

RPP KE -1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) (PEMBELAJARAN DARING)

Satuan Pendidikan : TK AL HASAN
Semester/Bulan/Minggu : 1/9/13
Hari/Tanggal : Senin, 21 September 2020
Tema/Sub Tema/sub-sub tema: Binatang/Binatang Bersayap/ Kupu – kupu
Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Pembelajaran ke- : 1
Alokasi Waktu : 08.00-09.00 (60 menit)

A. 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 bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, 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/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasi-kan 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),INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)	1.1.3 Mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan sesuai agama yang dianutnya
2	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (Sosem)	2.5.1 Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya
3	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan	3.3.1 Memahami cara melakukan gerakan

	gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)	terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah
4	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar halus (FM)	4.3.1 Melakukan gerakan secara terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah
5	3.6 Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (Kog)	3.6.5 Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “ lebih dari “, “ kurang dari”, dan “ paling / ter”
6	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda di sekitarnya yang di kenalnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi) (Kog)	4.6.5 Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
7	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (Bhs)	3.11.1 Memahami cerita tentang gambar yg telah disediakan / dibuat sendiri dengan urut dan jelas
8	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (Bhs)	4.11.1 Bercerita mengenai gambar yg telah disediakan / dibuat sendiri dgn urut dan jelas
9	3.15 Mengenal berbagai karya seni dan aktifitas seni (Seni)	3.15.6 Mengenal cara mencipta bentuk dengan berbagai media
10	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (Seni)	4.15.6 Mencipta bentuk dengan berbagai media yang ada disekitar anak

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu berdoa sesuai dengan keyakinannya (*PPK*)
2. Anak mampu mengeksplorasi berbagai gerakan mengikuti gerak dan lagu kupu-kupu
3. Setelah mengamati video tentang metamorfosis kupu – kupu, anak mampu menceritakan kembali apa yang mereka lihat (*ICT dan HOTS*)
4. Anak mampu membandingkan perbedaan kupu kupu dengan binatang lainnya (*HOTS*)
5. Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya
6. Menambah pengetahuan anak mengenai binatang bersayap yang dapat terbang
7. Anak mampu mengurutkan benda dari terkecil ke terbesar
8. Anak mampu memahami kalimat yang lebih kompleks dalam mengamati video(*HOTS*)
9. Anak mampu menceritakan kembali tahapan metamorfosis kupu-kupu dengan tepat

10. Anak mampu memahami urutan/ langkah membuat bentuk kupu dengan benar
11. Anak mampu berkreasi membuat bentuk kupu-kupu dengan terampil (*HOTS*)

D. MATERI KEGIATAN

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Perilaku percaya diri
3. Gerak dan lagu
4. Pola berdasarkan warna
5. Metamorfosis kupu-kupu
6. Aktivitas seni

E. PENDEKATAN/ METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan pembelajaran: Saintifik – STEAM
- Metode Pembelajaran : Bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas
- Model Pembelajaran : Daring dengan aplikasi WhatsApp grup (*TPACK*)

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Video metamorfosis kupu kupu <https://www.youtube.com/watch?v=WCKgVI9xjR0>
- Video gerak dan lagu “kupu-kupu” <https://youtu.be/ix3riPkpsUE>
- Video melipat bentuk kupu https://www.youtube.com/watch?v=ITvvCEgrD_M

G. ALAT DAN BAHAN

Laptop/ HP untuk daring, Lembar Kerja ,kertas lipat/koran bekas, gunting, lem (*TPACK*)

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket. Pembelajaran
A.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru Memberi Salam dan menanyakan kabar anak - Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan (PPK) - Guru mengajak anak menyanyi lagu “kupu-kupu” dengan melihat video (Teknologi – Steam) https://youtu.be/ix3riPkpsUE - Bercakap – cakap tentang tema, sub tema kegiatan serta manfaat kegiatan yang akan dilakukan - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan anak dalam satu hari ini 	15 menit	WhatsApp Grub

B.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati video “Metamorfosis Kupu – kupu” dari youtube https://www.youtube.com/watch?v=WCKgV19xjR0 (Mengamati Saintifik- Sains- Steam) - Anak menceritakan kembali tentang metamorfosis kupu melalui Video yang dikirim lewat Whatsaap Group (Komunikasi- Saintifik, Teknologi-Steam) - Guru menshare video melipat bentuk kupu – kupu : https://www.youtube.com/watch?v=lTvvCEgrD_M - Anak Praktek melipat bentuk kupu – kupu didampingi orang tua dan hasilnya difoto (Saintifik-Teknik-Steam) - Guru mengkonfirmasi tugas yang harus anak lakukan selama di rumah yaitu: <ul style="list-style-type: none"> Kegitan 1 : Anak menceritakan kembali tentang metamorfosis kupu Kegitan 2 : Anak membuat kupu kupu dari kertas lipat/koran (Art – Steam) Kegitan 3 : Anak menggambar bentuk kupu kupu berbagai ukuran besar kecil dan menghitungnya (Art - Mathematic - Steam) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya jika ada hal yang tidak jelas atau ada yang belum diketahui 	30 menit	WhatsApp Grub
C.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> - Mengulas kegiatan dalam satu hari - Menanyakan perasaan anak dalam mengikuti kegiatan, dan menanyakan kegiatan main yang disukai anak - Mengingatkan untuk mengirim tugas berupa foto dan video hasil belajar dirumah - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Memberi pesan – pesan pendek - Berdoa setelah selesai kegiatan 	15 menit	WhatsApp Grub

I. PENILAIAN

1. Tehnik Penilaian

Percakapan, unjuk kerja, observasi, penugasan, hasil karya

2. Instrumen penilaian

a. Ceklist

b. Hasil karya dan Catatan Anekdote (Dokumentasi Rekaman Perkembangan berupa foto dan video)

Mengetahui,

Kepala TK Al Hasan

Guru Kelas B

MASFIAH, S.Pd

VEGA ROVITA DEWI, S.Pd

RPP KE -2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) (PEMBELAJARAN DARING)

Satuan Pendidikan : TK AL HASAN
Semester/Bulan/Minggu : 1/9/13
Hari/Tanggal : Selasa, 22 September 2020
Tema/Sub Tema/sub-sub tema: Binatang/Binatang Bersayap/ Kupu – kupu
Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Pembelajaran ke- : 2
Alokasi Waktu : 08.00-09.00 (60 menit)

A. 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 bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, 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/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasi-kan 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),INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)	1.1.3 Mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan sesuai agama yang dianutnya
2	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (Sosem)	2.5.1 Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya
3	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakan untuk pengembangan motorik	3.3.3 Mengenal permainan fisik

	kasar dan halus (FM)	
4	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar halus (FM)	4.3.3 Melakukan permainan fisik melalui permainan tradisional kupu – kupu hinggap
5	3.6 Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (Kog)	3.6.10 Mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan dengan benda
6	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda di sekitarnya yang di kenalnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi) (Kog)	4.6.10 Menyelesaikan konsep penjumlahan dan pengurangan dengan media daun dan bunga
7	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (Bhs)	3.11.1 Memahami cerita tentang gambar yang dibuat sendiri dengan urut dan jelas
8	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (Bhs)	4.11.1 Bercerita mengenai gambar atau hasil karya yang dibuatnya sendiri dengan urut dan jelas
9	3.15 Mengenal berbagai karya seni dan aktifitas seni (Seni)	3.15.6 Mengenal cara mencipta bentuk dengan berbagai media
10	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (Seni)	4.15.6 Mencipta bentuk dengan berbagai media yang ada disekitar anak

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu berdoa sesuai dengan keyakinannya (*PPK*)
2. Setelah mengamati video tentang permainan tradisional kupu – kupu hinggap, anak mampu mengenal dan memainkan permainan tersebut (*ICT dan HOTS*)
3. Anak mampu mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan dengan media daun dan bunga yang ada di sekitar rumah
4. Anak mampu bercerita mengenai hasil karya yang dibuatnya dengan jelas (*HOTS*)
5. Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya
6. Anak mampu berkreasi membuat bentuk kupu-kupu dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar rumah (*HOTS*)

D. MATERI KEGIATAN

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Perilaku percaya diri

3. Permainan tradisional
4. Penjumlahan dengan media
5. Aktivitas seni

E. PENDEKATAN/ METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan pembelajaran: Saintifik – STEAM
- Metode Pembelajaran : Bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas
- Model Pembelajaran : Daring dengan aplikasi WhatsApp grup (*TPACK*)

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Video permainan tradisional kupu – kupu hinggap
<https://www.youtube.com/watch?v=chEiOefByWw>
- Lingkungan sekitar rumah

G. ALAT DAN BAHAN

Laptop/ HP untuk daring, Lembar Kerja, daun, bunga, lem (*TPACK*)

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket. Pembelajaran
A.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Guru Memberi Salam dan menanyakan kabar anak - Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan (PPK) - Guru mengajak anak menyanyi lagu “kupu-kupu” dan tepuk kupu – kupu - Bercakap – cakap tentang tema, sub tema kegiatan serta manfaat kegiatan yang akan dilakukan - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan anak dalam satu hari ini 	15 menit	WhatsApp Grub
B.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati Video permainan tradisional kupu – kupu hinggap https://www.youtube.com/watch?v=chEiOefByWw (Mengamati Saintifik- Sains- Steam) - Anak diberi stimulus atau rangsangan oleh guru untuk mengajukan pertanyaan mengenai permainan ini - Guru mendemonstrasikan kegiatan membuat bentuk kupu-kupu dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar rumah seperti daun dan bunga - Anak menceritakan pengalaman belajar berkreasi dengan bahan alam melalui foto dan Video yang dikirim lewat WhatsApp Group (Komunikasi - Saintifik, Teknologi- Steam) - Anak Praktek berkreasi dengan bahan alam bentuk kupu – 	30 menit	WhatsApp Grub

	<p>kupu didampingi orang tua(Saintifik-Teknik-Steam)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengkonfirmasi tugas yang harus anak lakukan selama di rumah yaitu: <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan 1 : Anak menghitung jumlah daun dan bunga yang ada di sekitar rumah (Mathematic - Steam) Kegiatan 2 : Anak berkreasi membentuk kupu- kupu dari bahan daun / bunga dan lem (Art - Steam) Kegiatan 3 : Anak mampu menceritakan pengalaman belajarnya dalam berkreasi membuat hasil karya - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya jika ada hal yang tidak jelas atau ada yang belum diketahui 		
C.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengulas kegiatan dalam satu hari - Menanyakan perasaan anak dalam mengikuti kegiatan, dan menanyakan kegiatan main yang disukai anak - Mengingatkan untuk mengirim tugas berupa foto dan video hasil belajar dirumah - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Memberi pesan – pesan pendek - Berdoa setelah selesai kegiatan 	15 menit	WhatsApp Grub

I. PENILAIAN

1. Tehnik Penilaian

Percakapan, unjuk kerja, observasi, penugasan, hasil karya

2. Instrumen penilaian

a. Rating scale

c. Hasil karya dan Catatan Anekdote (Dokumentasi Rekaman Perkembangan berupa foto dan video)

Mengetahui,

Kepala TK Al Hasan

Guru Kelas B

MASFIAH, S.Pd

VEGA ROVITA DEWI, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
(PEMBELAJARAN DARING)

Satuan Pendidikan : TK AL HASAN
Semester/Bulan/Minggu : 1/9/13
Hari/Tanggal : Rabu, 23 September 2020
Tema/Sub Tema/sub-sub tema: Binatang/Binatang Bersayap/ Kupu – kupu
Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Pembelajaran ke- : 3
Alokasi Waktu : 08.00-09.00 (60 menit)

A. 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 bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, 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/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasi-kan 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),INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)	1.1.3 Mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan sesuai agama yang dianutnya
2	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (Sosem)	2.5.1 Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya
3	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan	3.3.1 Mengenal gerakan binatang

	gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)	3.3.9 Mengenal cara membuat gambar dengan teknik kolase dgn berbagai media
4	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar halus (FM)	4.3.1 Menirukan gerakan binatang kupu kupu ketika terbang 4.3.9 Membuat gambar dengan teknik kolase dengan media biji - bijiaan
5	3.6 Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (Kog)	3.6.2 Mengetahui 2 kumpulan benda yg sama jumlahnya, yg tidak sama, yang lebih banyak atau lebih sedikit
6	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda di sekitarnya yang di kenalnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi) (Kog)	4.6.2 Mengelompokkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, yang lebih banyak atau lebih sedikit
7	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (Bhs)	3.11.2Memahami pertanyaan tentang informasi
8	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (Bhs)	4.11.2Menjawab pertanyaan tentang informasi mengenai kupu – kupu
9	3.15 Mengenal berbagai karya seni dan aktifitas seni (Seni)	3.15.6 Mengenal cara mencipta bentuk dengan berbagai media
10	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (Seni)	4.15.6 Mencipta bentuk kupu – kupu dengan media pasir untuk menggambar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu berdoa sesuai dengan keyakinannya (*PPK*)
2. Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya
3. Anak mampu mempraktekkan gerakan kupu – kupu terbang (*HOTS*)
4. Anak mampu menciptakan gambar kupu – kupu dengan teknik kolase dengan media biji – bijiaan yang ada dirumahnya (*HOTS*)
5. Anak dapat mengelompokkan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama, yang lebih banyak atau lebih sedikit dengan media biji – bijian (*HOTS*)

6. Anak mampu memahami dan menjawab pertanyaan tentang informasi mengenai kupu – kupu
7. Anak mampu berkreasi mencipta bentuk kupu – kupu dengan media pasir untuk menggambar (*HOTS*)

D. MATERI KEGIATAN

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Perilaku percaya diri
3. Gerakan kupu – kupu
4. Kolase dengan biji - bijian
5. Menggambar di pasir

E. PENDEKATAN/ METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan pembelajaran: Saintifik – STEAM
- Metode Pembelajaran : Bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas
- Model Pembelajaran : Daring dengan aplikasi WhatsApp grup (*TPACK*)

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Video kolase dengan biji – bijian <https://www.youtube.com/watch?v=a6gETC2I8lw>
- Pasir yang ada di halaman rumah

G. ALAT DAN BAHAN

Laptop/ HP untuk daring, Lembar Kerja, pasir halus, biji – bijian, lem (*TPACK*)

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket. Pembelajaran
A.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Guru Memberi Salam dan menanyakan kabar anak - Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan (PPK) - Bercakap – cakap tentang tema, sub tema kegiatan serta manfaat kegiatan yang akan dilakukan - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan anak dalam satu hari ini 	15 menit	WhatsApp Grub
B.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Guru berdiskusi dengan peserta didik tentang gerakan kupu – kupu saat terbang - Anak memperagakan gerakan kupu – kupu terbang kemudian difoto dan dikirim lewat WhatsApp Group (Teknologi-Steam) 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati video kolase dengan biji – bijian https://www.youtube.com/watch?v=a6gETC2I8lw (Mengamati Saintifik- Sains- Steam) - Anak Praktek teknik kolase dengan media biji – bijiaan yang ada dirumahnya (Saintifik-Teknik-Steam) - Guru mengkonfirmasi tugas yang harus anak lakukan selama di rumah yaitu: <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan 1: Anak memperagakan gerakan kupu – kupu terbang Kegiatan 2 : Anak membuat kolase dengan biji – bijian dan mengelompokkan jumlah biji yang dipakai(Art -Mathematic-Steam) Kegiatan 3 : Anak menggambar bentuk kupu kupu dengan media pasir (Art -Steam) - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya jika ada hal yang tidak jelas atau ada yang belum diketahui 	30 menit	WhatsApp Grub
C.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengulas kegiatan dalam satu hari - Menanyakan perasaan anak dalam mengikuti kegiatan, dan menanyakan kegiatan main yang disukai anak - Mengingatkan untuk mengirim tugas berupa foto atau video hasil belajar dirumah - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Memberi pesan – pesan pendek - Berdoa setelah selesai kegiatan 	15 menit	WhatsApp Grub

I. PENILAIAN

1. Tehnik Penilaian

Percakapan, unjuk kerja, observasi, penugasan, hasil karya

2. Instrumen penilaian

a. Rating scale

b. Hasil karya dan Catatan Anekdot (Dokumentasi Rekaman Perkembangan berupa foto dan video)

Mengetahui,

Kepala TK Al Hasan

Guru Kelas B

MASFIAH, S.Pd

VEGA ROVITA DEWI, S.Pd