

RPPH 2

TK AL HIDAYAH 2 WONOREJO

MODEL KELOMPOK (LURING)

OLEH :

SITI SHOFIYAH



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN
(LURING)

TK : TK AL HIDAYAH 2 WONOREJO
Kelompok : A (4/5 Tahun)
Tema/ Sub Tema/ Sub Sub Tema : Kebutuhanku/ Pakaian/ Macam-macam pakaian
Hari/ Tgl : Senin, 13 September 2021
Semester/ Minggu : 1 (satu) / 7
Kompetensi Dasar : 1.1 ; 2.8 ; 3.3–4.3 ; 3.4-4.4 ; 3.6-4.6 ; 3.12-4.12 ; 3.15-4.15

Aspek	KD	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran
NAM	3.1-4.1 1.1	Beribadah sehari-hari IPP: Anak berdoa sebelum berpakaian dengan baik	Berdoa sebelum berpakaian
SE	3.13-4.13 2.8	Memiliki perilaku sikap kemandirian IPP: Anak mandiri dalam menyelesaikan tugas	Sikap mandiri
KOG	3.6-4.6 2.2	Mengenal benda-benda disekitarnya IPP: Anak mampu menyusun miniature pakaian dengan tepat	Pola abc
BHS	3.12-4.12 2.6	Anak mengenal keaksaraan awal IPP: Anak membuat tulisan “baju biru” dengan tepat	Keaksaraan awal
MH	3.3-4.3 2.1	Mengkoordinasikan mata dantangan untuk melakukan kegiatan yang rumit IPP: Anak mampu menjepit baju menggunakan penjepit baju	Non lokomotor
MK	3.3-4.3 2.1	Mengenal anggota tubuh, fungsi an gerakannya IPP: Anak mampu meloncat di atas ubin dengan seimbang	Lokomotor
SENI	3.15-4.15 2.4	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni IPP: Anak mampu membuat jumputan	Aktivitas seni

- I. Metode Pembelajaran:**
Bercakap-cakap, Demonstrasi, Eksperimen, Praktek langsung, Pemberian tugas
- II. Alat dan Bahan**
- Pakaian anak
 - Kain
 - Kelereng
 - Karet gelang
 - Cup
 - Pewarna makanan
 - Air
 - Alat tulis
 - Miniatur jemuran baju
 - Miniatur baju
 - LKPD

III. Media

- Macam-macam baju
- Miniatur jemuran baju

IV. Sumber Belajar

Macam-macam pakaian anak

V. Langkah-Langkah Pembelajaran:

A. Kegiatan Awal (30 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menanyakan kabar anak-anak hari ini
3. Anak membaca doa sebelum belajar (Sesuai dengan SOP)
4. Guru melakukan apersepsi dengan bercakap-cakap tentang macam-macam pakaian
5. Anak mengamati macam-macam pakaian yang telah dibawa guru
6. Anak mengucapkan doa sebelum berpakaian **(NAM: 1.1)**
7. Guru mengajak anak melakukan kegiatan melompat di atas ubin dengan seimbang **(FMK : 3.3–4.3)**

B. Kegiatan inti (60 menit)

1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak-anak:

a. Kegiatan 1 : Menulis tulisan “baju-biru” dengan tepat **(Bhs: 3.12-4.12)** dan **(Sosem: 2.8)**

1. Guru menunjukkan LKPD
2. Anak mengamati gambar baju
3. Anak menyebutkan warna baju pada gambar
4. Anak menulis tulisan “baju-biru” menggunakan krayon
5. Guru memotivasi anak dalam kegiatan menulis

b. Kegiatan 2 : Menyusun pola miniature pakaian dengan tepat **(Kog: 3.6-4.6)**, **(FMH: 3.3-4.3)** dan **(Sosem:2.8)**

1. Guru menunjukkan media yang digunakan (miniatur jemuran baju, miniature pakaian dan penjepit pakaian)
2. Guru mendemonstrasikan cara main
3. Anak mengamati dan menanya
4. Anak mengurutkan pola sesuai keinginannya
5. Anak menunjukkan hasil karyanya

c. Kegiatan 3 : Membuat batik jumputan dengan kreatif sesuai kreasinya **(Seni: 3.15-4.15)** dan **(Sosem:2.8)**

1. Guru mendemonstrasikan cara main
2. Anak mengamati alat dan bahan yang akan dipakai membuat jumputan
3. Anak mengambil kain yang sudah diikatkan oleh Guru

- 4. Anak mencelupkan ikatan-ikatannya ke warna yang mereka pilih (Sains)
- 5. Guru menanyakan berapa jumlah kelereng yang digunakan membuat jumpitan (Mathematic)
- 6. Anak menunjukkan hasil karya didepan kelas (Arts)

Kegiatan pengaman : Bermain lego

C. Istirahat (30 menit)

- 1. Cuci tangan
- 2. Berdoa sebelum makan
- 3. Bermain bebas

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1. Recalling dan refleksi kegiatan pembelajaran hari ini
- 2. Bercakap-cakap tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain hari ini
- 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 5. Guru mengajak anak menyanyikan lagu “Seragam Kami”
- 6. Menginformasikan kegiatan besok
- 7. Berdoa pulang dan salam (Sesuai dengan SOP)

VI. Skenario Pembelajaran

Dalam pembelajaran tema kebutuhanku sub tema pakaian dan sub-sub tema macam-macam pakaian dilakukan secara luring. Pembelajaran luring ini dilakukan kurang lebih 150 menit. Guru mengucapkan salam, kemudian menanyakan kabar anak-anak setelah itu anak berdoa bersama-sama sebelum belajar (Sesuai dengan SOP). Satu anak memimpin berdo’a sebelum belajar. Berikut do’a sebelum belajar yang dibaca bersama.



Guru melakukan apersepsi dengan bercakap-cakap tentang macam-macam pakaian dengan menunjukkan benda konkrit. Anak mengamati macam pakaian. Anak menyampaikan pendapatnya tentang macam-macam pakaian, Dari kegiatan apersepsi tentang macam-macam pakaian. (Menanya) Guru melakukan Tanya jawab 5W+1H kepada anak tentang pakaian.

Siapa yang membuat pakaian?

Apa warna baju yang dipakai anak-anak hari ini?

Kapan baju anak-anak dicuci?

Dimana kita dapat membeli baju?

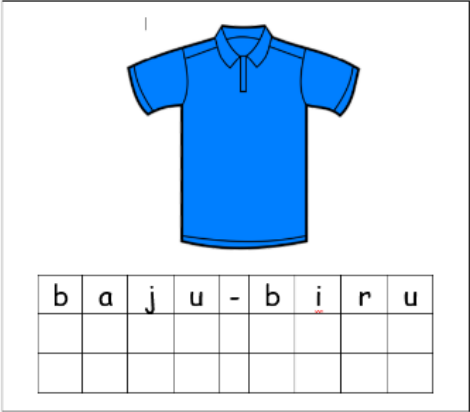
Mengapa kita harus memakai baju?

Bagaimana perasaan anak-anak ketika tidak memakai baju?

Lalu Anak mengucapkan doa sebelum berpakaian (NAM: 1.1). Setelah itu, untuk memasuki kegiatan inti, anak mempraktekkan gerakan melompat diatas ubin sebagai pemanasan menuju ke kegiatan inti (FMK : 3.3 – 4.3). Pada kegiatan inti, ada 3 kegiatan (kelompok) yang akan dilakukan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak-anak.

Kegiatan 1 : Meniru menulis tulisan “baju-biru” dengan tepat (Bhs: 3.12.4-4.12.4) dan (Sosem: 2.8)

Guru menunjukkan LKPD kemudian anak menyiapkan krayon yang digunakan untuk menulis. Anak mengamati gambar yang ada di LKPD, Anak menyebutkan gambar dan warna gambar yang ada di LKPD. Setelah itu anak membuat tulisan baju-biru menggunakan krayon.



Kegiatan 2 : Mengurutkan pola abc dengan tepat (Kog: 3.6-4.6), (FMH: 3.3-4.3) dan (Sosem:2.8)

Guru menunjukkan media yang digunakan untuk bermain (miniature jemuran, miniature pakaian dan penjepit jemuran). Guru mendemonstrasikan cara main. Anak mengamati dan menanya. Anak mengurutkan pola sesuai keinginannya (missal : mengurutkan sesuai jenis pakaiannya/ mengurutkan sesuai warnanya). Anak menunjukkan hasil karyanya.



Kegiatan 3 : Membuat batik jumputan dengan kreatif sesuai kreasinya (Seni: 3.15-4.15) dan (Sosem:2.8) (SAINTIFIK)



Guru menunjukkan alat dan bahan main yang akan digunakan dalam membatik jumputan yaitu pewarna makanan, gelas plastic, kain putih, air, kelereng dan karet gelang. Anak mengamati alat dan bahan yang akan dipakai membatik jumputan. Guru mendemonstrasikan cara main.

Langkah-langkah :

1. Anak memilih kain yang sudah diikatkan oleh Guru. Ikatannya dalam kain bermacam-macam jumlah kelerengnya
2. Anak mencelupkan ke warna apa saja yang anak-anak inginkan
3. Tunggu beberapa saat, kemudian anak membuka karet ikatannya, setelah itu menjemur di bawah sinar matahari agar cepat kering

Anak mencelupkan ikatan-ikatannya ke warna yang mereka pilih (Sains). Guru menanyakan berapa jumlah kelereng yang anak digunakan membatik jumputan (Mathematic). Anak menunjukkan hasil karya didepan kelas (Arts).



Anak-anak melakukan kegiatan main, guru mengamati dan memberikan motivasi pada anak agar dapat melakukan kegiatan dengan baik.

Pada kegiatan istirahat, anak mencuci tangan, berdoa sebelum makan kemudian bermain bebas.

Pada kegiatan Akhir, Guru bersama anak recalling dan refleksi kegiatan pembelajaran hari ini. Anak mengungkapkan perasaannya selama melakukan kegiatan bermain hari ini. Anak menceritakan kegiatan main yang dia sukai dan menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan teman-teman lainnya. Sebelum mengakhiri kegiatan guru memberikan penguatan pengetahuan yang didapat anak. Setelah itu anak menyanyikan lagu “Seragam Kami”

Lihat seragam kami

Di TK Al Hidayah

Berbusana muslim

Rapi dan menyenangkan

Yang putra berpeci

Yang putri berjilbab
 Baju celana panjang
 Aurat tak kelihatan
 Baju celana panjang
 Aurat tak kelihatan

Kemudian guru menginformasikan untuk kegiatan besok. Untuk mengakhiri kegiatan hari ini, anak berdoa pulang dengan membaca Surat Al Ashr. Berikut doa yang dibaca.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 وَالْعَصْرِ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Selesai membaca do’a guru memberikan pesan moral kepada anak-anak agar tetap menjaga kebersihan pakaian, memakai pakaian yang menutup aurat. Tetap menjaga kesehatan dan tetap semangat untuk belajar. Guru memberikan salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran,

VII. Penilaian

ASPEK	KD	PENILAIAN		IPP
		TEKNIK	ALAT	
NAM	3.1-4.1 1.1	Observasi	Ceklist	Anak berdoa sebelum berpakaian dengan baik
SE	3.13-4.13 2.8	Observasi	Ceklist	Anak mandiri dalam menyelesaikan tugas
KOG	3.6-4.6 2.2	Unjuk kerja	Ceklist	Anak mampu menyusun miniature pakaian dengan tepat
BHS	3.12-4.12 2.6	Penugasan	Ceklist	Anak membuat tulisan “baju biru” dengan tepat
MH	3.3-4.3 2.1	Unjuk kerja	Ceklist	Anak mampu menjepit baju menggunakan penjepit baju
MK	3.3-4.3 2.1	Unjuk kerja	Ceklist	Anak mampu meloncat di atas ubin dengan seimbang
SENI	3.15-4.15 2.4	Hasil karya	Ceklist	Anak mampu membuat jumpitan

Mengetahui,
 Kepala TK AL HIDAYAH 2 WONOREJO

Wonorejo, 13 September 2021
 Guru TK Kelompok A/ Usia 4-5 Tahun

(SITI ALIYAH, S.Pd)
 NIP. 19630605 198403 2 009

(SITI SHOFIYAH, S.Pd)
 NIP. -

BAHAN AJAR

MACAM-MACAM PAKAIAN



OLEH :

SITI SHOFIYAH

PPG DALJAB

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2021

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur kami panjatkan selalu kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat, Taufiq, dan Hidayah yang sudah diberikan sehingga kami bisa menyelesaikan penyusunan materi bahan ajar dengan tema kebutuhanku sub tema pakaian dan sub sub tema macam-macam pakaian dengan tepat waktu. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menambah pengetahuan penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Kami sadar bahwa penulisan materi ajar ini bukan merupakan buah hasil kerja keras kami sendiri. Ada banyak pihak yang sudah berjasa dalam membantu kami di dalam menyelesaikan materi bahan ajar ini. Maka dari itu, kami mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu memberikan wawasan dan bimbingan kepada kami sebelum maupun ketika menulis materi ajar ini.

Kami juga sadar bahwa materi ajar yang kami buat masih belum bisa dikatakan sempurna. Maka dari itu, kami meminta dukungan dan masukan dari para pembaca, agar kedepannya kami bisa lebih baik lagi di dalam menulis sebuah buku.

Blitar, 12 September 2021

Penulis

A. Pendahuluan

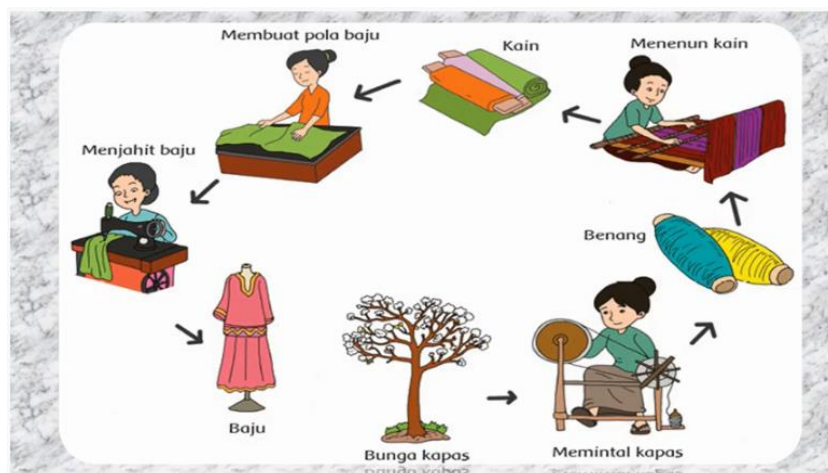
Pakaian adalah kebutuhan pokok manusia yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia sehari-hari. Manusia membutuhkan pakaian karena pakaian menawarkan berbagai kebaikan atau manfaat kepada para pemakainya. Pakaian yang digunakan oleh seseorang haruslah sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada agar tidak menyebabkan masalah, baik pada diri sendiri maupun dengan orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya.

B. Pokok-pokok materi

1. Pengertian pakaian

Pakaian menurut definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu barang yang dikenakan (baju, celana dan sebagainya). Kemudian istilah ini dipersamakan dengan busana. Istilah busana awalnya berasal dari bahasa Sanskrit yakni *bhūṣanā* yang memiliki konotasi pakaian yang bagus atau indah. Yang dimaksud bagus disini adalah pakaian yang serasi, harmonis, enak di pandang, selaras, dan cocok dengan pemakainya. Dengan demikian pakaian dapat diartikan sebagai busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh. Pakaian adalah barang yang melekat pada tubuh manusia untuk menutupi aurat manusia supaya tidak terlihat oleh orang lain.

2. Asal pakaian



<https://m.tribunnews.com/pendidikan/2021/03/15/kunci-jawaban-tema-7-kelas-3-sd-halaman-76-77-78-79-81-buku-tematik-subtema-2-pembelajaran-2?page=all>

Kapas dipintal menjadi benang, dari benang kemudian ditenun menjadi kain. Lalu penjahit membuat pola baju kemudian dijahit jadilah pakaian yang bisa digunakan oleh kita.

3. Guna pakaian

Beberapa Fungsi / Kegunaan / Manfaat Pakaian (Baju) Pada Manusia (Orang):

1. Menutupi Aurat Manusia

Pakaian yang baik adalah pakaian yang menutupi aurat seseorang. Aurat sebisa mungkin ditutupi agar tidak menimbulkan berbagai hal yang tidak diinginkan terutama dari lawan jenis. Aurat berhubungan dengan rasa malu pada manusia, sehingga orang yang tidak menutup auratnya dengan baik bisa dianggap sebagai orang yang tidak tahu malu oleh orang-orang yang ada di sekitarnya.

2. Pelindung Tubuh Manusia

Penggunaan pakaian yang baik akan mampu melindungi tubuh dari berbagai hal yang dapat memberikan pengaruh negatif pada manusia. Contohnya seperti perlindungan tubuh dari sinar terik matahari, hujan, hawa dingin, hawa panas, debu, kotoran, dan lain sebagainya. Tubuh yang tidak tertutupi pakaian dengan baik bisa mudah terkena penyakit dan juga lebih mudah kotor. Tentu saja pakaian yang digunakan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan yang ada sehingga tubuh terlindungi secara maksimal.

3. Simbol Status Manusia

Dalam tingkatan strata masyarakat, pakaian bisa memperlihatkan tingkat status seseorang. Misalnya saja dalam dunia militer pakaian jendral dibuat berbeda dengan pakaian prajurit biasa sehingga mudah untuk dikenali. Selain dalam dunia militer, dalam lingkungan kerajaan, lingkungan pemerintahan, lingkungan adat, bahkan lingkungan masyarakat umum biasa pun juga bisa memiliki pakaian-pakaian tertentu sebagai pembeda status tingkatan manusia yang satu dengan yang lainnya.

4. Penunjuk Identitas Manusia

Manusia bisa menunjukkan eksistensi dirinya sendiri kepada orang lain melalui pakaian yang dikenakan. Bisa lewat tulisan pada pakaian, aksesoris pakaian, model pakaian, warna, dan lain sebagainya. Orang yang memiliki gengsi yang tinggi tentu saja akan berupaya mengenakan pakaian yang sedang trend atau populer di kalangannya walaupun harganya mahal.

5. Perhiasan Manusia

Seseorang bisa tampil lebih menarik jika mengenakan pakaian yang tepat. Ditambah lagi dengan aksesoris pakaian dan juga ditunjang dengan perbaikan penampilan diri dapat meningkatkan daya tarik seseorang di mata orang-orang yang ada di sekitarnya.

6. Tempat Meletakkan Benda Bawaan Manusia

Kantong saku yang ada di baju manusia sangat penting fungsinya untuk menaruh berbagai barang-barang bawaan manusia. Biasanya benda yang diletakkan di kantong pakaian, baik baju maupun celana / rok antara lain seperti handphone / ponsel, dompet, uang, kunci, dan lain-lain.

7. Membantu Kegiatan / Pekerjaan Manusia

Pekerjaan tertentu akan menjadi lebih mudah dilakukan apabila seseorang memakai pakaian khusus. Contohnya seperti pakaian menyelam yang cocok untuk digunakan pada kegiatan diving di laut, pakaian loreng tentara yang cocok untuk memanipulasi pandangan musuh, pakaian anti api bagi para pembalap, pakaian badut untuk orang yang hendak menghibur anak-anak, dan lain sebagainya.

8. Menghilangkan Perbedaan Antar Manusia

Penggunaan baju seragam yang sama pada banyak orang bisa mengurangi perbedaan di antara orang-orang tersebut. Salah satu contoh yang paling nyata adalah penggunaan pakaian ihram (muhrim) pada orang-orang yang melaksanakan ibadah umrah atau ibadah haji di Kota Mekah. Setiap orang akan menggunakan pakaian yang sama (laki-laki) sehingga setiap orang akan merasa sederajat, tidak ada perbedaan. Yang menjadi pembeda adalah ketakwaannya saja terhadap Allah SWT.

4. Macam-macam pakaian

Adapun macam-macam pakaian adalah sebagai berikut:

Seragam  indro_id	Pakaian Olahraga 
Baju tidur/ Piyama 	Baju batik 
Kemeja  Kem Nino	Celana panjang 

Celana pendek 	Rok 
Dress 	Kaos 
Kaos dalam 	Celana dalam 

5. Cara merawat pakaian

- Baju yang kotor dicuci dengan air dan sabun deterjen juga pewangi, supaya baju bersih dan harum



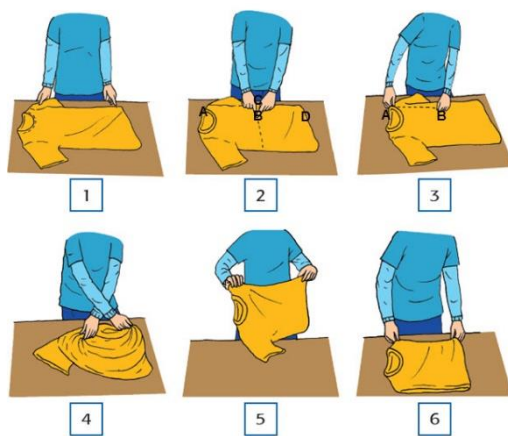
- Kemudian di jemur di bawah terik matahari



- Setelah baju kering disetrika menggunakan setrika dan dilipat supaya baju rapi



- Cara melipat baju



- Setelah semua selesai disetrika, baju dimasukkan di dalam lemari supaya tidak terkena debu



6. Adab ketika memakai pakaian

- 1. Mengucapkan doa memakai baju



- 2. Mendahulukan yang sebelah kanan
- 3. Berpakaian yang menutup aurat

7. Adab ketika melepas baju

- 1. Mengucapkan doa melepas baju



- 2. Mendahulukan yang sebelah kiri

C. Rangkuman

Pakaian menurut definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu barang yang dikenakan (baju, celana dan sebagainya). Banyak sekali kegunaan pakaian diantaranya; Menutupi Aurat Manusia, Pelindung Tubuh Manusia, Simbol Status Manusia, Penunjuk Identitas Manusia, Perhiasan Manusia, Tempat Meletakkan Benda Bawaan Manusia, Membantu Kegiatan / Pekerjaan Manusia, Menghilangkan Perbedaan Antar Manusia. Macam-macam pakaian: seragam, baju olahraga, baju batik, celana panjang, celana pendek, rok, dress, kaoas, kemeja, kaos dalam dan pakaian dalam. Cara merawat pakaian; dicuci menggunakan sabun dan pewangi, menjemur dibawah terik matahari, disetrika, kemudian letakkan di lemari supaya tidak terkena debu.

DAFTAR PUSTAKA

Godam. **Kegunaan/ Fungsi Pakaian Bagi Manusia.** <http://www.organisasi.org/1970/01/kegunaan-manfaat-fungsi-pakaian-bagi-manusia-orang.html#.YRzaLogzbIU> . Diakses tanggal 18 Agustus 2021

Wulan. 2013. **Kebersihan Pakaian.** http://aslichummaiyahwulandari.blogspot.com/2013_05_03_archive.html. Diakses tanggal 18 Agustus 2021

<https://m.tribunnews.com/pendidikan/2021/03/15/kunci-jawaban-tema-7-kelas-3-sd-halaman-76-77-78-79-81-buku-tematik-subtema-2-pembelajaran-2?page=all>

**LEMBAR KERJA
PESERTA DIDIK
(LKPD)**

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama : _____

Hari/ Tanggal : _____

Aspek perkembangan : Bahasa
Kompetensi dasar : 3.12-4.12
Tujuan : Anak mengenal keaksaraan awal
Kegiatan : Menulis “baju biru”

- Petunjuk kegiatan :
- Bacalah doa terlebih dahulu
 - Anak menyiapkan krayon

- Langkah-langkah kegiatan :
- Anak mengamati gambar
 - Anak membuat huruf



.....

Hasil Penilaian ()				Paraf	
BB	MB	BSB	BSB	OrangTua	Guru



MEDIA PEMBELAJARAN

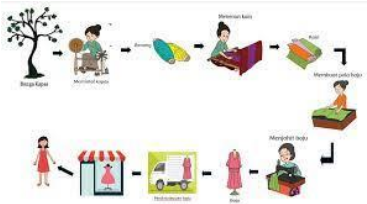


MEDIA PEMBELAJARAN

Tema/ Sub Tema/ Sub Sub Tema : Kebutuhanku/ Pakaian/ Macam-macam Pakaian

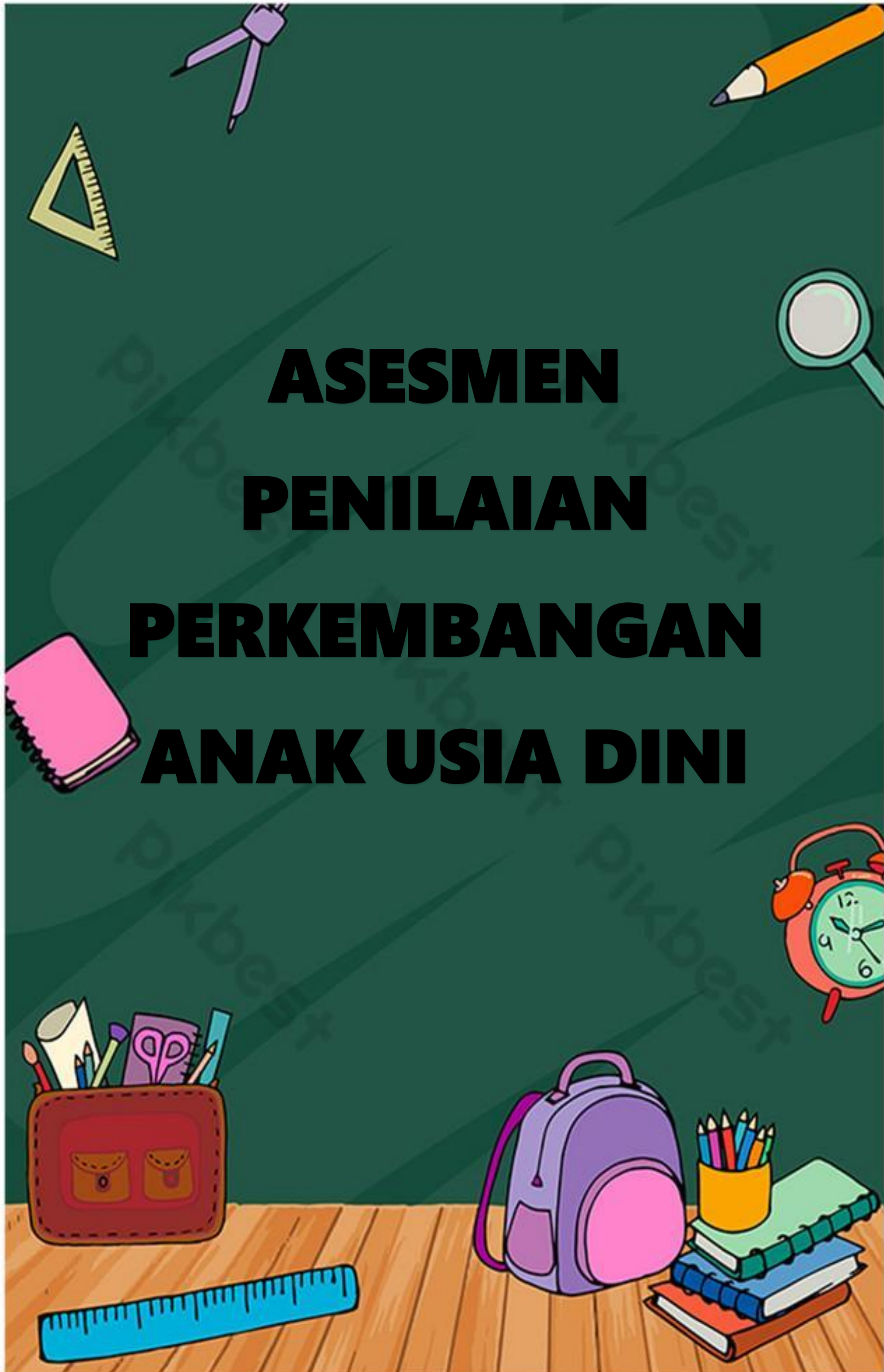
Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Model Pembelajaran : Kelompok Dengan Kegiatan Pengaman (Luring)

No	Media	Materi/ Kegiatan	Deskripsi langkah-langkah penggunaan media
1.	Media Cetak Gambar poster proses pembuatan kain 	Proses pembuatan kain	- Guru memperlihatkan gambar urutan proses pembuatan baju mulai dari kapas sampai menjadi baju - Anak mengamati lalu guru dan anak melakukan Tanya jawab dan bercakap-cakap
2.	Konkrit (Pakaian)	Mengenalkan macam-macam pakaian	Media konkrit macam-macam pakaian digunakan untuk mengenalkan pakaian pada anak. Anak dikenalkan nama pakaian dan kegunaanya.
3.		Membatik jumputan	Media ini digunakan untuk memberi penjelasan pada anak bahwa ini adalah hasil dari kegiatan membatik dengan teknik jumputan.
4.	Media 3D 	Miniatur jemuran pakaian Mengurutkan pola pakaian	Media miniature jemuran digunakan sebagai media bermain mengurutkan pola. Langkah-langkah bermain : - Anak mengamati media bermain - Anak menyebutkan nama bendanya - Anak menjepit pakaian menggunakan jepit baju - Anak mengurutkan pola sesuai keinginannya (menurut macamnya atau menurut warnanya)

			Melalui kegiatan bermain ini anak dapat : 1. Menyebutkan macam pakaian 2. Menyebutkan warna pakaian 3. Menghitung jumlah pakaian yang dijemur
--	--	--	---

ASESMEN PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI



PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

1. Instrumen penilaian

a. Pedoman wawancara

NO	INDIKATOR	MATERI WAWACARA	NILAI			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Menjawab pertanyaan	Apa saja macam-macam pakaian?				

b. Pedoman Hasil Karya

Nama	Hari / Tanggal	Hasil Karya Anak	Pengamatan	Capaian Perkembangan

c. Catatan anekdot

Tanggal	Waktu	Tempat	Peristiwa	Tafsiran Guru

d. Skala capaian perkembangan

KD	INDIKATOR	NAMA ANAK					
		Annora	Ilman	Al	Nafisa	Nabila	Hafist
1.1	Berdoa sebelum berpakaian						
2.8	Menyelesaikan tugas secara mandiri						
3.3-4.3	Meloncat dengan 2 kaki di atas ubin Menjepit dengan jepit pakaian						
3.6-4.6	Mengurutkan pola abc dan mengulanginya						
3.12 – 4.12	Menulis “baju-biru”						
3.15-4.15	Membatik dengan teknik jumputan						

RUBRIK PENILAIAN RATING SCALE

No.	Bidang Pengembangan	KD	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1	NAM	1.1	Anak mampu membiasakan berdoa sebelum berpakaian dengan baik (A5)	Anak tidak mau berdoa sebelum berpakaian	Anak mampu membiasakan berdoa sebelum berpakaian dengan bimbingan guru	Anak mampu membiasakan berdoa sebelum berpakaian dengan perintah guru	Anak mampu membiasakan berdoa sebelum berpakaian dengan baik
2	SOSEM	2.8	Anak mampu membiasakan sikap mandiri dalam melakukan kegiatan yang sudah disiapkan guru dengan baik (A5)	Anak belum mampu membiasakan sikap mandiri dalam melakukan kegiatan	Anak mampu membiasakan sikap mandiri dalam melakukan kegiatan dengan bimbingan guru	Anak mampu membiasakan sikap mandiri dalam melakukan kegiatan dengan perintah	Anak mampu membiasakan sikap mandiri dalam melakukan kegiatan dengan baik
3	FISIK MOTORIK KASAR	3.3 – 4.3	Anak mampu menunjukkan gerakan meloncat di atas ubin menggunakan 2 kaki dengan seimbang (P3)	Anak belum mampu melakukangerakan meloncat diatas ubin	Anak mampu melakukan gerakan meloncat diatas ubin dengan 1 kaki	Anak mampu melakukan gerakan meloncat diatas ubin dengan 2 kaki dan seimbang	Anak mampu melakukan gerakan meloncat diatas ubin dengan 2 kaki, seimbang, dan lincah
4	KOGNITIF	3.6 - 4.6	Anak mampu menyusun pola miniatur pakaian dengan tepat (C3)	Anak belum mampu menyusun tiga pola pakaian	Anak mampu menyusun tiga pola pakaian dengan bimbingan	Anak mampu menyusun tiga pola pakaian tanpa bimbingan	Anak mampu menyusun tiga pola pakaian bimbingan dengan tepat
5	FISIK MOTORIK HALUS	3.3- 3.4	Anak mampu mengaitkan baju menggunakan penjepit baju dengan benar (C4)	Anak belum mampu menjepit pakaian	Anak mampu menjepit pakaian dengan bimbingan	Anak bisa menjepit pakaian tanpa bimbingan	Anak bisa menjepit pakaian tanpa bimbingan dengan benar
6	SENI	3.15- 4.15	Anak mampu memilih warna dalam batik jumputan dengan kreatif (C5)	Anak belum mampu membuat batik jumputan	Anak mampu membuat batik jumputan dengan bimbingan	Anak mampu membuat batik jumputan tanpa bimbingan	Anak mampu membuat batik jumputan tanpa bimbingan dengan kreatif

7	BAHASA	3.12- 4.12	Anak mampu membuat tulisan “baju-biru” dengan tepat (C6)	Anak belum mampu membuat tulisan baju biru	Anak mampu membuat tulisan baju biru dengan bimbingan	Anak mampu membuat tulisan baju biru tanpa bimbingan	Anak mampu membuat tulisan baju biru tanpa bimbingan dengan tepat dan rapi
---	--------	---------------	---	--	--	---	---