

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
TAMAN KANAK-KANAK ARIWACANA
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu	:	I/ September/ 10
Hari/Tanggal	:/.....
Kelas/Usia	:	B/5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	:	Tanah Airku/Budayaku/ Makanan tradisional (tiwul)
Penguatan Pendidikan Karakter	:	Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas
Pendekatan Pembelajaran	:	TPACK
Strategi Pembelajaran	:	Daring melalui WA
Metode Pembelajaran	:	Demonstrasi, unjuk kerja
KOMPETENSI INTI		
<p>KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya</p> <p>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</p> <p>KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan <i>satuan PAUD</i> dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasi-kan melalui kegiatan bermain</p> <p>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</p>		
KOMPETENSI DASAR (KD)		
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	
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 sikap kemandirian	
3.3-4.3	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	
3.6-4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).	
3.7-4.7	Mengenal dan menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	
3.12-4.12	Mengenal dan Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
3.15-4.15	Mengenal dan Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	
MATERI PEMBIASAAN		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan 2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan 3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan 4. Mencuci tangan masuk dalam SOP makan 		
MATERI PEMBELAJARAN		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersyukur atas Berkat Tuhan (Tiwul) 2. Berkreasi dengan berbagai media 		

3. Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya
4. Mengenal dan membuat huruf dengan berbagai media.
5. Memiliki sikap kemandirian
6. Menampilkan aktivitas seni

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati Vidio pembuatan Tiwul, anak dapat menceritakan tentang tiwul
2. Anak dapat berkreasi dengan berbagai media untuk membuat anyaman dari pelepah daun ketela.
3. Anak dapat membuat urutan proses kerja pembuatan tiwul.
4. Anak dapat menuliskan angka sesuai dengan urutan pembuatan tiwul.
5. Anak dapat menampilkan tepuk tiwul.

ALAT DAN BAHAN

Media Pembelajaran:

- Video tentang pembuatan Tiwul

Alat dan bahan:

- HP android
- LKPD(Gambar seri proses pembuatan tiwul, kolase huruf T)
- daun ketela pohon

LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

- KEGIATAN PEMBUKAAN (08.00- 08.15 WIB)
- Penerapan SOP pembukaan (salam, berdoa, bernyanyi) didampingi orang Tua melalui Whatsaap grup.
- Melihat video “Membuat Tiwul” yang di share guru melalui WA grup <https://www.youtube.com/watch?v=ty6yNh3QPII>
- Berdiskusi tentang tiwul
- Guru menjelaskan kegiatan dan aturan main.
- Guru menjelaskan cara pengiriman tugas berupa Video singkat kegiatan anak atau foto kegiatan melalui whatsapp Grup.

1. KEGIATAN INTI (08.15-09.15)

a. Menanya

Guru memberikan kesempatan bertanya kepada anak-anak:

- Siapa yang mencipta Ketela pohon?
- Mengapa kita perlu makan tiwul?
- Apa alat yang digunakan untuk membuar tiwul?
- Bagaimana cara membuat tiwul?
- Kapan nasi tiwul dibuat?
- Dimana tiwul dijual?

b. Mengumpulkan informasi

1. Anak mendapatkan jawaban dari tayangan video tentang pembuatan Thiwul.
2. Anak mendapatkan jawaban dari orang tua/ guru

c. Menalar

Didampingi orang tua anak melakukan kegiatan main:

Kegiatan 1: Anak mengurutkan gambar seri proses pembuatan tiwul.

Kegiatan 2: Anak membuat kolase huruf “T” dengan daun ketela pohon.

Kegiatan 3: Anak membuat anyaman dari pelepah daun ketela pohon.

d. Mengkomunikasikan

1. Setelah melakukan kegiatan main anak menceritakan pengalamannya selama bermain

2. Anak menunjukkan hasil karyanya melalui foto kegiatan yang dikirim orang tua melalui whatsapp grup.										
Recalling										
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak merapikan mainan yang sudah digunakan 2. Anak dan guru tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Anak dan guru berdiskusi bila ada perilaku yang kurang tepat 4. Penguatkan pengetahuan yang didapat hari ini 										
2. ISTIRAHAT (09.15-09.45 WIB)										
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP Istirahat (Cuci tangan, Berdoa) 2. Anak makan 3. Anak bermain bebas 										
3. KEGIATAN PENUTUP (09.45-10.00 WIB)										
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dan guru berdiskusi tentang perasaan selama hari ini belajar dan bermain dengan teman-teman 2. Anak dan guru bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini 3. Bererita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari 5. Penerapan SOP Penutupan 										
D. RENCANA PENILAIAN										
Rencana penilaian dengan metode Observasi:										
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Sikap Perilaku : Catatan Anekdote (Aspek Afektif) 2. Penilaian Pengetahuan : Ceklis (Aspek Kognitif) 3. Penilaian Keterampilan : Hasil Karya (Aspek Psikomotor) 										
E. RUBRIK PENILAIAN										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nilai</th> <th>Rubrik Penilaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan</td> </tr> </tbody> </table>	Nilai	Rubrik Penilaian	1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.	2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua	3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.	4	BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan
Nilai	Rubrik Penilaian									
1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.									
2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua									
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.									
4	BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan									

Mengetahui
Kepala TK ARIWACANA

Rongkop,.....
Guru Kelas

IDA SURYATI, S.Pd

SUKIYATI, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
TAMAN KANAK-KANAK ARIWACANA
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu	:	I/ September/ 10
Hari/Tanggal	:/.....
Kelas/Usia	:	B/5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	:	Tanah Airku/Budayaku/ permainan jawa(Dakon)
Penguatan Pendidikan Karakter	:	Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas
Pendekatan Pembelajaran	:	TPACK
Strategi Pembelajaran	:	Daring melalui WA Grup & Google meet
Metode Pembelajaran	:	Demonstrasi, unjuk kerja
KOMPETENSI INTI		
<p>KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya</p> <p>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</p> <p>KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan <i>satuan PAUD</i> dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasi-kan melalui kegiatan bermain</p> <p>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</p>		
KOMPETENSI DASAR (KD)		
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	
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 sikap kemandirian	
3.3-4.3	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	
3.6-4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).	
3.7-4.7	Mengenal dan menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	
3.12-4.12	Mengenal dan meunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
3.15-4.15	Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	
MATERI PEMBIASAAN		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan 2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan 3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan 4. Mencuci tangan masuk dalam SOP makan 		
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Menghargai orang lain		

2. Mengenal permainan dakon
3. Menggambar papan dakon
4. Menulis angka
5. Bermain dakon

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat menghargai orang lain (orang tua, kaka, adik)
2. Dengan permainan dakon akan menumbuhkan sikap sabar menunggu giliran
3. Dengan permainan dakon anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
4. Dengan permainan dakon anak dapat mengenal budayanya.
5. Melalui permainan dakon anak dapat mengelompokkan benda
6. Melalui permainan dakon anak dapat menghitung dan menulis angka.
7. Dengan melihat video permainan dakon, anak dapat menemukan cara untuk membuat papan dakon sesuai dengan kreativitasnya.

ALAT DAN BAHAN

1. Media pembelajaran ;
Video permainan dakon https://www.youtube.com/watch?v=WH_KA-1bC-M
2. Alat dan bahan:
 - Kardus bekas /Kalender bekas
 - Spidol
 - Batu kerikil

LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

4. **KEGIATAN PEMBUKAAN (08.00- 08.15 WIB)**
 - Penerapan SOP pembukaan (salam, berdoa, bernyanyi) didampingi orang Tua melalui Whatsaap grup.
 - Mengamati dan menganalisis video tentang permainan dakon di damping orang tua.
 - Berdiskusi tentang permainan dakon
 - Guru menjelaskan kegiatan dan aturan main.
 - Guru menjelaskan cara pengiriman tugas berupa Video singkat permainan anak atau foto kegiatan melalui whatsapp Grup.
5. **KEGIATAN INTI (08.15-09.15)**

Menanya
Guru mentimulus anak untuk bertanya tentang permainan dakon, anak bertanya tentang:

 1. Apa itu permainan dakon?
 2. Darimana permainan dakon berasal?
 3. Siapa yang bermain dakon?
 4. Kapan pemain dakon menang?
 5. Dimana kita dapat bermain dakon
 6. Bagaimana cara bermain akan?

Mengumpulkan informasi

 1. Anak mendapatkan jawaban dari tayangan video tentang permainan dakon
 2. Anak mendapatkan informasi dari jawaban orangtua dan guru

Menalar
Anak di damping orang tua melakukan kegiata main :

 1. Membuat papan dakon dengan kalender bekas.
 2. Menulis urutan angka pada setiap lubang tempat biji dakon.
 3. Mengisi papan dakon dengan biji dakon (batu kerikil)
 4. Bermain dakon

Mengkomunikasikan											
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah bermain dakon anak menceritakan pengalamannya bermain dakon. 2. Anak menunjukkan hasil karyanya melalui foto 											
Recalling											
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak merapikan mainan yang sudah digunakan 2. Anak dan guru tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Anak dan guru berdiskusi bila ada perilaku yang kurang tepat 4. Penguatkan pengetahuan yang didapat hari ini 											
6. ISTIRAHAT (09.15-09.45 WIB)											
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP Istirahat (Cuci tangan, Berdoa) 2. Anak makan 3. Anak bermain bebas 											
7. KEGIATAN PENUTUP (09.45-10.00 WIB)											
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dan guru berdiskusi tentang perasaan selama hari ini belajar dan bermain dengan teman-teman 2. Anak dan guru bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini 3. Bererita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari 5. Penerapan SOP Penutupan 											
F. RENCANA PENILAIAN											
Rencana penilaian dengan metode Observasi:											
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Sikap Perilaku : Catatan Anekdote (Aspek Afektif) 2. Penilaian Pengetahuan : Ceklis (Aspek Kognitif) 3. Penilaian Keterampilan : Hasil Karya (Aspek Psikomotor) 											
G. RUBRIK PENILAIAN											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nilai</th> <th>Rubrik Penilaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan</td> </tr> </tbody> </table>		Nilai	Rubrik Penilaian	1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.	2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua	3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.	4	BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan
Nilai	Rubrik Penilaian										
1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.										
2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua										
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.										
4	BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan										

Mengetahui
Kepala TK ARIWACANA

Rongkop,.....
Guru Kelas

IDA SURYATI, S.Pd

SUKIYATI, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
TAMAN KANAK-KANAK ARIWACANA
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu	:	I/ September/ 10
Hari/Tanggal	:/.....
Kelas/Usia	:	B/5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	:	Tanah Airku/Budayaku/ pakaian adat Yogyakarta (kebaya, sorjan)
Penguatan Pendidikan Karakter	:	Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas
Pendekatan Pembelajaran	:	TPACK
Strategi Pembelajaran	:	Daring melalui WA Grup
Metode Pembelajaran	:	Demonstrasi, unjuk kerja
KOMPETENSI INTI		
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 <i>satuan PAUD</i> 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		
KOMPETENSI DASAR (KD)		
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	
2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	
3.3-4.3	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	
3.6-4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).	
3.7-4.7	Mengenal dan menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	
3.12-4.12	Mengenal dan Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
3.15-4.15	Mengenal dan Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	
MATERI PEMBIASAAN		
1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan 2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan 3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan 4. Mencuci tangan masuk dalam SOP makan		
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Menghargai orang lain 2. Mengenal pakaian adat jawa 3. Menggambar 4. Membuat		

5. Membuat huruf
TUJUAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menghargai orang lain (orang tua, kaka, adik) 2. Dengan melihat gambar pakaian adat jawa anak mau memakai pakaian adat jawa. 3. Anak bisa menggambar pakaian adat jawa (kain, sorjan, kebaya, blangkon, selop) 4. Anak dapat membatik dengan motif lurik. 5. Anak dapat membedakan pakaian adat laki-laki dan perempuan.. 6. Anak dapat membentuk huruf
ALAT DAN BAHAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran ; Video pembelajaran tentang jenis-jenis pakaian adat jawa 2. Alat dan bahan: <ul style="list-style-type: none"> - LKPD - krayon - buku gambar
LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. KEGIATAN PEMBUKAAN (08.00- 08.15 WIB) <ul style="list-style-type: none"> - Penerapan SOP pembukaan (salam, berdoa, bernyanyi) didampingi orang Tua melalui Whatsaap grup. - Mengamati dan menganalisis video tentang pembelajaran di damping orang tua. - Guru dan siswa berdiskusi tentang pakaian adat jawa - Guru menjelaskan kegiatan dan aturan main. - Guru menjelaskan cara pengiriman tugas berupa Video singkat permainan anak atau foto kegiatan melalui whatsapp Grup.
<ol style="list-style-type: none"> 2. KEGIATAN INTI (08.15-09.15) <p>Menanya Guru mentimulus anak untuk bertanya tentang permainan dakon, anak bertanya tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa isaja jenis- jenis pakaian adat Di Yogyakarta? 2. Siapa yang membuat kebaya/sorjan/ kain(jarik)? 3. Kapan kita menggunakanpakaian adat? 4. Dimana kita dapat membeli Kebaya/ surjan/ jarik, blangkon.? 5. Bagaimana cara memakai kain pakaian adat? <p>Mengumpulkan informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mendapatkan jawaban dari tayangan video pembelajaran tentang pakaian adat Yogyakarta. 2. Anak mendapatkan informasi dari jawaban orangtua dan guru <p>Menalar Anak di damping orang tua melakukan kegiata main :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar pakaian adat Yogyakarta (kebaya, sorjan) 2. Memberi tulisan pada gambar yang dibuat. 3. Membatik kebaya dengan motif lurik <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menggambar kebaya/ sorjan anak akan menceritakan pengalamannya 2. Anak menunjukkan hasil karyanya melalui foto dan orang tua mengirim hasil karya anak melalui Whatsapp Grup.
Recalling
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak merapikan mainan yang sudah digunakan 2. Anak dan guru tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak dan guru berdiskusi bila ada perilaku yang kurang tepat 4. Penguatkan pengetahuan yang didapat hari ini 										
3. ISTIRAHAT (09.15-09.45 WIB)										
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP Istirahat (Cuci tangan, Berdoa) 2. Anak makan 3. Anak bermain bebas 										
4. KEGIATAN PENUTUP (09.45-10.00 WIB)										
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dan guru berdiskusi tentang perasaan selama hari ini belajar dan bermain dengan teman-teman 2. Anak dan guru bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini 3. Bererita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari 5. Penerapan SOP Penutupan 										
H. RENCANA PENILAIAN										
<p>Rencana penilaian dengan metode Observasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Sikap Perilaku : Catatan Anekdote (Aspek Afektif) 2. Penilaian Pengetahuan : Ceklis (Aspek Kognitif) 3. Penilaian Keterampilan : Hasil Karya (Aspek Psikomotor) 										
I. RUBRIK PENILAIAN										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nilai</th> <th>Rubrik Penilaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan</td> </tr> </tbody> </table>	Nilai	Rubrik Penilaian	1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.	2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua	3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.	4	BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan
Nilai	Rubrik Penilaian									
1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan orang tua.									
2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu orang tua									
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh orang tua.									
4	BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indikator yang diharapkan									

Mengetahui
Kepala TK ARIWACANA

Rongkop,.....
Guru Kelas

IDA SURYATI, S.Pd

SUKIYATI, S.Pd