

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Al-Hanif 1
Semester/Minggu : II/XI
Hari/Tanggal : Senin /12 April 2021
Waktu : 08.00-11.00
Kelompok/Usia :B/5-6Tahun
Tema/SubTema :Binatang/Hidup di darat/Binatang Ternak
Alokasiwaktu :180Menit
Judul Permainan : Beternak kambing
Pendekatan :Saintifik
ModelPembelajaran :ProjectBasedLearning

Kompetensi dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Bahan	Evaluasi
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang	1.1.1 Terbiasa Melafazkan "Basmallah" 2.7.1.Terbiasa sabar menunggu giliran	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa melafazkan Basmallah,di setiap awal kegiatan,tanpa di paksa Anak terbiasa menunggu giliran mencuci tangan sebelum makan, 	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan lafaz " Basmallah" Jenis- jenis binatang ternak (Kambing) Ciri-ciri binatang ternak 	Pembukaan (± 30 Menit) <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam Berdoa Absen kelas Anak diajak duduk melingkar Tanya jawab tentang binatang ternak , Ciptaan Tuhan yang sudah di kenal anak Bermain sambil Bernyayi "Punya kandang" 	<ul style="list-style-type: none"> - Video - Kertas asturo - catton but - pensil - stik ice cram 	

lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan (SOSEM)		dengan sabar	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk binatang ternak (Kambing) • Membuat miniatur binatang ternak (Kambing) 	<p>Inti (± 90 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak duduk melingkar dan bersama-sama menonton video mengenal lebih dekat binatang ternak dan Video mengenal lebih dekat binatang kambing • Anak mengamati binatang ternak yang ada di dalam video • Anak diminta menjelaskan tentang kambing, yang diamati (nama, ciri-ciri, jenis, makan, dan warna) • Setelah anak faham mengenai kambing, Anak di ajak membuat miniatur kambing domba dari cotton but, play dough, pola kambing • Anak memberi tulisan k-a-m-b-i-n-g pada hasil karyanya masing-masing • Anak menghitung jumlah hasil karyanya sesuai dengan media yang di gunakan • Anak Mengelompokkan hasil karya miniatur kambing sesuai dengan media yang di gunakan 	<ul style="list-style-type: none"> - lem - Gunting - Kertas origami - Kartu huruf - Kartu angka 	
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)	3.3.1 Menyebutkan nama gerakan yang sering dilakukan binatang ternak	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat Menyebutkan minimal 4 gerakan Kambing, setelah di beritahu guru 				
4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)	4.3.1 Menirukan Gerakan binatang ternak	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat Menirukan minimal 3 Gerakan (kambing), setelah Dicontohkan Guru 				
3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (Kog)	3.6.1 Membedakan ciri-ciri binatang ternak	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan minimal, 4 ciri-ciri Kambing setelah melihat video / gambar 				
4.6 Menyampaikan tentang apa dan	4.6.1 menceritakan ciri-ciri					

<p>bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (Kog)</p>	<p>binatang ternak</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menceritakan minimal 4 ciri-ciri kambing, setelah melihat video / gambar 		<ul style="list-style-type: none"> Anak diminta untuk memajang karyanya pada maket peternakan kambing yang telah di sediakan guru <p>III . ISTIRAHAT(±30Menit)</p> <p>IV. PENUTUP (± 30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak Menceritakan Pengalaman saat bermain hari ini Menginformasikankegiatanuntukbesok Doapulangdansalam 		
<p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)</p>	<p>3.12.1Menyebutkan huruf yang membentuk kata</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menyebutkan 6 huruf yang membentuk kata k-a-m-b-i-n-g, dengan benar setelah bermain kartu huruf 				
<p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya(Bhs)</p>	<p>4.12.1 Menyusun huruf menjadi kata</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat Menyusun huruf menjadi kata “Kambing” setelah melihat tulisan Kambing pada gambar 				
<p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas</p>	<p>3.15.1Membedakan hasil karya berbentuk</p>					

<p>seni (Seni)</p> <p>4.15. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (Seni)</p>	<p>kepala kambing, dari berbagai media</p> <p>4.15.1 Membuat berbagai bentuk binatang ternak dari berbagai media</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat membedakan 3 hasil karya berbentuk kambing dengan berbagai media • Anak dapat membuat miatur bentuk kambing dari berbagai media (cotton but, playdough, pol a gambar. 				
--	--	---	--	--	--	--

BAHAN AJAR

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : TK Al-Hanif 1
Semester/Minggu : II/XI
Hari/Tanggal : Senin /12 April 2021
Waktu : 08.00-11.00
Kelompok/Usia :B/5-6Tahun
Tema/SubTema :Binatang/Hidup di darat/Binatang Ternak
Alokasi waktu :180Menit
Judul Permainan : Beternak kambing
Pendekatan :Saintifik
Model Pembelajaran :ProjectBasedLearning

I. KOMPETENSIDASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.7Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara).
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

II. INDIKATOR YANG INGINDICAPAI

- Bersyukur adanya ciptaan Tuhan sebagai anugerah yang diberikan.
- Bersikap sabar saat menunggu giliran.
- Menyebutkan bagian tubuh binatang Ternak (Kambing).
- Menirukan Gerakan binatang Ternak (Kambing).
- Membedakan warna binatang Ternak (Kambing).
- Menceritakan ciri-ciri binatang Ternak (Kambing).
- Menyebutkan 4 huruf yang membentuk kata "KAMBING"
- Menyusun huruf-huruf menjadi kata "KAMBING"
- Membedakan hasil karya berbentuk miniatur Kambing dari berbagai media.
- Membuat berbagai bentuk miniatur Kambing dari berbagai media.

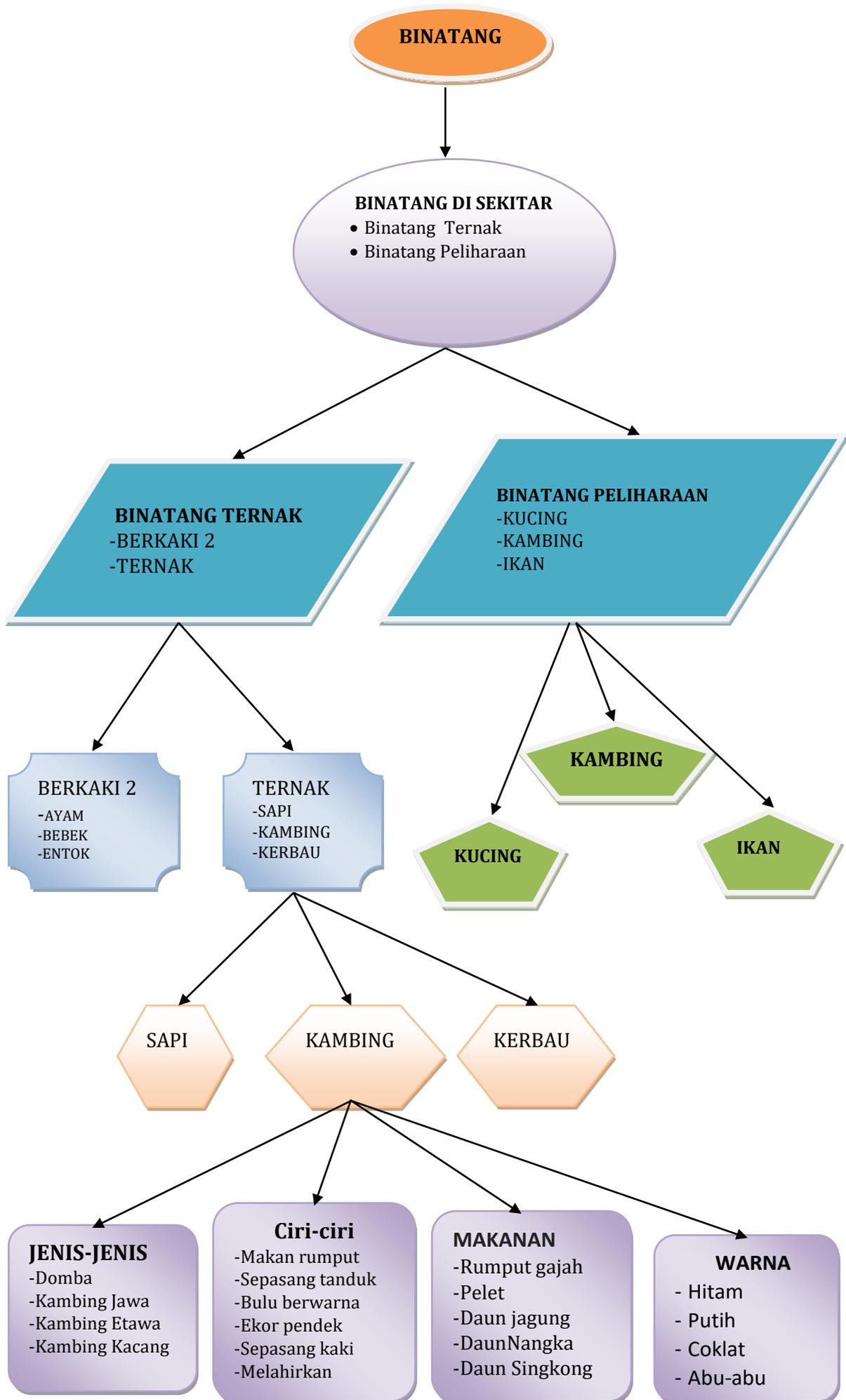
III. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak terbiasa melafazkan Basmallah, di setiap awal kegiatan, tanpa di paksa
- Anak terbiasa Anak terbiasa menunggu giliran mencuci tangan sebelum makan, dengan sabar
- Anak dapat Menyebutkan minimal 4 gerakan Kambing, setelah di beritahu guru
- Anak dapat Menirukan minimal 3 Gerakan (kambing), setelah Dicontohkan Guru
- Anak dapat menyebutkan minimal, 4 ciri-ciri Kambing setelah melihat gambar
- Anak dapat menceritakan minimal 4 ciri-ciri kambing, setelah melihat gambar
- Anak dapat menyebutkan 6 huruf yang membentuk kata K-A-M-B-I-N-G, dengan benar setelah bermain kartu huruf
- Anak dapat Menyusun huruf menjadi kata "Kambing" setelah melihat tulisan Kambing pada gambar
- Anak dapat membedakan 3 hasil karya berbentuk kambing dengan berbagai media
- Anak dapat membuat miatur bentuk kambing dari berbagai media (cotton but, playdough, pola gambar).

IV. PETUNJUK BERMAIN

1. Bahan Ajar ini di gunakan untuk panduan guru dalam proses pembelajaran yang akan di laksanakan dalam mengenalkan jenis-jenis binatang Ternak Ber kaki 4 (makanan, warna, jenis, dan ciri-ciri lainnya) Melalui bermain beternak Kambing.
2. Bahan ajar di gunakan sebagai panduan kegiatan anak yang akan di laksanakan untuk mengembangkan ke enam aspek perkembangan.
3. Kegiatan di lakukan di dalam kelas.

V. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGENAI JARINGAN TEMA MENJADI SUB TEMA



MEDIA PEMBELAJARAN

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : TK Al-Hanif 1
Semester/Minggu : II/XI
Hari/Tanggal : Senin /12 April 2021
Waktu : 08.00-11.00
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/SubTema : Binatang/Hidup di darat/Binatang Ternak
Alokasi waktu : 180 Menit
Judul Permainan : Beternak kambing
Pendekatan : Saintifik
Model Pembelajaran : Project Based Learning

I. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara).
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

II. INDIKATOR YANG INGIN DICAPAI

- Bersyukur adanya ciptaan Tuhan sebagai anugerah yang diberikan.

- Bersikap sabar saat menunggu giliran.
- Menyebutkan bagian tubuh binatang Ternak (Kambing).
- Menirukan Gerakan binatang Ternak (Kambing).
- Membedakan warna binatang Ternak (Kambing).
- Menceritakan ciri-ciri binatang Ternak (Kambing).
- Menyebutkan 4 huruf yang membentuk kata "KAMBING"
- Menyusun huruf-huruf menjadi kata "KAMBING"
- Membedakan hasil karya berbentuk miniatur Kambing dari berbagai media.
- Membuat berbagai bentuk miniatur Kambing dari berbagai media.

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak terbiasa melafazkan Basmallah, di setiap awal kegiatan
2. Anak terbiasa menunggu giliran mencuci tangan sebelum makan, dengan sabar
3. Anak dapat Menyebutkan minimal 4 bagian tubuh binatang ternak, setelah Melihat video
4. Anak dapat Menirukan Gerakan binatang ternak (kambing), setelah melihat video
5. Anak dapat membedakan minimal, 4 bagian tubuh binatang ternak (Kambing) setelah melihat video
6. Anak dapat menceritakan minimal 4 ciri-ciri binatang ternak (kambing), setelah melihat video
7. Anak dapat menyebutkan 6 huruf yang membentuk kata K-A-M-B-I-N-G, dengan benar setelah bermain kartu huruf
8. Anak dapat Menyusun huruf menjadi kata Kambing setelah melihat tulisan Kambing
9. Anak dapat membedakan 3 hasil karya berbentuk kambing dengan berbagai media
10. Anak dapat membuat miatur bentuk kambing berbagai media

IV. NAMA MEDIA

- A. Media yang sudah jadi**
- Miniatur Kambing
 - Maket peternakan kambing
 - Video (berbagai macam binatang Ternak, Kambing dan cara membuat miniatur Kambing
 - Playdough
 - Gambar kambing
 - Kartu Huruf
 - Kartu Angka

B. Media hand made

- Miniatur Kambing dari caton but
- Miniatur kambing dari playdough
- Menggunting gambar kambing

V. ALAT DAN BAHAN

A. Miniatur Kambing dari catonbut

Bahan-bahan : catonbut, asturo, lem, gunting, spidol/pulpen, tusuk gigi, stik ice cream

B. Miniatur Kambing dari play dough

Bahan : play dough

C. Menggunting gambar Kambing

Bahan: Gambar Kambing, gunting

1. CARA MEMBUAT

A. Miniatur Kambing dari catonbut

- Siapkan semua alat yang akan digunakan, kemudian
- Buatlah Pola bentuk lingkaran lonjong atau oval 2 buah, 1 besar untuk bagian badan dan 1 kecil untuk kepala
- Guntinglah pola tersebut
- Pisahkan masing-masing ukuran
- Gunakan terlebih dahulu bagian lingkaran yang kecil untuk kepala
- Guntinglah catonbut pisahkan antara bagian ujung yg berkapas dengan bagian tengah tangkai catonbut tersebut.
- Berilah lem pada pola tersebut
- Tempelkanlah potongan cooton but tersebut membentuk lingkaran yang mana bagian tangkai mengarah ketengah lingkaran, sampai penuh sehingga menjadi lapisan pertama
- Lanjutkan berilah lem kembali pada bagian tengah lapisan pertama
- Tempelkan kembali potogan catonbut sampai penuh melingkar seperti lapisan awal
- Beri kembali lem pada bagian tengah lapisan kedua

- Lakukan hal yang sama dengan menempelkan potongan-potongan catonbut melingkar
- Tempelkan pola oval yang kedua diatas bagian depan miniatur badan kambing yang telah kita buat,namun sebelumnya pola kepala kita gambar mata dan hidung kambing dulu
- Lanjutkan temple cootonbut di bagian atas mata sebagai rambutr/bulu kambing bagian atas
- Kemudian guntinglah kertas origami membentuk pita dan tempelkan pada bagian atas kepala kambing/domba
- Siapkan 4buah tusuk gigi
- Potonglah bagian2 sisi ujung tusuk gigi tersebut agar tidak runcing
- Tempelkanmasing-masing dua tusuk gigi pada bagian belakang miniatur domba sebagai kaki
- Tralala miniatur Kambing domba selesai di buat siap di mainkan

B. Miniatur Kambing dari play dough

- Siapkan Playdough dan tusuk gigi yang telah di sediakan Guru
- Buat bulatan untuk bagian kepala
- Buat bagian badan dari bentuk bulatan yang di pipihkan
- Buat bagian kaki dari bentuk untir-untir yang di pipihkan
- Kemudian untuk mata hidung dan mulut bias di ukir menggunakan tusuk gigi

C. Bentuk kambing dari pola gambar

- Siapkan gambar yang telah di sediakan oleh guru
- Ajarkan anak memegang gunting dengan benar
- Bimbinglah anak ketika menggunting gambar kambing

VI. PENGGUNAANNYA

- Proses Pembuatan Miniatur kambing digunakan untuk mengembangkan ke enam aspek perkembangan motorik anak.
- Kartu huruf bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf-huruf dan mengenal keaksaraan awal anak.
- Kartu angka bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan menghitung jumlah.
- Meringkih menirukan gerakan kambing, melatih motorik kasar anak.
- Membuat Miniatur kambing dan kreatifitas lainnya untuk melatih koordinasi motorik dan kerjasama.
- Mencuci tangan sesudah kegiatan , digunakan untuk mencapai indicator
- Melafazkan Basmallah,di setiap awal kegiatan,untuk Melatih Pembiasaan pada anak Agar selalu Berdoa di setiap Kegiatan sebagai rasa syukur atas segala ciptanNya.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : TK Al-Hanif 1
Semester/Minggu : II/XI
Hari/Tanggal : Senin /12 April 2021
Waktu : 08.00-11.00
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/SubTema : Binatang/Hidup di darat/Binatang Ternak
Alokasi waktu : 180 Menit
Judul Permainan : Beternak kambing
Pendekatan : Sainifik
Model Pembelajaran : Project Based Learning

I. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara).
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

II. INDIKATOR YANG INGIN DICAPAI

- Bersyukur adanya ciptaan Tuhan sebagai anugerah yang diberikan dan Selalu menyanyangiNya.
- Bersikap sabar saat menunggu giliran.
- Menyebutkan bagian tubuh binatang Ternak (Kambing).
- Menirukan Gerakan binatang Ternak (Kambing).
- Membedakan warna binatang Ternak (Kambing).
- Menceritakan ciri-ciri binatang Ternak (Kambing).
- Menyebutkan 4 huruf yang membentuk kata "KAMBING"
- Menyusun huruf-huruf menjadi kata "KAMBING"
- Membedakan hasil karya berbentuk miniatur Kambing dari berbagai media.
- Membuat berbagai bentuk miniatur Kambing dari berbagai media.

III. PETUNJUK BELAJAR

- LKPD ini digunakan untuk panduan guru dan kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan aspek nilai agama, moral, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, kognitif, dan seni
- Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok
- Kegiatan ini dilakukan setelah penjelasan dari guru
- Kegiatan ini tidak fokus pada guru, tetapi dituntut untuk menemukan sendiri jawaban dari setiap permasalahan
- Kegiatan ini menggunakan pendekatan saintifik
- LKPD ini berisi tentang aktivitas yang ada di dalam kelas

IV. PAPAN MATERI

- LKPD ini meliputi kegiatan mengenalkan huruf, angka, cara bekerja sama melalui pembuatan perlengkapan permainan Beternak kambing dan cara memainkannya.

1. ALAT DAN BAHAN

- Video
- Maket peternakan Kambing
- Pesil
- Kertas asturo
- Lem
- Tusuk gigi
- Gunting
- Kertas origami
- Kartu huruf
- Kartu bilangan

II. LANGKAH KEGIATAN

- Guru menyiapkan kelas agar kondusif dan mengajak peserta didik untuk duduk melingkar, kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini serta memperlihatkan media yang akan digunakan hari ini
- Siapkan laptop dan video lagu “macam-macam binatang”, “menenal macam binatang ternak (Kambing)” yang sudah diunduh melalui *youtube*, guru mengajak anak untuk menonton video tersebut dan bernyanyi “Punya kandang” bersama-sama.
- Mulailah bertanya kepada anak mengenai binatang Ternak dan menggali informasi yang didapat anak setelah menonton video.
- Ajaklah anak untuk tanya jawab dan berdiskusi tentang Citaan Tuhan Berupa macam-macam binatang Ternak Dan Anjuran Untuk Selalu Menyanyangi makhluk Ciptaan Tuhan.
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk membedakan antara binatang ternak dan binatang lainnya yang telah di lihat melalui video
- Siapkan alat dan bahan untuk membuat Miniatur Kambing yang akan dibuat anak
- Mintalah anak duduk melingkar dan bersama-sama menonton video menenal lebih dekat binatang ternak
- Mintalah anak mengamati binatang ternak yang ada di dalam video
- Mintalah anak menjelaskan tentang binatang ternak yang diamati (nama, ciri-ciri dan bagian tubuh)

- Setelah anak faham, lalu Anak di bagi menjadi 3 kelompok
- Mintalah anak membuat miniatur Kambing dari kertas asturo
- Mintalah anak menggunting gambar Kambing
- Mintalah anak membuat miniatur Kambing menggunakan play dough
- Mintalah anak memberi tulisan kambing pada hasil karyanya masing-masing
- Mintalah anak menghitung jumlah hasil karya kambing sesuai dengan media yang di gunakan
- Mintalah nak Mengelompokan hasil karya kambing sesuai dengan media yang di gunakan
- Mintalah anak memajang karyanya pada maket peternakan Kambing yang telah di sediakan oleh Guru
- Setelah selesai mengerjakan tugas tersebut mulailah bertanya kepada peserta didik satu persatu huruf yang ada pada kata “K-A-M-B-I-N-G”
- Bimbinglah peserta didik yang belum dapat menyebutkan huruf dengan tepat
- Setelah kegiatan selesai ajaklah anak berdiskusi mengenai kegiatan hari ini dan tanyakan permainan mana yang paling disukainya
- Ajaklah anak untuk bertepuk tangan setelah selesai mengerjakan tugasnya

INSTRUMEN PENILAIAN

IDENTITAS SEKOLAH

Nama Sekolah : TK Al-Hanif 1
Semester/Minggu : II/XI
Hari/Tanggal : Senin/12 April 2021
Waktu : 08.00-11.00
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/SubTema : Binatang/Binatang Ternak
Alokasi waktu : 180 Menit
Judul Permainan : Beternak Kambing
Pendekatan : Saintifik
Model Pembelajaran : Project Based Learning

A. KISI-KISI PENILAIAN

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	PENILAIAN	
			PROSES	PRODUK
1	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Terbiasa Melafazkan "Basmallah"	✓	
2	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara)	2.7.1 Bersikap sabar saat menunggu giliran	✓	
3	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.	3.3.1 Menyebutkan bagian tubuh binatang Ternak		✓

4	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	4.3.1 Menirukan Gerakan binatang Ternak		✓
5	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).	3.6.1 Membedakan bagian tubuh binatang ternak		✓
6	4.6 Menyampaikan apa dan bagai mana benda-benda disekitarnya(nama,warna,bentuk, ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,fungsi,dan ciri-ciri lainnya).	4.6.1 menceritakan ceritakan ciri-ciri binatang ternak		✓
7	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyebutkan huruf yang membentuk kata		✓
8	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.	4.12.1 Menyusun huruf menjadi kata		✓
9	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.	.15.1 Membedakan hasil karya binatang		✓
10	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	4.15.1Membuat berbagai bentuk binatang ternak dari berbagai media		✓

RUBRIK PENILAIAN PROSES

KD	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
		4	3	2	1
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1 Terbiasa Melafazkan "Basmallah"	Terbiasa melafazkan Basmallah, Setiap memulai kegiatan, tanpa paksaan	Sering melafazkan Basmallah, Setiap memulai kegiatan, tanpa paksaan	Baru melafazkan , Basmallah , Setiap memulai kegiatan, tanpa paksaan, Jika di berikan contoh	Belum dapat melafazkan Basmallah , meski sudah di beri contoh
2.7Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar(mau menunggu giliran,mau mendengar ketika orang lain berbicara).	2.7.1 Bersikap sabar saat menunggu giliran	Tertib menunggu giliran cuci tangan sebelum makan, stanpa diingatkan oleh Guru	Sering tertib menunggu giliran cuci tangan sebelum makan, setelah di ingatkan oleh Guru	Baru tertib menunggu giliran cuci tangan sebelum makan, setelah di ingatkan oleh Guru	Belum tertib menunggu giliran cuci tangan meski sudah di biasakan oleh Guru

RUBRIK PENILAIAN PRODUK

KD	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
		4	3	2	1
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.	3.3.1 Anak dapat Menyebutkan minimal 4 gerakan Kambing ,setelah di beritahu guru	Dapat Anak dapat Menyebutkan 4 gerakan Kambing ,setelah di beritahu guru	Dapat Anak dapat Menyebutkan 3 gerakan Kambing ,setelah di beritahu guru	Dapat Anak dapat Menyebutkan 2 gerakan Kambing ,setelah di beritahu guru	Baru dapat Anak dapat Menyebutkan 1 gerakan Kambing ,setelah di beritahu guru
4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	4.3.1 Menirukan Gerakan binatang ternak	Dapat Menirukan minimal 3 Gerakan (kambing), setelah Dicontohkan Guru	Dapat Menirukan 2 Gerakan (kambing), setelah Dicontohkan Guru	Anak dapat Menirukan 1 Gerakan (kambing), setelah Dicontohkan Guru	Belum dapat Menirukan Gerakan binatang , meski sudah di contohkan
3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara, tekstur,	3.6.1 Membedakan	Dapat membedakan	Dapat membedakan	Dapat membedakan	Belum dapat membedakan

fungsi, dan ciri-cirilainnya).	ciri-ciri binatang ternak	minimal, 4 bagian tubuh binatang ternak (Kambing) setelah melihat video	minimal, 3 bagian tubuh binatang ternak setelah melihat video	minimal, 2 bagian tubuh binatang ternak setelah melihat video	bagian tubuh binatang ternak setelah melihat video
4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirilainnya).	4.6.1 Menceritakan ciri-ciri binatang ternak	Dapat menceritakan 4 ciri-ciri binatang ternak, setelah melihat video	Dapat menceritakan 3 ciri-ciri binatang Ternak), setelah melihat video	Dapat menceritakan 2 ciri-ciri binatang ternak (Kambing), setelah melihat video	Baru dapat menceritakan 1 ciri-ciri binatang ternak (Kambing), setelah melihat video
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)	3.12.1 Menyebutkan huruf yang membentuk kata	Dapat menyebutkan minimal 6 huruf yang membentuk kata K-A-M-B-I-N-G-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf	Dapat menyebutkan 4 huruf yang membentuk kata K-A-M-B-I-N-G-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf	Baru dapat menyebutkan 2 huruf yang membentuk kata K-A-M-B-I-N-G-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf	Belum dapat menyebutkan huruf yang membentuk kata K-A-M-B-I-N-G-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.	4.12.1 Menyusun huruf menjadi kata	Dapat Menyusun huruf menjadi kata KAMBING, setelah melihattulisan Kambing	Sudah dapat Menyusun huruf menjadi kata Kambing, setelah melihat tulisan Kambing	Baru dapat Menyusun huruf menjadi kata Kambing, setelah melihat tulisan Kambing	Belum dapat Menyusun huruf menjadi kata Kambing, setelah melihat tulisan Kambing
3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.	3.15.1 Membedakan hasil karya binatang	Dapat membedakan 3 hasil karya berbentuk Kambing,	Sudah dapat membedakan 2 hasil karya berbentuk Kambing,	Baru dapat membedakan 1 hasil karya berbentuk Kambing,	Belum dapat membedakan hasil karya berbentuk Kambing,
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	4.15.1Membuat berbagai bentuk binatang ternak dari berbagai media	Dapat membuat berbagai bentuk binatang kambing dari berbagai media	Sudah dapat membuat berbagai bentuk binatang kambing dari berbagai media	Baru dapat membuat berbagai bentuk binatang kambing dari berbagai media	Belum dapat membuat bentuk binatang ternak dari berbagai media

Video nama dan suara hewan ternak

<https://www.youtube.com/watch?v=Fys7rfe3fZo>

video binatang kambing

<https://www.youtube.com/watch?v=B0I9UI-D21I>

video cara membuat miniatur kambing

<https://www.youtube.com/watch?v=FWoXiJMLlIA>