

**EVALUASI PEMBELAJARAN RPPH 1  
TK PERTIWI 14.26.10  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**TEMA : BINATANG**

**SUB TEMA : BINATANG YANG HIDUP DI DARAT**

**SUB – SUB TEMA : AYAM**

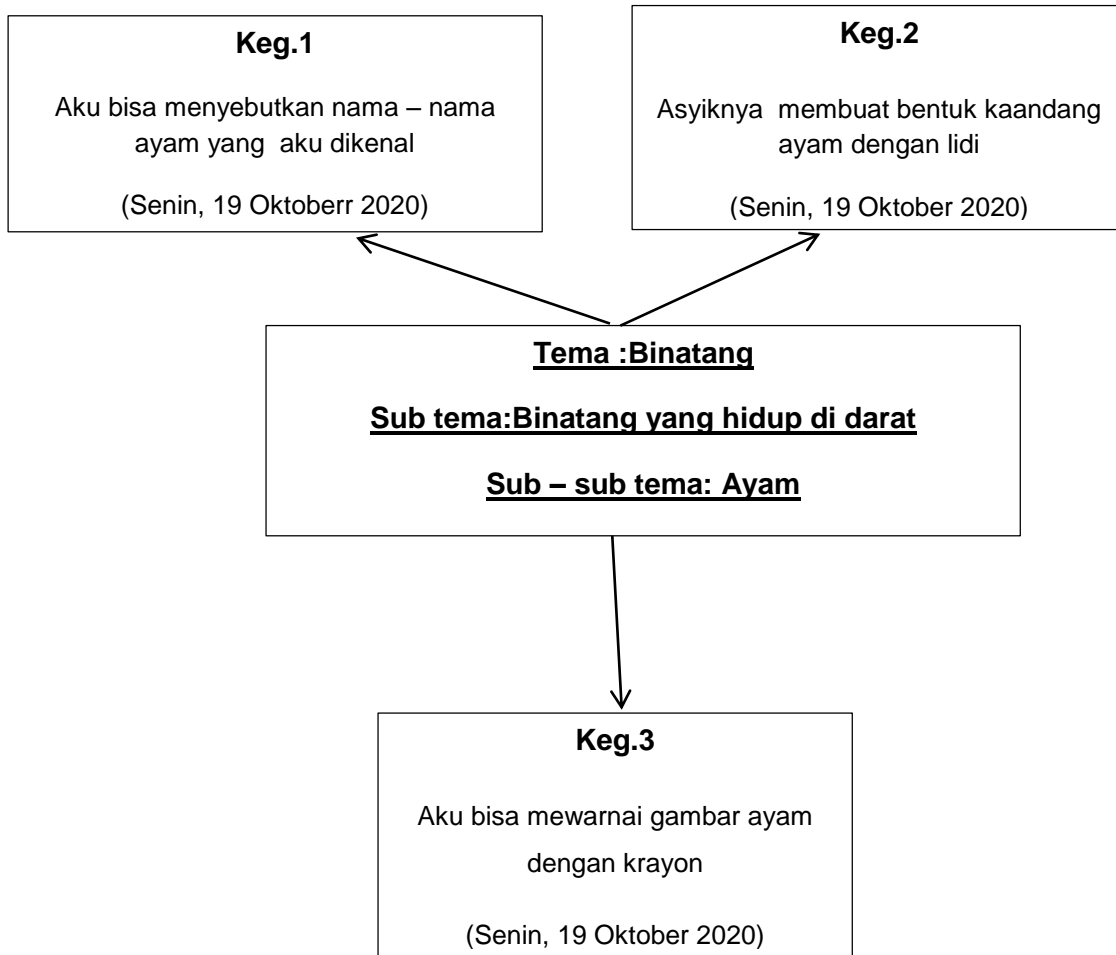


**SITI MUNJAIYAH  
PPG DALJAB 1  
PG PAUD  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
2020**

**Tabel Analisis Rancangan Kegiatan Bermain**

No	Kegiatan	ASPEK PERKEMBANGAN AUD						Saintifik	STEAM
		NAM	FISMOT	SOSEM	KOG	BAH	SEN		
1	Aku bisa menyebutkan nama – nama ayam yang aku dikenal	V (1.1)				V (3.12/ 4.12)			
2	Asyiknya membuat bentuk kaandang ayam dengan lidi			V (2,8)	V (3.6/ 4.6)			V	V
3	Aku bisa mewarnai gambar ayam dengan krayon		V (3.3/ 4.3)				V (3.15/ 4.15)		

## PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING

### TK PERTIWI 14.26.10

### TAHUN PELAJARAN 2020/2021

---

Satuan Pendidikan	: TK Pertiwi 14.26.10
Semester/ Minggu	: I/ XII
Kelompok	: B
Tema/Sub tema/sub sub tema	: Binatang/ Binatang yang Hidup di Darat/Ayam
Alokasi Waktu Kegiatan	: 90 menit
Hari, tanggal	: Senin, 19 Oktober 2020
Kegiatan Bermain	: 1. Aku bisa menyebutkan nama – nama ayam yang anak kenal 2. Asyiknya membuat bentuk kandang ayam dengan lidi 3. Aku bisa mewarnai gambar ayam dengan krayon

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Aku bisa menyebutkan nama – nama ayam yang aku dikenal
  - Anak dapat menyebut nama – nama ayam ciptaan Tuhan (NAM:1.1)
  - Anak dapat menyebut nama nama ayam yang anak ketahui (BHS:3.12/3.12)
2. Asyiknya membuat bentuk kandang ayam dengan lidi
  - Anak bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru untuk membuat bentuk kandang ayam dengan lidi (SOSEM:2.8)
  - Anak dapat membedakan ukuran lidi (KOG:3.6/4.6)
3. Aku bisa mewarnai gambar ayam dengan krayon
  - Anak dapat mewarnai gambar ayam dengan rapi (FM:3.3/4.3)
  - Anak dapat menghasilkan karya seni berupa warna ayams esuai imajinasi anak (SENI:3.15/4/15)

## B. Bahan Ajar

- Nama – nama ayam: Ayam kampung, Ayam negeri, Ayam hutan, Ayam kate, Ayam bangkok, Ayam cemani, ayam pejantan, ayam kalkun
- Bagian - bagian ayam: badan, dada, paha, sayap, kepala, leher, ekor, kaki
- Ciri – ciri ayam: Berkaki dua, Berbulu, Bertelur, halal, bersayap, memiliki paruh, berkokok (ayam jantan), berkotek (ayam betina)
  
- Manfaat dari ayam:
  - Daging ayam : untuk berbagai masakan misal: sate, ayam goreng, ayam bakar, frozen food
  - Telor ayam : telur asin, sate telur, bahan pembuat kue
  - Bulu ayam : kemoceng
  - Kotoran ayam : pupuk kandang
  
- Tempat hidup ayam: kandang, hutan
- Perkembangbiakan ayam: telur-anak ayam-ayam dewasa
- Makanan ayam: beras, dedak, nasi, jagung, padi, pur ayam

## C. Media

1. [Video] mengenal nama- nama ayam di Indonesia  
Link = ( [https://youtu.be/00\\_z\\_UjfgYE](https://youtu.be/00_z_UjfgYE) )
2. Video WA Group
3. Gambar Ayam/LKPD

### D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform																		
1	<p>Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap salam</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Apersepsi</li> <li>• Penjelasan aturan kegiatan main</li> </ul>		15 menit	WA Chat																		
2	<p>Inti</p> <p>1.Aku bisa menyebutkan nama – nama ayam yang aku dikenal</p> <p>2.Asyiknya membuat bentuk kandang ayam dengan lidi</p> <p>3.Aku bisa mewarnai gambar ayam dengan krayon</p>	<p>1.Aku bisa menyebutkan nama – nama ayam yang aku dikenal</p> <p>2.Asyiknya membuat bentuk kandang ayam dengan lidi</p> <p><b>STEAM</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>STEAM</th> <th>URAIAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Science</td> <td>Anak mengetahui bahan lidi adalah keras sesuai apa yang dirabanya</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Technology</td> <td>Anak mengetahui cara memotong lidi baik tanpa alat bantu maupun dengan alat bantu(gunting)</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Engineering</td> <td>Anak mengetahui cara merancang/membuat kandang ayam dengan lidi</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Art</td> <td>Anak dapat membuat kandang ayam dengan lidi</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Mathenatics</td> <td>Anak dapat menghitung lidi yang digunakan</td> </tr> </tbody> </table>	NO	STEAM	URAIAN	1.	Science	Anak mengetahui bahan lidi adalah keras sesuai apa yang dirabanya	2.	Technology	Anak mengetahui cara memotong lidi baik tanpa alat bantu maupun dengan alat bantu(gunting)	3.	Engineering	Anak mengetahui cara merancang/membuat kandang ayam dengan lidi	4.	Art	Anak dapat membuat kandang ayam dengan lidi	5.	Mathenatics	Anak dapat menghitung lidi yang digunakan	60 menit	Vidio WA Group
NO	STEAM	URAIAN																				
1.	Science	Anak mengetahui bahan lidi adalah keras sesuai apa yang dirabanya																				
2.	Technology	Anak mengetahui cara memotong lidi baik tanpa alat bantu maupun dengan alat bantu(gunting)																				
3.	Engineering	Anak mengetahui cara merancang/membuat kandang ayam dengan lidi																				
4.	Art	Anak dapat membuat kandang ayam dengan lidi																				
5.	Mathenatics	Anak dapat menghitung lidi yang digunakan																				

Anak dapat membedakan lidi yang pendek panjang

### SCAINTIFIK

NO	SCAINTIFIK	URAIAN
1.	Mengamati	Anak mengamati lidi
2.	Menanya	Anak menanyakan : <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Apa nama bahan yang digunakan untuk membuat kandang ayam</li><li>➤ Siapa yang menciptakan lidi</li><li>➤ Kapan waktu mengambil lidi</li><li>➤ Kenapa lidi dapat digunakan</li><li>➤ Bagaimana cara memotong lidi,</li></ul>
3.	Mengumpulkan informasi	Anak mengetahui cara merancang/membuat kandang ayam dengan lidi

		4.	Menalar	Anak dapat membuat kandang ayam dengan lidi		
		5.	Mengkomunikasikan	Anak dapat menghitung lidi yang digunakan Anak dapat membedakan lidi yang pendek panjang		
		3. Aku bisa mewarnai gambar ayam dengan krayon				
3	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesimpulan</li> <li>• Pesan moral</li> <li>• Doa selesai kegiatan</li> <li>• salam</li> </ul>				15 menit	WA Chat



# EVALUASI PEMBELAJARAN RPPH 1

TK PERTIWI 14.26.10

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

---

Nama anak :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	NAM:1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan NYA	<b>Observasi</b> melalui Video Anak menyebut ayam ciptaan Tuhan yang dikirim melalui WA Group					
2	BHS:3.12/4.12 Mengenal keaksaraan melalui bermain	<b>Observasi</b> melalui Video Anak menyebut nama – nama ayam yang dikirim melalui WA Group					
3	KOG:3.6/4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda – benda disekitar yang dikenalnya.	<b>Portifolio</b> melalui foto Anak menyebut alat dan bahan untuk membuat kandang ayam					

		yang dikirim melalui WA Group					
4	FM:3.3/4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus	<b>Observasi</b> melalui Video Anak saat melakukan kegiatan mewarnai gambar ayam yang dikirim melalui WA Group					
5	SENI:3.15 Meengenal berbagai karya dan aktivitas seni	<b>Portofolio</b> melalui foto hasil kegiatan anak mewarnai gambar ayam dengan krayon yang dikirim melalui WA Group					

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan		Deskripsi
			Belum Muncul	Sudah Muncul	
1.	SOSEM:2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	<b>Observasi</b> melalui Video Anak membuat kandang ayam dengan lidi sendiri tanpa bantuan orang lain			

		yang dikirim melalui WA Group			
--	--	----------------------------------	--	--	--

### Rubik Penilaian

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1	NAM:1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan NYA	Anak belum mampu membedakan benda – benda ciptaan tuhan misal :ayam	Anak menyebut ciptaan Tuhan dengan bantuan orang tua misal :ayam	Anak menyebut ciptaan Tuhan sendiri misal :ayam	Anak menyebut ciptaan Tuhan sendiri dan ciptaan Tuhan yang lainnya misal :ayam, ,matahari,dll
2	BHS:3.12/4.12 Mengenal keaksaraan melalui bermain	Anak belum mampu menyebutkan nama - nama ayam	Anak dapat menyebutkan nama - nama dengan bantuan orang tua	Anak dapat menyebutkan nama - nama ayam sebanyak 5 macam	Anak dapat menyebutkan nama - nama ayam lebih dari 5 macam
3	KOG:3.6/4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda – benda disekitar yang dikenalnya.	Foto kandang ayam dengan lidi masih berantakan	Foto kandang ayam dengan lidi mulai berbentuk	Foto kandang ayam dengan lidi sudah sesuai yang dicontohkan guru	Foto kandang ayam dengan lidi sudah sesuai yang dicontohkan guru dengzn ditambah berbagai gambar sesuai imajinasi anak
4	FM:3.3/4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk	Anak belum dapat memegang	Anak dapat memegang krayon dengan	Anak sudah dapat memegang	Anak sudah dapat memegang krayon sendiri

	mengembangkan motorik kasar dan motorik halus	krayon dengan benar untuk mewarnai gambar	bantuan orang tua untuk mewarnai gambar	krayon sendiri untuk mewarnai gambar	untuk mewarnai gambar dan dapat menambahkan gambar lain pada ayam yang diwarnainya misal:makanan ayam
5	SENI:3.15 Meengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak masih corat coret dalam mewarnai gambar	Anak dapat mewarnai gambar tetapi belum rapi	Anak sudah dapat mewarnai gambar dengan rapi	Anak sudah dapat mewarnai gambar dengan rapi,tidak keluar garis dan dapat menempatkan warna - warna yang sesuai

Kepala Sekolah

(Satiyem,S.Pd AUD.)

Kretek, 19 Oktober 2020

Guru Kelas

(Siti Munjaiyah,S.Pd)

E. Lampiran

1. Tangkapan Layar LKPD
2. Tangkapan Layar WA Group

**EVALUASI PEMBELAJARAN RPPH 2**  
**TK PERTIWI 14.26.10**  
**TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**TEMA : BINATANG**

**SUB TEMA : BINATANG YANG HIDUP DI DARAT**

**SUB – SUB TEMA : KAMBING**

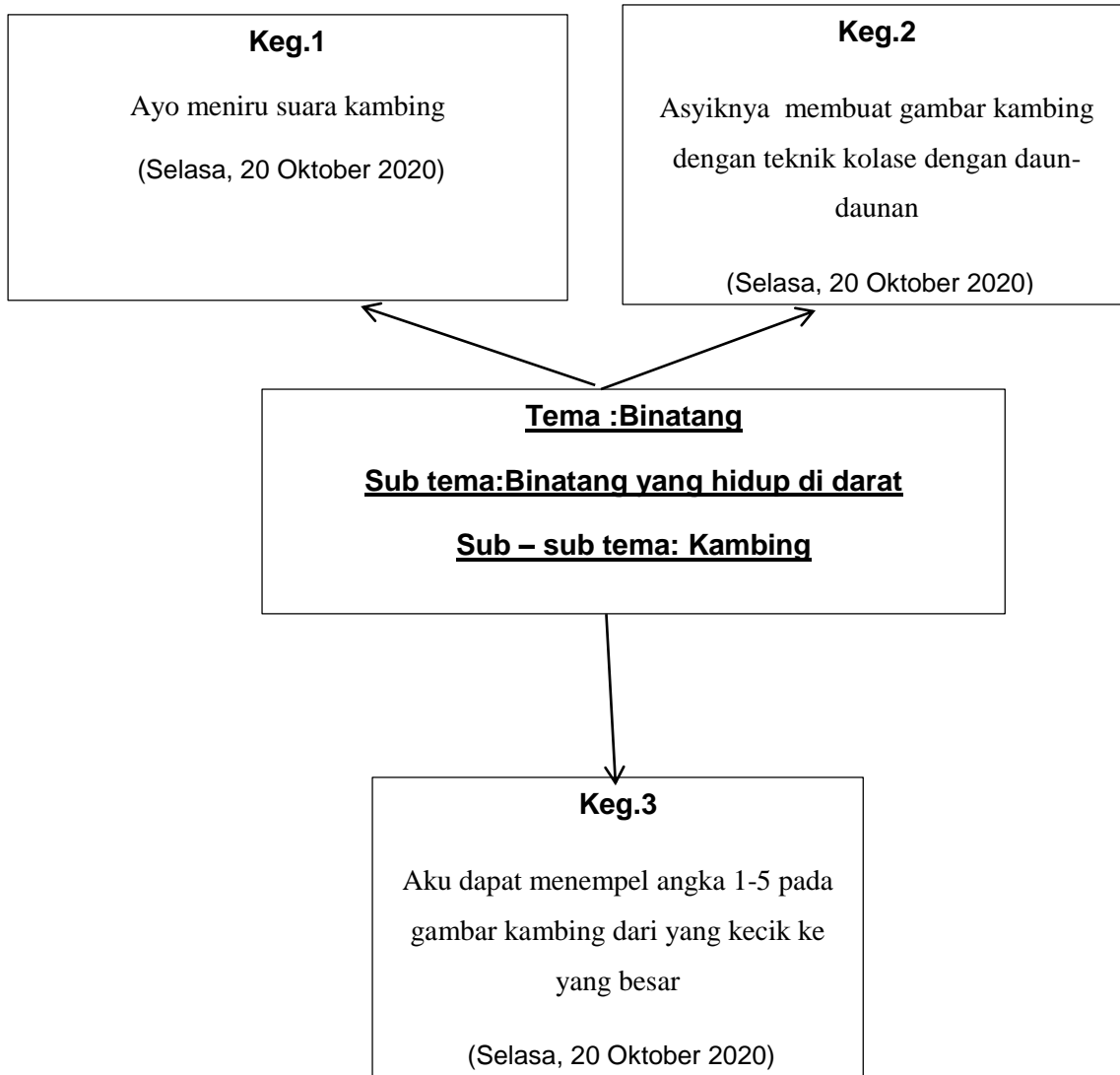


**SITI MUNJAIYAH**  
**PPG DALJAB 1**  
**PG PAUD**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**2020**

**Tabel Analisis Rancangan Kegiatan Bermain**

No	Kegiatan	ASPEK PERKEMBANGAN AUD						Saintifik	STEAM
		NAM	FISMOT	SOSEM	KOG	BAH	SEN		
1	Ayo meniru suara kambing	V (1.1)				V (3.12/ 4.12)			
2	Asyiknya membuat gambar kambing dengan teknik kolasedengan daun- daunan		V (3.3/ 4.3)				V (3.15/ 4.15)	V	V
3	Aku dapat menempel angka 1-5 pada gambar kambing dari yang kecil ke yang besar			V (2.8)	V (3.6/ 4.6)				

## PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING

TK PERTIWI 14.26.10

TAHUN PELAJATAN 2020/2021

---

Satuan Pendidikan	: TK Pertiwi 14.26.10
Semester/ Minggu	: I/ XII
Kelompok	: B
Tema/Sub tema/sub sub tema	: Binatang/ Binatang yang Hidup di Darat/Kambing
Alokasi Waktu Kegiatan	: 90 menit
Hari, tanggal	: Selasa, 20 Oktober 2020
Kegiatan Bermain	: 1. Ayo meniru suara kambing 2. Asyiknya membuat gambar kambing dengan teknik kolase dengan daun - daunan 3. Aku dapat menempel angka 1-5 pada gambar kambing dari yang kecil ke yang besar

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Ayo meniru suara kambing
  - Anak dapat membedakan ciptaan Tuhan (NAM:1.1)
  - Anak dapat menirukan suara kambing (BHS:3.12/4.12)
2. Asyiknya membuat gambar kambing dengan teknik kolase dengan daun - daunan
  - Anak dapat mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan untuk membuat kolase (FM;3.3/4.3)
  - Anak dapat membuat hasil karya gambar kambing dengan teknik kolase (SENI:3.15/4.15)
3. Aku dapat menempel angka 1-5 pada gambar kambing dari yang kecil ke yang besar
  - Anak dapat mengembangkan kemandirian (SOSEM:2,8)
  - Anak dapat memahami angka 1-5, dapat memahami konsep besar kecil (KOG;3.6/4.6)

### B. Bahan Ajar

- Nama – nama kambing : Kambing kacang, kambing etawa, kambing jawa randu, kambing pur



- Ciri ciri kambing: hewan berkaki empat .hewan herbifora,berkembang biak dengan beranak,berbulu,termasuk hewan ternak
- Bagian bagian kambing: kepala badan ekor kaki,puting susu
- Yang dapat dimanfaatkan dari kambing: daging,kulit,kotoran,susu,bulu
- Tempat hidup:Kandang,ladang,padang rumput
- Makanan kambing : Rumput,daun,

### C. Media

1. [Video]
2. Vidio WA Group
3. Gambar Kambing,daun - daunan kartu huruf , lem /LKPD

### D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform						
1	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap salam</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Apersepsi</li> <li>• Penjelasan aturan kegiatan main</li> </ul>		15 menit	WA Chat						
2	Inti <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ayo meniru suara kambing</li> <li>2. Asyiknya membuat gambar kambing dengan teknik kolase dengan daun - daunan</li> </ol>	1. Ayo meniru suara kambing 2. Asyiknya membuat gambar kambing dengan teknik kolase dengan daun - daunan <b>STEAM</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>STEAM</th> <th>URAIAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Science</td> <td>Anak dapat mengenal bahan-bahan alam</td> </tr> </tbody> </table>	NO	STEAM	URAIAN	1.	Science	Anak dapat mengenal bahan-bahan alam	60 menit	Vidio WA Group
NO	STEAM	URAIAN								
1.	Science	Anak dapat mengenal bahan-bahan alam								

3. Aku dapat menempel angka 1-5 pada gambar kambing dari yang kecil ke yang besar

2.	Technology	Anak dapat menggunakan teknologi sederhana yaitu lem untuk menempel
3.	Engineering	Anak mengetahui cara menempel membuat kolase
4.	Art	Anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam melakukan kegiatan kolase
5.	Mathematics	Anak dapat mengenal bentuk

SCAINTIFIK

NO	SCAINTIFIK	URAIAN
1.	Mengamati	Anak mengamati lidi
2.	Menanya	Anak menanyakan : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apa nama bahan yang digunakan untuk membuat kolase</li> <li>➤ Siapa yang menciptakan daun</li> <li>➤ Kapan waktu menempel daun ke atas kertas</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kenapa daun bisa digunakan</li> <li>➤ Bagaimana cara menempel daun,</li> </ul>		
		3.	Mengumpulkan informasi	Anak mengetahui cara menempel daun untuk membuat kolase		
		4.	Menalar	Anak dapat membuat kolase dengan daun		
		5.	Mengkomunikasikan	Anak dapat menyebutkan hasil kolase		
		3. Aku dapat menempel angka 1-5 pada gambar kambing dari yang kecil ke yang besar				
3	Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesimpulan</li> <li>• Pesan moral</li> <li>• Doa selesai kegiatan</li> <li>• Salam</li> </ul>				15 menit	WA Chat

## EVALUASI PEMBELAJARAN RPPH 2

TK PERTIWI 14.26.10

TAHUN PELAJARAN 2020

Nama anak :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	NAM:1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan NYA	<b>Observasi</b> melalui Video Anak menyebutkan bahwa kambing adalah binatang ciptaan Tuhan yang dikirim melalui WA Group					
2	BHS:3.12/4.12 Mengenal keaksaraan melalui bermain	<b>Observasi</b> melalui Video Anak meniru suara kambing: "MBEEEE" yang dikirim melalui WA Group					
3	FM:3.3 /4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan	<b>Observasi</b> melalui Video Anak membuat gambar kambing					

	motorik kasar dan motorik halus	dengan teknik kolase dengan daun – daunan yang dikirim melalui WA Group					
4	SENI:3.15 Meengenal berbagai karya dan aktivitas seni	<b>Portovolio</b> melalui foto hasil Anak membuat gambar kambing dengan teknik kolase dengan daun – daunan yang dikirim melalui WA Group					
5	KOG: 3.6/4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda – benda disekitar yang dikenalnya.	<b>Observasi:</b> melalui foto hasil Anak dapat menempel angka 1-5 pada gambar kambing dari kecil ke besar dengan benar yang dikirim melalui WA Group					

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan		Deskripsi
			Belum Muncul	Sudah Muncul	
1.	SOSEM:2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	<b>Observasi :</b> melalui Video Anak dapat menempel angka 1-5 pada gambar kambing dari kecil ke besar dengan benar tanpa bantuan orang lain yang dikirim melalui WA Group			

### Rubik Penilaian

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1	NAM:1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan NYA	Anak belum paham bahwa kambing ciptaan Tuhan	Anak paham bahwa kambing ciptaan Tuhan	Anak paham bahwa kambing ciptaan Tuhan yang harus kita sayangi	Anak paham benda - benda ciptaan Tuhan dan benda – buatan manusia
2	BHS:3.12/4.12 Mengenal keaksaraan melalui bermain	Anak belum dapat meniru suara kambing”mbeee..	Anak dapat meniru suara kambing”mbeee.. dengan bimbingan orang tua	Anak dapat meniru suara kambing”mbeee.. Tanpa bimbingan orang tua	Anak dapat meniru suara kambing”mbeee.. Dengan diikuti ekspresi wajah dan gerakan seperti kambing

3	<p>FM:3.3 /4.3</p> <p>Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus</p>	<p>Anak belum dapat menempel daun pada posisi yang tepat pada gambar kambing</p>	<p>Anak dapat menempel daun pada posisi yang tepat pada gambar kambing dengan bimbingan orang tua</p>	<p>Anak dapat menempel daun pada posisi yang tepat pada gambar kambing tanpa bimbingan orang tua</p>	<p>Anak dapat menempel daun pada posisi yang tepat pada gambar kambing Dan dapat membuat bentuk gambar kambing dengan teknik kolase lebih dari satu</p>
4	<p>SENI:3.15</p> <p>Meengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p>	<p>Hasil foto gambar kambing dengan teknik kolase belum menampakkan bentuk kambing</p>	<p>Hasil foto gambar kambing dengan teknik kolase mulai mirip bentuk kambing</p>	<p>Hasil foto gambar kambing dengan teknik kolase sesuai yang dicontohkan guru</p>	<p>Hasil foto gambar kambing dengan teknik kolase sesuai yang dicontohkan guru dengan tambahan variasi lain misal makanan kambing</p>
5	<p>KOG: 3.6/4.6</p> <p>Menyampaikan apa dan bagaimana benda – benda disekitar yang dikenalnya.</p>	<p>Anak masih kesulitan membedakan urutan gambar kambing</p>	<p>Anak dapat mengurutkan gambar kambing dan menempel angka yang sesuai dengan bantuan orang tua</p>	<p>Anak dapat mengurutkan sendiri gambar kambing dan menempel angka yang sesuai</p>	<p>Anak dapat mengurutkan sendiri gambar kambing dan menempel angka yang sesuai dalam waktu hanya 5 menit</p>

Kepala Sekolah

(Satiyem,S.Pd AUD.)

Kretek, 17 Oktober 2020

Guru Kelas

(Siti Munjaiyah,S.Pd)

E. Lampiran

1. Tangkapan Layar LKPD
2. Tangkapan Layar WA Group



**EVALUASI PEMBELAJARAN RPPH 3  
TK PERTIWI 14.26.10  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**TEMA : BINATANG**

**SUB TEMA : BINATANG YANG HIDUP DI DARAT**

**SUB-SUB TEMA : KUCING**



**SITI MUNJAIYAH**

**PPG DALJAB 1**

**PG PAUD**

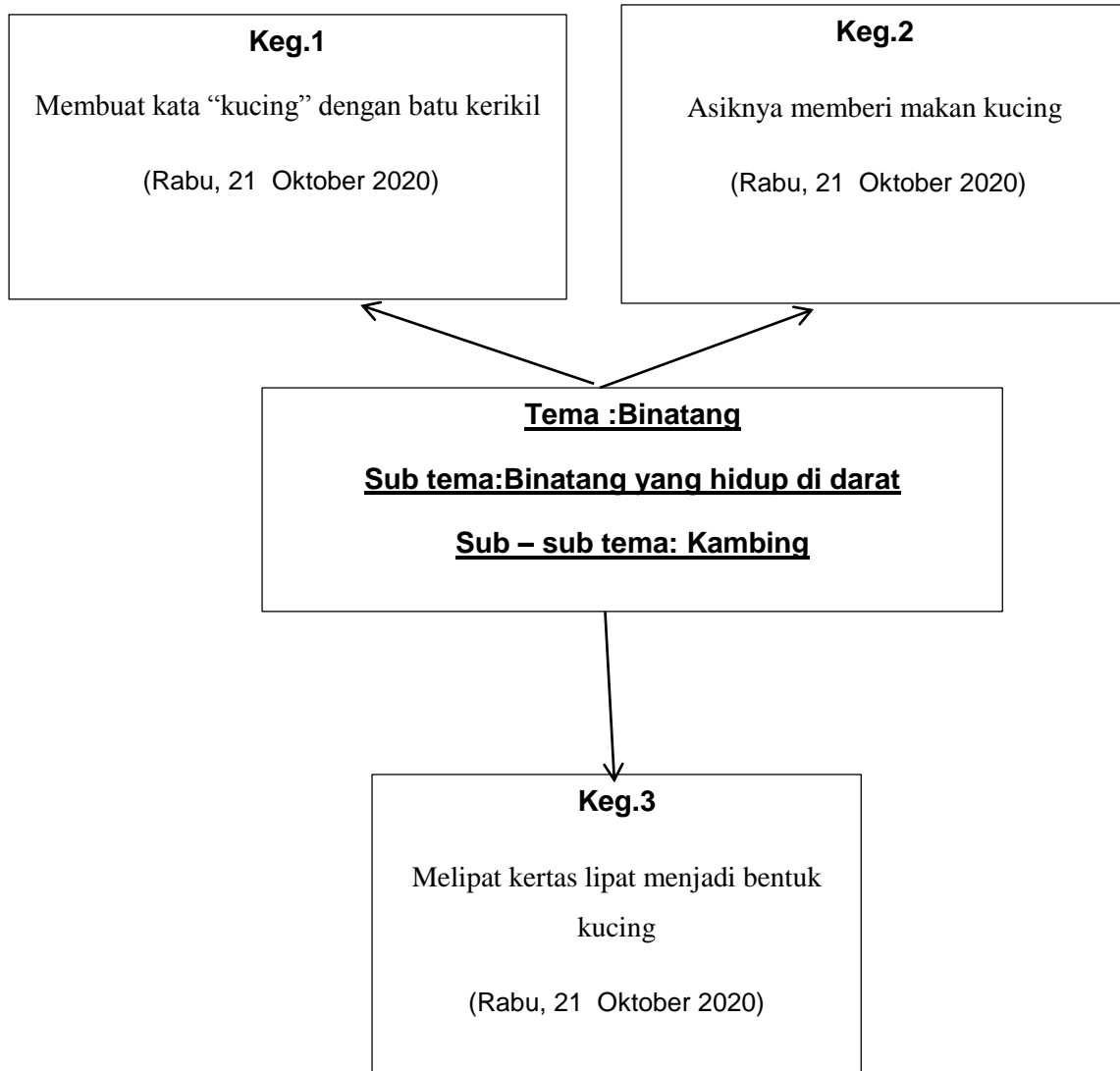
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**2020**

**Tabel Analisis Rancangan Kegiatan Bermain**

No	Kegiatan	ASPEK PERKEMBANGAN AUD						Saintifik	STEAM
		NAM	FISMOT	SOSEM	KOG	BAH	SEN		
1	Membuat kata “kucing” dengan batu kerikil				V (3.6/4.6)	V (3.12/4.12)		V	V
2	Asiknya memberi makan kucing	V (1.1)		V (2.8)					
3	Melipat kertas lipat menjadi bentuk kucing		V (3.3/4.3)				V (3.15/4.15)		

## PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING

TK PERTIWI 14.26.10

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

---

Satuan Pendidikan	: TK Pertiwi 14.26.10
Semester/ Minggu	: I/ XII
Kelompok	: B
Tema/Sub tema/sub sub tema	: Binatang/ Binatang yang Hidup di Darat/Kucing
Alokasi Waktu Kegiatan	: 90 menit
Hari, tanggal	: Rabu, 21 Oktober 2020
Kegiatan Bermain	: 1. Membuat kata “kucing” dengan batu kerikil 2. Asiknya memberi makan kucing 3. Melipat kertas lipat menjadi bentuk kucing

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Membuat kata “kucing” dengan batu kerikil
  - Anak dapat membedakan konsep kasar dan halus melalui panca inderanya (KOG 3.6-4.6)
  - Anak dapat mengenal keaksaraan awal (BHS:3.12/4.12)
2. Asiknya memberi makan kucing
  - Anak dapat mengetahui bahwa kucing ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
  - Anak dapat memberi makan kucing sendiri (SOSEM 2.8)
3. Melipat kertas lipat menjadi bentuk kucing
  - Anak dapat melipat bentuk kucing dari kertas lipat (FM 3.3 - 4.3)
  - Anak dapat membuat hasil karya dengan melipat (SENI 3.15-4.15)

### B. Bahan Ajar

- Nama nama kucing:kucing angora,kucing persia,kucing siam,kucing kampung ,kucing mainkun
- Makanan kucing:nasi,ikan, daging,palet
- Tempat hidup ; Kandang,keranjang,sangkar
- Warna kucing : putih,kuning,hitam ,abu – abu

### C. Media

1. [Video]
2. Vidio WA Group
3. Kertas lipat, batu kerikil, makanan kucing, kucing

### D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform															
1	<p>Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap salam</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Apersepsi</li> <li>• Penjelasan aturan kegiatan main</li> </ul>		15 menit	WA Chat															
2	<p>Inti</p> <p>1.Membuat kata “kucing” dengan batu kerikil</p> <p>2,Asiknya memberi makan kucing</p> <p>3.Melipat kertas lipat menjadi bentuk kucing</p>	<p>1. Membuat kata “kucing” dengan batu kerikil</p> <p><b>STEAM</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>STEAM</th> <th>URAIAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Science</td> <td>Anak dapat mengenal bahan-bahan alam berupa batu kerikil</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Technology</td> <td>Anak dapat menyusun batu kerikil untuk dirangkai menjadi sebuah huruf</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Engineering</td> <td>Anak mengetahui cara menyusun batu kerikil untuk dirangkai menjadi sebuah huruf</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Art</td> <td>Anak dapat mengembangkan imajinasinya dalam menyusun</td> </tr> </tbody> </table>	NO	STEAM	URAIAN	1.	Science	Anak dapat mengenal bahan-bahan alam berupa batu kerikil	2.	Technology	Anak dapat menyusun batu kerikil untuk dirangkai menjadi sebuah huruf	3.	Engineering	Anak mengetahui cara menyusun batu kerikil untuk dirangkai menjadi sebuah huruf	4.	Art	Anak dapat mengembangkan imajinasinya dalam menyusun	60 menit	Vidio WA Group
NO	STEAM	URAIAN																	
1.	Science	Anak dapat mengenal bahan-bahan alam berupa batu kerikil																	
2.	Technology	Anak dapat menyusun batu kerikil untuk dirangkai menjadi sebuah huruf																	
3.	Engineering	Anak mengetahui cara menyusun batu kerikil untuk dirangkai menjadi sebuah huruf																	
4.	Art	Anak dapat mengembangkan imajinasinya dalam menyusun																	

		batu kerikil untuk dirangkai menjadi sebuah huruf
5.	Mathenatics	Anak dapat menghitung batu kerikil yang digunakan untuk menyusun satu huruf

SCAINTIFIK

NO	SCAINTIFIK	URAIAN
1.	Mengamati	Anak mengamati batu kerikil
2.	Menanya	<p>Anak menanyakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apa nama bahan yang digunakan untuk menyusun huruf untuk membentuk kata “kucing”</li> <li>➤ Siapa yang menciptakan batu kerikil</li> <li>➤ Kapan waktu menyusun huruf</li> <li>➤ Kenapa batu kerikil permukaannya kasar</li> </ul>

			<p>➤ Bagaimana cara menyusun huruf K,U,C,I,N,G</p>			
		3.	Mengumpulkan informasi	Anak mengetahui cara menyusun huruf K,U,C,I,N,G dengan batu kerikil		
		4.	Menalar	Anak dapat menyusun kata kucing dengan batu kerikil		
		5.	Mengkomunikasikan	Anak dapat menyebutkan hasil yang dibuatnya yaitu membuat kata kucing dengan batu kerikil		
		<p>2.Asiknya memberi makan kucing</p> <p>3..Melipat kertas lipat menjadi bentuk kucing</p>				
3	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesimpulan</li> <li>• Pesan moral</li> <li>• Doa selesai kegiatan</li> <li>• salam</li> </ul>				15 menit	WA Chat

## EVALUASI PEMBELAJARAN RPPH 3

TK PERTIWI 14.26.10

TAHUN PELAJARAN 2020

Nama anak :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	KOG:3.6/4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda – benda disekitar yang dikenalnya.	<b>Observasi</b> melalui Video Anak dapat menghitung batu kerikil untuk membuat satu huruf dengan benar dikirim melalui WA Group					
2	BHS:3.12/4.12 Mengenal keaksaraan melalui bermain	<b>Observasi</b> melalui Video Anak dapat menyusun huruf menjadi kata “ kucing” yang dikirim melalui WA Group <b>vasi</b>					
3	NAM:1.1	<b>Observasi</b> melalui Vidio anak memberi					



	Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan NYA	makan kucing ciptaan Tuhan yang dikirim melalui WA Group					
4	FM:3.3/4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus	<b>Observasi</b> melalui Video Anak melipat bentuk kucing dengan kertas lipat yang dikirim melalui WA Group <b>bservasi</b>					
5	SENI:3.15/4.15 Meengenal berbagai karya dan aktivitas seni	<b>Portofolio</b> melalui foto hasil karya anak membuat berupa lipatan kertas lipat menjadi bentuk kucing yang dikirim melalui WA Group					

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan		Deskripsi
			Belum Muncul	Sudah Muncul	
1.	SOSEM:2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	<b>Observasi</b> melalui Video Anak dapat dapat memberi makan kucing sendiri yang dikirim melalui WA Group			

## Rubik Penilaian

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1	KOG:3.6/4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda – benda disekitar yang dikenalnya.	Anak belum paham bahwa batu kerikil adalah benda yng mempunyai permukaan kasar	Orang tua membimbing anak untuk meraba batu kerikil dengan panca indranya	Anak paham bahwa batu kerikil adalah benda yng mempunyai permukaan kasar	Anak pahan konsep halus dan kasar pada benda yang ada disekitarnya dengan cara meraba
2	BHS:3.12/4.12 Mengenal keaksaraan melalui bermain	Anak belum dapat menyebutkan huruf yang membentuk kata “kucing”	Dengan batu kerikil orang tua membantu anak untuk memahami huruf	Anak sudah dapat meyebut huruf yang dibentuknya dengan batu kerikil	Anak dapat membaca kata “kucing”
3	NAM:1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan NYA	Anak tidak mau memberi makan kucing	Anak menyayangi kucing dengan memberinya makan dibantu orang tua	Anak mau menyayangi kucing dengan memberinya makan	Anak mau menyayangi kucing dengan memberinya makan, mengelusnya dan mengajaknya berbicara
4	FM:3.3/4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan	Anak belum dapat melipat kertas menjadi bentuk kucing	Anak dapat melipat kertas menjadi bentuk kucing dengan	Anak dapat melipat kertas menjadi bentuk	Anak dapat melipat kertas menjadi bentuk kucing dngan hasil yang rapi dan tambahan bagian kucing misal: mata, hidung, mulut, kumis

	motorik kasar dan motorik halus		bantuan orang tua	kucing dengan sendiri walau hasil lipatan belum rapi	
5	SENI:3.15/4.15 Meengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Foto hasil lipatan anak belum berbentuk kucing	Foto bentuk kucing sudah mulai terlihat	Bentuk lipatan sudah rapi	Bentuk lipatan sudah rapi dan tambahan bagian kucing misal:mata,hidung,mulut,kumis

Kepala Sekolah

(Satiyem,S.Pd AUD.)

Kretek, 20 Oktober 2020

Guru Kelas

(Siti Munjaiyah,S.Pd)

E. Lampiran

1. Tangkapan Layar LKPD
2. Tangkapan Layar WA Group

