



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI GRONG-GRONG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Semester / Minggu / Hari Ke : I / 10 / 1
 Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun
 Waktu : 150 Menit
 Hari / Tanggal : Senin / 18 Oktober 2021
 Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema : Binatang / Binatang Unggas / Ayam
 Pilar Karakter : Religius, Kreatif, Mandiri
 Model / Pendekatan : Kelompok / Saintifik, STEAM, TPACK

A. KOMPETENSI INTI	
KI - I	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI - 2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman
KI - 3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI - 4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
NILAI AGAMA DAN MORAL		
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Binatang ciptaan Tuhan
FISIK MOTORIK		
3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah
4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	
KOGNITIF		
3.6	Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Mampu meletakkan jumlah benda dengan lambang bilangannya

4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	
BAHASA		
3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Menyebutkan simbol-simbol yang dikenal
4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
SOSIAL EMOSIONAL		
2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Melakukan kegiatan secara mandiri
SENI		
3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan
4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

C. IPK PENGETAHUAN DAN IPK KETERAMPILAN

NO	IPK PENGETAHUAN	IPK KETERAMPILAN
1	Mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan pada gambar ayam (KOGNITIF 3.6 - 4.6)	Mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan pada gambar ayam (HOTS : C5)
2	Memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m" (BAHASA 3.12 - 4.12)	Memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m" (HOTS : C5 / P3)
3	Menyusun puzzle bentuk gambar ayam (FISIK MOTORIK 3.3 - 4.3)	Menyusun puzzle bentuk gambar ayam (HOTS : C6)
4	Membuat sate ayam (SENI 3.15 - 4.15)	Membuat sate ayam (HOTS : C6)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah guru **memperjelas** bahwa ayam adalah ciptaan Tuhan, peserta didik dapat **menyimpulkan** ayam sebagai ciptaan Tuhan dengan benar (ABCD, C5, HOTS, PPK)
- 2) Melalui tayangan video ayam, peserta didik dapat **menyimpulkan** bagian-bagian tubuh ayam dengan benar (ABCD, C5, HOTS, TPACK)
- 3) Melalui tayangan video tentang ayam, peserta didik dapat **menyimpulkan** manfaat ayam dengan benar (ABCD, C5, HOTS, TPACK)
- 4) Melalui tayangan video ayam, peserta didik dapat **menyimpulkan** perkembangbiakan ayam dengan benar (ABCD, C5, HOTS, TPACK)
- 5) Melalui tayangan video ayam, peserta didik dapat **menyimpulkan** jenis-jenis ayam dengan benar (ABCD, C5, HOTS, TPACK)

- 6) Melalui kegiatan **mengumpulkan** telur, peserta didik dapat **memadukan** jumlah telur sesuai lambang bilangan dengan benar (ABCD, C4 / C6 / A4, HOTS, Saintifik, STEAM)
- 7) Melalui kegiatan **menyusun** puzzle, peserta didik dapat **mengaitkan** potong-potongan gambar ayam menjadi bentuk utuh dan benar (STEAM, Saintifik, C6 / C4, HOTS, ABCD)
- 8) Melalui kegiatan **menugaskan**, peserta didik dapat **memilih** dan **melengkapi** huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m" dengan benar (STEAM, Saintifik, C5 / A2 / P3, HOTS, ABCD)
- 9) Melalui kegiatan **membuat** sate ayam, peserta didik dapat **menyusun** potongan-potongan daging ayam dengan rapi (STEAM, Saintifik, C6, HOTS, ABCD)
- 10) Peserta didik dapat **membiasakan** berperilaku mandiri ketika **melakukan** kegiatan pembelajaran (A5 / P2, HOTS, PPK)

B. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- 1) Religiusitas
- 2) Kreatif
- 3) Mandiri

C. MATERI KEGIATAN

- 1) Binatang ayam ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
- 2) Melakukan kegiatan secara mandiri (Sosem 2.8)
- 3) Mengumpulkan telur sesuai dengan jumlah bilangan pada gambar ayam (Kognitif 3.6 - 4.6)
- 4) Koordinasi motoric kasar dan halus (Fisik Motorik 3.3 - 4.3)
- 5) Menugaskan anak melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m" (Bahasa 3.12 - 4.12)
- 6) Membuat sate ayam (Seni 3.15 - 4.15)

Materi Pembiasaan :

- 1) Mensyukuri ciptaan Tuhan
- 2) Memberi dan menjawab salam
- 3) Doa sebelum belajar
- 4) Absensi anak
- 5) Mengenalkan aturan kegiatan (SOP Pembukaan)
- 6) Protokol kesehatan (Memakai masker, mencuci tangan menggunakan sabun, dan menjaga jarak)

D. MEDIA DAN BAHAN

- Laptop
- Link video ayam melalui youtube
- Gambar ayam
- Telur ayam
- Kartu lambang bilangan
- Pensil
- Kartu Huruf
- Puzzle gambar ayam
- Daging ayam
- Tusuk sate
- Piring
- Arang
- Panggangan sate
- Tray ayam karton
- Kipas

E. PENDEKATAN : Saintifik, TPACK, STEAM

F. METODE : Tanya Jawab, Bercakap-cakap, Demonstrasi, Hasil Karya

G. ALAT PENILAIAN : Observasi (Cheklist), Catatan Anekdote, dan Hasil Karya (Portofolio)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN SECARA LURING (TATAP MUKA)

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	HOTS / KARAKTER / 4C / LITERASI	ALOKASI WAKTU
1.	KEGIATAN PENDAHULUAN <ul style="list-style-type: none">- Baris berbaris di halaman- Guru dan peserta didik memberi dan menjawab salam- Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan berdoa sebelum belajar- Guru menanyakan keadaan dan kehadiran peserta didik- Guru mengajak peserta didik untuk menceritakan pengalaman mengenai binatang ayam yang diketahuinya- Mengamati binatang ayam melalui video youtube di laptop- Guru meminta kepada peserta didik untuk melakukan gerakan motorik kasar menirukan gerakan ayam- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain Motivasi <ul style="list-style-type: none">- Guru mengajak anak untuk melakukan gerakan teknik S.T.O.P- Guru dan peserta didik menyanyikan lagu ayam dengan gerakan- Tepuk ayam	Kemandirian PPK Religius 4C Literasi Saintifik Neurosains TPACK	15 Menit
2.	KEGIATAN INTI Mengamati : <ul style="list-style-type: none">- Guru mengajak peserta didik untuk mengamati video tentang ayam yang ada di layar infokus- Peserta didik bercakap-cakap dengan guru mengidentifikasi bagian-bagian tubuh ayam, manfaat ayam dan perkembangbiakan ayam Menanya : <ul style="list-style-type: none">- Guru menstimulasi peserta didik untuk bertanya bagian-bagian tubuh ayam, manfaat ayam, dan perkembangbiakan ayam	TPACK Saintifik STEAM Saintifik	60 Menit

- Guru menstimulasi peserta didik untuk bertanya cara mengumpulkan telur sesuai dengan jumlah bilangan pada gambar ayam
- Guru menstimulasi peserta didik untuk bertanya cara menyusun potongan-potongan puzzle menjadi bentuk gambar ayam yang utuh dan benar
- Guru menstimulasi peserta didik untuk bertanya cara memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m"
- Guru menstimulasi anak untuk bertanya bagaimana cara membuat sate ayam

Mengumpulkan Informasi :

* **Kegiatan 1 : Mengumpulkan telur sesuai dengan jumlah bilangan pada gambar ayam**

- Guru menyediakan gambar, telur ayam, tray ayam karton, dan kartu lambang bilangan
- Peserta didik didampingi guru mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan

Mengumpulkan
(HOTS : C6/P1)
STEAM

* **Kegiatan 2 : Menyusun puzzle bentuk gambar ayam**

- Guru menyediakan potongan-potongan gambar ayam
- Peserta didik didampingi guru menyusun puzzle bentuk gambar ayam

Menyusun
(HOTS : C6)
STEAM

* **Kegiatan 3 : Memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m"**

- Guru menyediakan kertas bergambar, kartu huruf dan pensil
- Peserta didik didampingi guru memilih dan melengkapi huruf yang sesuai

Memilih
(HOTS : C5/A2)
Melengkapi
(HOTS : P3)
STEAM

* **Kegiatan 4 : Membuat sate ayam**

- Guru menyediakan potongan-potongan daging ayam, tusuk sate, panggangan ayam, arang dan kipas
- Peserta didik didampingi guru membuat sate ayam

Membuat
(HOTS : C6)
STEAM

Menalar dan Mengkomunikasikan :

- Peserta didik didampingi guru dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh ayam, manfaat ayam dan perkembangbiakan ayam
- Peserta didik didampingi guru dapat mengumpulkan telur sesuai dengan jumlah

	<p>bilangan pada gambar ayam</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik didampingi guru dapat menjelaskan bagaimana langkah-langkah menyusun potongan-potongan puzzle menjadi bentuk gambar ayam yang utuh - Peserta didik didampingi guru menjelaskan langkah-langkah memilih dan melengkapi huruf yang kosong - Peserta didik didampingi guru dapat menjelaskan cara membuat sate ayam - Peserta didik dapat menceritakan kembali tentang kehidupan ayam yang sudah diamati melalui video youtube <p>Istirahat, Makan, dan Main</p>		
<p>3.</p>	<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan (Recalling) 2 Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang ayam Beberapa jenis tanya jawab tentang ayam (5 W + 1 H) <ul style="list-style-type: none"> - Siapa yang menciptakan binatang ayam ? - Apa saja bagian-bagian tubuh ayam ? - Apa manfaat ayam ? - Apa saja makanan ayam ? - Dimana kamu melihat binatang ayam ? - Kapan ayam masuk kandang ? - Mengapa kita harus makan ayam ? - Mengapa kita harus makan telur ayam ? - Bagaimana suara ayam ? - Bagaimana cara perkembangbiakan ayam ? 3 Guru mengevaluasi dan merefleksi kegiatan yang telah dilakukan 4 Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada peserta didik yang disiplin belajar (Bintang ****) 5 Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari 6 Peserta didik dan guru bersama-sama berdoa sesudah kegiatan 7 Guru menutup dengan mengucapkan salam 	<p>TPACK</p> <p>Saintifik</p> <p>4C</p> <p>Kemandirian</p> <p>PPK</p> <p>Literasi</p> <p>Religius</p>	<p>30 Menit</p>

RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal binatang ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3 - 4.3	Menyusun puzzle bentuk gambar ayam
Sosial Emosional	2.8	Melakukan kegiatan secara mandiri
Kognitif	3.6 - 4.6	Mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan pada gambar ayam
Bahasa	3.12 - 4.12	Memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m"
Seni	3.15 - 4.15	Membuat sate ayam

2. Teknik Penilaian

- a) Ceklist
- b) Catatan Anekdote
- c) Hasil Karya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(YUSMIATI, S.Pd)
NIP. 19671012 198801 2 001

Guru Kelas B

ISATIR RADHIAH, ST, S.Pd

PENILAIAN CEKLIST

Hari / Tanggal :

Kelompok : B (5 - 6 Tahun)

Usia :

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	NAMA ANAK									
			Ayu	Rizki	Jihan	Suhaila	Bunaya	Salim	Raffa	Cut	Safira	Gafira
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal binatang ciptaan Tuhan										
Fisik Motorik	3.3 4.3	Menyusun puzzle bentuk gambar ayam										
Sosial Emosional	2.8	Melakukan kegiatan secara mandiri										
Kognitif	3.6 4.6	Mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan pada gambar ayam										
Bahasa	3.12 4.12	Memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m"										
Seni	3.15 4.15	Membuat sate ayam										

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(YUSMIATI, S.Pd)
NIP. 19671012 198801 2 001

Guru Kelas B

ISATIR RADHIAH, ST, S.Pd

RUBRIK PENILAIAN

BIDANG PENGEMBANGAN	KD & INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1. Anak terbiasa menyebutkan nama binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan pada waktu kegiatan tanya jawab	Anak belum bisa menyebutkan bahwa binatang ayam adalah ciptaan Tuhan	Anak dapat menyebutkan binatang ayam sebagai ciptaan Tuhan setelah mendapat stimulus atau dorongan dari guru	Anak dapat menyebutkan binatang ayam sebagai ciptaan Tuhan	Anak mampu menyebutkan binatang ayam sebagai ciptaan Tuhan dengan dilengkapi alasan pendukung gagasannya
Fisik Motorik	3.3. - 4.3. Anak mampu melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah	Anak belum mampu menyusun puzzle bentuk gambar ayam dengan utuh dan benar	Anak mampu menyusun 3 sampai 4 kepingan puzzle bentuk gambar ayam dengan bantuan	Anak mampu menyusun 5 kepingan puzzle bentuk gambar ayam sesekali dapat bantuan	Anak mampu menyusun puzzle bentuk gambar ayam dengan utuh dan benar tanpa bantuan
Sosial Emosional	2.8. Anak terbiasa melakukan kegiatan secara mandiri	Anak tidak mandiri dalam melakukan kegiatan	Anak mandiri dalam melakukan kegiatan sesekali minta bantuan dari guru	Anak mandiri dalam melakukan kegiatan	Anak selalu bertanggung jawab atas pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan dan membereskan peralatan setelah digunakan
Kognitif	3.6. - 4.6. Anak mampu mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan pada gambar ayam	Anak tidak dapat mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan pada gambar ayam	Anak dapat mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan 1 dan 2 pada gambar ayam dengan bantuan guru	Anak dapat mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan 1 sampai dengan 4 pada gambar ayam tanpa bantuan	Anak dapat mengumpulkan telur sesuai dengan lambang bilangan pada gambar ayam sampai dengan selesai tanpa bantuan dan bisa membantu temannya

Bahasa	3.12. - 4.12. Anak mampu menyebutkan simbol-simbol yang dikenal	Anak belum mampu memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m"	Anak mampu memilih tetapi belum mampu melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m"	Anak mampu memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m" dengan bantuan	Anak mampu memilih dan melengkapi huruf yang kosong pada kata "a-y-a-m" dengan tepat dan benar tanpa bantuan
Seni	3.15. - 4.15. Anak mampu membuat karya seni bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan	Anak belum mampu membuat sate ayam	Anak mampu membuat sate ayam dengan bantuan guru	Anak mampu membuat sate ayam sesekali minta bantuan dari guru	Anak mampu membuat sate ayam dengan rapi dan bersih secara mandiri

**SKALA PENCAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SEMESTER 1

MINGGU 1

HARI :

CEKLIST

No	Nama Anak	NAM				FM				SOSEM				KOGNITIF				BAHASA				SENI			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Ayu		√				√					√				√						√			
2	Rizki			√			√				√					√				√				√	
3	Jihan			√				√				√			√				√					√	
4	Suhaila		√					√			√				√				√				√		
5	Bunaya		√				√					√				√			√				√		
6	Salim			√				√			√					√				√				√	
7	Cut		√				√					√			√				√				√		
8	Safira	√					√				√			√					√			√			
9	Gafira		√				√					√				√				√				√	
10	Balqis			√				√				√					√			√					√
11	Nisa		√			√					√				√			√					√		
12	Fikran			√					√			√				√					√				√

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(YUSMIATI, S.Pd)
NIP. 19671012 198801 2 001

Guru Kelas B

ISATIR RADHIAH, ST, S.Pd

**CATATAN ANEKDOT ANAK DIDIK
TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

Nama Anak :
Kelompok : B (5 - 6 Tahun)

SEMESTER : 1

Tanggal	Tempat	Waktu	Foto Kegiatan	Peristiwa / Kejadian	Capaian Perkembangan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(YUSMIATI, S.Pd)
NIP. 19671012 198801 2 001

Guru Kelas B

ISATIR RADHIAH, ST, S.Pd

FORMAT OBSERVASI ANAK DIDIK HASIL KARYA/ UNJUK KERJA

Nama Anak :
Kelompok : B (5 - 6 Tahun)

Hari / Tanggal	Hasil Karya	Aspek yang Diamati KD	KD / Indikator	Capaian Perkembangan
Senin, 18/10/2021	Tema : Binatang Sub Tema : Binatang Unggas Sub-Sub Tema : Ayam (Foto Kegiatan Anak)			BSH

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas B

(YUSMIATI, S.Pd)
NIP. 19671012 198801 2 001

ISATIR RADHIAH, ST, S.Pd

Kemudian setelah guru melakukan penilaian perkembangan dengan Ceklist, Catatan Anekdote, Hasil Karya. Maka dikumpulkan dalam 1 portopolio (1 anak) yang di urutkan berdasarkan tanggal dan peristiwa. Format portopolio dapat dikembangkan oleh setiap lembaga. Sampul depan berisi foto dan identitas anak. Lembar isi berisi foto kegiatan anak, catatan guru tentang kegiatan anak (ditulis saat mengamati anak) dan capaian kompetensi. Kemudian melakukan pengolahan data dan pelaporan

Cara mengolah hasil belajar :

1. Cermati portopolio anak
2. Lihat arah perkembangannya
3. Lakukan kompilasi data hari
4. Lakukan kompilasi data bulanan
5. Pelaporan

Kompilasi Data Harian

Nama Anak :

Bulan :

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD & INDIKATOR	ANEKDOT	HASIL KARYA	CEKLIS	HASIL AKHIR
Nilai Agama dan Moral	1.1. Terbiasa menyebut Tuhan sebagai penciptanya	BSH		MB	BSH
Sosial Emosional	2.8. Melakukan kegiatan secara mandiri				
Fisik Motorik	3.3. Melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, 4.3. seimbang dan lincah				
Kognitif	3.6. Mampu meletakkan jumlah benda dengan lambang 4.6. bilangannya				
Bahasa	3.12. Menyebutkan simbol-simbol yang dikenal 4.12.				
Seni	3.15. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan 4.15. berbagai bahan				

Kompilasi Data Bulanan

Nama Anak :

Kelompok : B (5 - 6 Tahun)

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD & INDIKATOR	AGUSTUS	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	DESEMBER
Nilai Agama dan Moral	1.1. Terbiasa menyebut Tuhan sebagai penciptanya	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Sosial Emosional	2.8. Melakukan kegiatan secara mandiri					
Fisik Motorik	3.3. Melakukaan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, 4.3. seimbang dan lincah					
Kognitif	3.6. Mampu meletakkan jumlah benda dengan lambang 4.6. bilangannya					
Bahasa	3.12. Menyebutkan simbol-simbol yang dikenal 4.12.					
Seni	3.15. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya 4.15. dengan berbagai bahan					

RENCANA PENILAIAN RANAH KOGNITIF (PENGETAHUAN), AFEKTIF (SIKAP), DAN PSIKOMOTOR (KETERAMPILAN)

Nama Siswa :

Kelompok : B (5 - 6 Tahun)

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	RENCANA PENILAIAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal binatang ayam sebagai ciptaan Tuhan	Sikap				
Fisik Motorik	3.3 4.3	Melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah	Keterampilan				
Sosial Emosional	2.8	Melakukan kegiatan secara mandiri	Sikap				
Kognitif	3.6 4.6	Mampu meletakkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	Pengetahuan				
Bahasa	3.12 4.12	Menyebutkan simbol-simbol yang dikenal	Pengetahuan				
Seni	3.15 4.15	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan	Keterampilan				