargai orang lain yang berbicara (2.10) ☐ Mengembangkan kemampuan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu ☐ Mengenalkan konsep pengetahuan sesuai dengan tema dan RPPH yang disusun ☐ Mengembangkan kemampuan fokus pada tema dan kegiatan yang dilakukan (2.12, 3.13) ☐ Membiasakan anak disiplin mengikuti aturan (2.6) ☐ Membiasakan berani melakukan tantangan baru(2.2, 2.5) ☐ Membiasakan untuk berkata santun (menggunakan kata	
3	Referensi	☐ Permendiknas no. 146 tahun 2014 ☐ Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru sentra	
5	Dokumen	Catatan Perkembangan Anak	
6	Prosedur Kerja	1. Anak duduk dalam bentuk lingkaran atau duduk merapat tetapi dalam suasana tidak berdesakan, posisi guru di depan menghadap ke anak.Menyapa anak untuk memulai kegiatan 2. Anak berdoa sebelum melakukan kegiatan 3. Bertanya kepada anak tentang hal-hal yang dilakukan hari kemarin 4. Menanyakan perasaan anak hari ini untuk mengenal perasaan anak 5. Memberitahukan bila ada sesuatu yang tidak biasa	

		terjadi hari ini, misalnya ada tamu, ada guru yang tidak masuk sehingga digantikan oleh guru lainnya 6. Mengenalkan tema dan konsep hari ini dan mempersilakan anak mengamati, bertanya tentang tema yang dikenalkan. 7. Siapkan buku yang sesuai dengan tema agar anak bisa mencari informasi dan bertanya yang terkait dengan tema. 8. Membacakan buku sesuai tema untuk membangun ide bermain. 9. Mengembangkan kosa kata dan menanyakan pendapat anak tentang arti kata yang dimaksud. 10. Mendiskusikan ide bermain apa yang akan dibuat anak dengan alat dan bahan yang tersedia. 11. Memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan baru yang belum dimengerti anak. 12. Membangun aturan main bersama anak 13. Mengulang kembali aturan di sentra: a) pilih kegiatan b) selesaikan kegiatan c) perlihatkan hasil karya pada pendidik d) merapikan alat yang sudah digunakan e) pilih kegiatan lainnya. 14. Anak memilih mainan sesuai dengan minatnya 15. Mengelola kegiatan pemilihan mainan dengan menerapkan permainan yang menarik 16. Mempersilakan anak mulai bermain.
--	--	---

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PIJAKAN SELAMA BERMAIN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-019
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pijakan Selama Bermain	
2	Tujuan	☐ Mengembangkan kemampuan mencobakan untuk mencari tahu (2.2) ☐ Membiasakan untuk berani melakukan tantangan baru (2.5) ☐ Mengembangkan kemampuan focus (3.13,3.14) ☐ Membiasakan untuk bekerja tuntas (awal sampai akhir) (2.12) ☐ Membiasakan untuk melakukan kegiatan secara mandiri dan bekerjasama (2.8, 2.10) ☐ Membiasakan untuk saling membantu dengan guru dan teman (2.9) ☐ Membiasakan untuk berbagi alat main (2.9) ☐ Mengenal berbagai konsep pengetahuan (matematika, sosial, alam, sains, bahasa, alat/teknologi). (3.6, 3.7, 3.8, 3.9) ☐ Mengembangkan keterampilan membuat karya dengan berbagai alat dengan ide sendiri (4.15) ☐ Membiasakan untuk berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). (2.14) ☐ Membiasakan untuk menghargai hasil karya diri dan teman (2.10) ☐ Mengembangkan keterampilan berkomunikasi (4.11) ☐ Mengembangkan sikap percaya diri (2.5) ☐ Membiasakan untuk bertanggung jawab (2.12)	
3	Referensi	☐ Permendiknas no. 146 tahun 2014 ☐ Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru sentra	
5	Dokumen	Catatan Perkembangan Anak	
6	Prosedur Kerja	1. Melakukan (pengamatan) dan membuat catatan perkembangan anak.	

		2. Memberikan waktu bermain selama (45 menit – 1 jam) 3. Memberikan pijakan dengan menggunakan kalimat bertanya yang terbuka secara tepat Misal: bagaimana caramu menemukan warna ini?, Bangunan apa yang sedang dibangun nak? 4. Pijakan yang diberikan harus sesuai dengan perkembangan anak 5. Dorong anak untuk bermain dalam kelompok kecil selain bermain secara mandiri. 6. Anak diberi kesempatan untuk membuat karya dengan idenya sendiri 7. Anak diberi kesempatan untuk mencoba alat dan bahan main dengan caranya sendiri 8. Anak didukung untuk bekerja sampai tuntas 9. Anak didukung untuk saling berbagi alat main 10. Anak didukung untuk mau membantu guru dan temannya. 11. Anak didukung menemukan konsep pengetahuan (matematika, sosial, alam, sains, bahasa, alat/teknologi) melalui alat dan bahan yang dimainkannya. 12. Membangun kepercayaan diri anak dengan memberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasannya melalui alat dan bahan main yang digunakannya. 13. Mengingatkan pada anak sisa waktu bermain. 14. Mengajak anak untuk membereskan alat sesuai tempat dan jenisnya.
--	--	--

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PIJAKAN SETELAH BERMAIN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-020
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pijakan Setelah Bermain	
2	Tujuan	☐ Membiasakan untuk berdoa sesudah melakukan kegiatan (4.1) ☐ Mengembangkan kemampuan berbahasa (kosakata baru, mengungkapkan bahasa) (4.11) ☐ Mengembangkan sikap percaya diri (2.5) ☐ Mengembangkan sikap menghargai orang lain yang berbicara (2.7) ☐ Memperkuat konsep pengetahuan sesuai dengan tema dan RPPH yang disusun ☐ Membiasakan untuk berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). (2.14) ☐ Mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif	
3	Referensi	☐ Permendiknas no. 146 tahun 2014 ☐ Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru sentra	
5	Dokumen	Catatan Perkembangan Anak	
6	Prosedur Kerja	1. Mengajak anak untuk duduk melingkar dan menanyakan perasaan setelah bermain 2. Menanyakan kegiatan bermain yang sudah dilakukan anak (<i>recalling</i>). 3. Anak diberi kesempatan untuk menunjukkan hasil karya, bisa dalam bentuk gambar, tulisan, bercerita. 4. Memperkuat kembali konsep pengetahuan yang sudah didapat anak selama bermain (sesuai dengan RPPH) 5. Memberikan penghargaan seperti ucapan terima kasih terhadap perilaku anak yang sudah sesuai dengan aturan dan 6. Membahas apa yang seharusnya dilakukan bila ada anak yang belum mematuhi aturan. 7. Menyampaikan kegiatan berikutnya dan perilaku yang diharapkan pada anak untuk mengikuti kegiatan berikutnya.	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) SENTRA DI LUAR KELAS		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-021
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Proses
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Senam Bersama	
2	Tujuan	Mengenal bagaimana menjaga tubuh supaya sehat, salah satunya dengan berolahraga/senam (2.1) Mengenalkan sikap ingin tahu dari semua gerakan yang diperagakan, ada gearkan bebek berenang, burung terbang dan sebagainya (2.2) Menumbuhkan sikap kreatif dalam berolah tubuh (2.3) Menumbuhkan perilaku yang mencerminkan sikap estetis/keindahan dari berbagai gerakan yang dimunculkan (2.4) Menumbuhkan sikap percaya diri ketika melakukan berbagai gerakan senam (2.5) Menumbuhkan perilaku untuk mencerminkan sikap disiplin terhadap semua gerakan yang dilakukan (2.6) Mengenal dan menyajikan berbagai gerakan motorik kasar yang ada dalam gerakan senam (3.3 – 4.3) Mengenal dan menunjukkan aktifitas dengan berbagai cara (3.15 – 4.15)	
3	Referensi	Permendiknas No. 146 Tahun 2014 Visi, misi dan tujuan lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru Sentra	
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak	
6	Prosedur Kerja	1. Pendidik mengecek kondisi lapangan sebelum kegiatan dilakukan dari segi keamanan dan kenyamanan. 2. Pendidik menyiapkan semua perlengkapan yang digunakan, 30 menit sebelum kedatangan anak didik.	

		3. Pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan memberikan contoh gerakan senam. 4. Pendidik mulai meminta anak-anak untuk mengikuti gerakan seperti yang dicontohkan oleh pendidik. 5. Anak-anak melaksanakan kegiatan senam bersama-sama. 6. Pendidik memberikan penilaian saat anak melakukan kegiatan senam dan memberikan motivasi pada anak yang belum mau mengikuti gerakan senam. 7. Pendidik mendokumentasikannya melalui foto. 8. Pendidik mengajak anak untuk beres-beres untuk melatih tanggung jawab dan mengembalikan semua perlengkapan pada tempatnya.
--	--	--

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) KEHADIRAN PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-022
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Kehadiran Pendidik dan Tenaga Kependidikan pada saat jam kerja	
2	Tujuan	Menerapkan kedisiplinan, Pengukuran efektifitas kerja, Perhitungan kesejahteraan	
3	Referensi	UU. N0.14 Th 2005 tentang Guru dan Dosen Permendiknas N0.137 tahun 2014 Peraturan Lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala TK, Petugas Kebersihan	
5	Dokumen	Buku Daftar Hadir: Guru, Kepala TK, Petugas Kebersihan	
6	Prosedur Kerja	1. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan hadir 15 menit sebelum jam pelajaran 2. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan mengisi daftar hadir 3. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan menuju ruang /tempat tugas masing-masing 4. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan mempersiapkan bahan, media/alat yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaannya masing-masing 5. Guru/pendidik, Kepala TK, dan Petugas Kebersihan melaksanakan tugasnya masing-masing.	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PENGARSIPAN DOKUMEN KETENAGAAN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-023
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pengarsipan dokumen ketenagaan	
2	Tujuan	Memberikan data yang akurat dan dokumentasi yang siap sedia	
3	Referensi	Permendiknas no. 137 tahun 2014 Instruksi Yayasan	
4	Pihak-pihak terkait	Tenaga Kependidikan, Lembaga, pengelola, guru	
5	Dokumen	SK, Absen, Buku Induk Ketenagaan, Foto, Sertifikat Keahlian	
6	Prosedur Kerja	1. Mengumpulkan dokumen data pendidik dan kependidikan 2. Menerima dokumen dari masing-masing tenaga pendidik dan kependidikan 3. Mencatat dokumen yang diserahkan oleh tenaga pendidik dan kependidikan 4. Memberi penomoran dan pengkodean masing data /file 5. Menyimpan Dokumen	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) KEPINDAHAN KETENAGAAN		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-024
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Kepindahan Ketenagaan	
2	Tujuan	Melakukan Penyegaran , pemerataan, dan penyesuaian kompetensi guru	
3	Referensi	Permendiknas no. 20 thn 2003 Permendiknas no. 137 tahun 2014 Instruksi yayasan	
4	Pihak-pihak terkait	Pengurus Yayasan , Kepala TK, Guru	
5	Dokumen	SK, Pengalaman Kerja, Curriculum Vitae, Rekomendasi , ijazah, Sertifikat	
6	Prosedur Kerja	1. Kepala Lembaga melakukan identifikasi terhadap guru yang akan di pindahkan (mutasi) 2. Kepala Lembaga mempelajari data terhadap guru yang akan di pindahkan (mutasi) 3. Kepala Lembaga mempertimbangkan guru yang akan di mutasi sesuai dengan kebutuhan lembaga serta kualifikasi dan kompetensi guru yang bersangkutan. 4. Kepala Lembaga memanggil dan mengkomunikasikan kepada guru yang akan di pindahkan (mutasi) . 5. Kepala lembaga membuatkan SK mutasi guru. 6. Kepala Lembaga menyerahkan SK Mutasi guru	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) PEMBINAAN DAN PELATIHAN KEPADA GURU/PENDIDIK		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-025
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Pembinaan dan pelatihan kepada guru/pendidik	
2	Tujuan	Memperbaiki dan/atau peningkatan kinerja	
3	Referensi	PP 19 tahun 2005 tentang BSNP UU. N0.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Permendiknas no. 137 tahun 2014 Peraturan Lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala TK	
5	Dokumen	Buku daftar hadir Daily assessment record	
6	Prosedur Kerja	1. Kepala lembaga mensosialisasikan peraturan kepada guru/pendidik melalui rapat dan poster 2. Kepala lembaga memperbaiki kinerja guru/pendidik 3. Kepala lembaga memberikan reward/imforcement kepada guru/pendidik yang berprestasi 4. Kepala lembaga memberikan kesempatan guru meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pelatihan, kursus dan atau peningkatan kualifikasi pendidikan 5. Kepala lembaga memberikan punishment	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) WORKSHOP DAN SEMINAR		
Nama Lembaga	Kelompok Bermain Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-026
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Tanggal disahkan	22 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Workshop dan Seminar	
2	Tujuan	Meningkatkan kompetensi dan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan	
3	Referensi	PP 19 tahun 2005 tentang BSNP Permendiknas no. 137 tahun 2014 Instruksi Lembaga	
4	Pihak-pihak terkait	Pendidik & Tenaga Kependidikan, Pengelola lembaga, & Nara Sumber	
5	Dokumen	Design Workshop dan seminar (RAPBS/Proposal/Laporan)	
6	Prosedur Kerja	1. Mengidentifikasi tenaga pendidik yg akan ditingkatkan kompetensinya 2. Merencanakan workshop dan seminar 3. Menetapkan Pendidik sebagai peserta workshop dan seminar 4. Menetapkan waktu pelaksanaan workshop dan seminar 5. Membuat undangan peserta dan nara sumber 6. Melaksanakan seminar dan workshop 7. Membuat Laporan Pelaksanaan (feed back)	

Kepala Kelompok Bermain Nusa Indah

Parni

		STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) COVID 19 LEMBAGA PAUD	
Nama Lembaga	KB Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-027
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Tanggal disahkan	20 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	SOP lembaga Masa Pandemi	
2	Tujuan	Pencegahan Penyebaran Covid 19	
3	Referensi	Permen Diknas nomor 10 tahun 2009 tentang bagi guru dalam Jabatan Permendiknas no. 137 tahun 2014 Permendikbud 20 tahun 2020 Permendikbud 33 tahun 2019	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala PAUD, Tenaga Kependidikan	
5	Dokumen	Banner Protokol Kesehatan Covid 19	
6	Prosedur Kerja	1. Menyediakan sarana Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) dan alat pembersih sekali pakai (tissue) serta menyediakan tempat sampah. 2. Lembaga wajib menyediakan masker untuk cadangan. 3. Melakukan pembersihan ruangan dan lingkungan, serta penanganan secara khusus pada tempat yang berpotensi terjadi kontak tangan bersama-sama, misal handle pintu, saklar lampu, key board, dll 4. Menghindari kontak fisik langsung (jabat tangan, cium tangan, dll) diganti dengan menangkupkan kedua telapak tangan di depan dada	

Kepala Kelompok BermainPertiwi
Karangpaku

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) COVID 19 PENYEDIAAN CTPS		
Nama Lembaga	KB Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-028
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Peserta Didik
Tanggal disahkan	20 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Penyediaan CTPS	
2	Tujuan	Pencegahan Penyebaran Covid 19	
3	Referensi	Permendiknas no. 137 tahun 2014 Permendikbud 20 tahun 2020 Permendikbud 33 tahun 2019	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala PAUD, Tenaga Kependidikan	
5	Dokumen	Banner Protokol Kesehatan Covid 19	
6	Prosedur Kerja	1. guru kelas menyediakan sabun cuci tangan dan hand sanitaizer 2. guru kelas menyediakan tissue 3. guru kelas menyiapkan sabun dan tissue dekat dengan tempat cuci tangan 4. guru kelas mengontrol kondisi sabun, hand sanitaizer dan tissue setelah digunakan 5. menunggui anak saat cuci tangan, pastikan sesuai dengan prosedur	

Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) COVID 19 GURU SELAMA PANDEMI		
Nama Lembaga	KB Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-029
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Peserta Didik
Tanggal disahkan	20 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Guru Selama Pandemi	
2	Tujuan	Pencegahan Penyebaran Covid 19	
3	Referensi	Permendiknas no. 137 tahun 2014 Permendikbud 20 tahun 2020 Permendikbud 33 tahun 2019	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala PAUD, Tenaga Kependidikan, Peserta didik	
5	Dokumen	Banner Protokol Kesehatan Covid 19	
6	Prosedur Kerja	1. guru wajib menggunakan masker, dan pelindung wajah. 2. guru wajib menunggu anak saat cuci tangan dengan benar sampai selesai. 3. guru kelas bertanggungjawab kebersihan ruang kelas 4. mensortir barang yang layak dan tidak layak pakai 5. membersihkan alat main dengan cairan antiseptic 6. mengeringkan alat main 7. menata kembali alat main 8. guru wajib memberikan pembelajaran dengan ,mempertimbangkan jarak aman 9. guru wajib memberikan pembelajaran dalam kelompok kecil 10. guru wajib kegiatan pembelajaran dengan bermain (based played)	

Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) COVID 19 PESERTA DIDIK SELAMA PENDEMI		
Nama Lembaga	KB Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-030
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Peserta Didik
Tanggal disahkan	20 Juni 2021	Tanggal direvisi	
1	Judul	Peserta didik selama pandemi	
2	Tujuan	Pencegahan Penyebaran Covid 19	
3	Referensi	Permendiknas no. 137 tahun 2014 Permendikbud 20 tahun 2020 Permendikbud 33 tahun 2019	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala PAUD, Tenaga Kependidikan, Peserta didik	
5	Dokumen	Banner Protokol Kesehatan Covid 19	
6	Prosedur Kerja	1. Anak wajib menggunakan masker 2. Melepas sepatu (bagi lembaga yang masuk ruangan kelas tanpa sepatu) 3. Menyemprot sepatu dengan cairan desinfektan (bagi lembaga yang diruangan kelas memakai sepatu) 4. Cuci tangan pakai sabun di air mengalir sebelum masuk kelas dan sesudah bermain 5. Mengelap tangan memakai tissue 6. Membuang tissue yang sudah terpakai di tempat sampah	

Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) COVID 19 PERSIAPAN BELAJAR DARI RUMAH		
Nama Lembaga	KB Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-031
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Peserta Didik
Tanggal disahkan	1 Juli 2020	Tanggal direvisi	
1	Judul	Persiapan Belajar Dari Rumah	
2	Tujuan	Pencegahan Penyebaran Covid 19 Menjalankan KBM dengan aman	
3	Referensi	Permendiknas no. 137 tahun 2014 Permendikbud 20 tahun 2020 Permendikbud 33 tahun 2019 Kemendikbud no 15 tahun 2020	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala PAUD, Tenaga Kependidikan, Peserta didik	
5	Dokumen	Banner Protokoler Kesehatan Covid 1 Materi atau panduan BDR	
6	Prosedur Kerja	1. Worksheet Sekolah memberikan 1 paket lembar kerja anak, ATK, buku-buku kegiatan yang digunakan selama di rumah. Semua dimasukkan ke dalam 1 map mika yang disertai tata tertib penggunaannya. Worksheet akan diganti setiap 1 minggu sekali. 2. Video Pendidikan Guru kelas akan membagikan video tentang pendidikan di grup WA Guru memberikan keterangan/penjelasan tentang video yang dibagikan. 3. Video call Guru melakukan interaksi dengan orangtua/wali murid dan peserta didik melalui video call WA (insidental). 4. Kunjungan ke Rumah Anak Guru kelas meminta data orang tua/wali murid, untuk mengetahui lokasi daerah yang akan dikunjungi Menulis nama dan alamat peserta didik pada lembar yang disediakan bersama absensi dengan tujuan akan adanya kunjungan ke rumah anak (pihak sekolah akan mengirimkan WA kunjungan kepada peserta didik yang akan dikunjungi) Kegiatan dimulai jam 08.00-selesai	

		Guru mencatat hasil observasi selama kunjungan Pada kunjungan ke-4 tiap bulan guru melakukan pengukuran TB/BB/LK peserta didik dan memberikan PMT.
--	--	---

Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Parni

	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) COVID 19 PEMBUATAN RPPM BELAJAR DARI RUMAH		
Nama Lembaga	KB Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-032
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Peserta Didik
Tanggal disahkan	1 Juli 2020	Tanggal direvisi	
1	Judul	Persiapan pembuatan RPPM BDR	
2	Tujuan	- Pencegahan Penyebaran covid - Sebagai Acuan KBM BDR	
3	Referensi	- Permendiknas no. 137 tahun 2014 - Permendikbud 20 tahun 2020 - Permendikbud 33 tahun 2019 - Kemendikbud no 15 tahun 2020	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala PAUD, Tenaga Kependidikan, Peserta didik	
5	Dokumen	- Banner Protokol Kesehatan Covid 1 - Materi atau panduan BDR	
6	Prosedur Kerja	1. Menetapkan kompetensi dasar (KD) 2. Menuliskan materi pembelajaran untuk setiap KD. Materi pembelajaran dapat dilihat di dalam dokumen 1 KTSP masing-masing satuan PAUD. 3. Menyusun kegiatan untuk satu pekan. Kegiatan bermain hendaknya menarik, menyenangkan, dan membuat anak aktif di rumah. Kegiatan bermain disesuaikan dengan tema dan lingkungan belajar anak di rumah.	

Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Parni

		STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) COVID 19 SAAT KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH	
Nama Lembaga	KB Nusa Indah	Kode Dok.	SOP/pros-033
Unit Program	Kelompok Bermain	Standar	Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Peserta Didik, anak dan Orang Tua
Tanggal disahkan	1 Juli 2020	Tanggal direvisi	
1	Judul	Persiapan pembuatan RPPM BDR	
2	Tujuan	Pencegahan Penyebaran Covid 19 Sebagai Acuan KBM BDR	
3	Referensi	Permendiknas no. 137 tahun 2014 Permendikbud 20 tahun 2020 Permendikbud 33 tahun 2019 Kemendikbud no 15 tahun 2020	
4	Pihak-pihak terkait	Guru, Kepala PAUD, Tenaga Kependidikan, Peserta didik	
5	Dokumen	Banner Protokoler Kesehatan Covid 1 Materi atau panduan BDR	
6	Prosedur Kerja	1. Guru kelas meminta data wali dan data kelompok pada grup WA, sehingga sudah tau bayangan atau lokasi daerah yang mau dikunjungi 2. Menulis nama murid dan alamat murid pada lembar yang disediakan bersama absensi dengan tujuan akan adanya monev dari kepala sekolah saat kunjungan KBM Dari Rumah (jadwal tidak menentu) 3. Kegiatan dimulai jam 08.00-09.30 utk gel 1 dan 10.00-11.30 utk gel 2 4. Sebelum Pembukaan diperkenankan Membaca Aisma Jadwal KBM BDR gel 1, gel dua menyesuaikan 08.00-08.15 membaca dan jasmani 08.15-08.30 pembukaan (absensi) dan hafalan 08.30-09.15 materi inti 09.15-09.25 Penutupan 09.25-09.30 Anak makan Snack, pulang	

		5. Snack disampaikan ke wali bahwa anak membawa snack yg sehat max 2 macam 6. Jika ada Lk setiap minggu diberikan saat kunjungan dan diambil lagi saat pertemuan berikutnya (kondisional) 7. LK maksimal 4 dalam seminggu sesuai rppm/rpph 8. Penilaian sehari maksimal 3 anak simpel jelas dan bermakna dengan satu dokumentasi (foto) 9. Buku Panduan dan kaldik Dibagikan saat pertemuan pertama
--	--	--

Kepala Kelompok Bermain
Nusa Indah

Parni

DOKUMENTASI KEGIATAN BELAJAR NORMAL

