

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) LURING

## A. IDENTITAS

Semester / Minggu / Hari Ke	: I / 11 / 4
Kelompok / Usia	: B / 5 - 6 Tahun
Waktu	: 150 Menit
Hari / Tanggal	: Kamis / 28 Oktober 2021
Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema	: Binatang / Binatang Unggas / Bebek
Model Pembelajaran	: Kelompok dengan sudut pengaman

## B. KOMPETENSI INTI (KI)

**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

## C. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya ( <b>Nilai Agama dan Moral</b> )	Binatang ciptaan Tuhan
2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab ( <b>Sosial Emosional</b> )	Terbiasa mengerjakan sesuatu hingga tuntas
3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus ( <b>Fisik Motorik</b> )	Melatih koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan memercik
4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus ( <b>Fisik Motorik</b> )	

<p>3.6. Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) <b>(Kognitif)</b></p> <p>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 <b>(Kognitif)</b></p>	Menganalisis benda 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar
<p>3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p>	Menghubungkan kata dengan gambar
<p>3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan

#### D. IPK PENGETAHUAN DAN IPK KETERAMPILAN

NO	IPK PENGETAHUAN	IPK KETERAMPILAN
1	<b>Menganalisis</b> bebek tiruan 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar <b>(KOGNITIF 3.6 – 4.6) (HOTS : C4)</b>	<b>Mengkombinasikan</b> bebek tiruan 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar <b>(KOGNITIF 3.6 – 4.6) (HOTS : C6)</b>
2	<b>Membentuk</b> gambar bebek melalui kegiatan memercik <b>(Fisik Motorik 3.3 – 4.3) (HOTS : C6)</b>	<b>Menciptakan</b> gambar bebek melalui kegiatan memercik <b>(Fisik Motorik 3.3 – 4.3) (HOTS : P5)</b>
3	<b>Memadukan</b> tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar <b>(BAHASA 3.12 – 4.12) (HOTS : C6)</b>	<b>Menghubungkan</b> tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar <b>(BAHASA 3.12 – 4.12) (HOTS : C6)</b>
4	<b>Membuat</b> telur asin <b>(Seni 3.15 – 4.15) (HOTS : C6)</b>	<b>Membuat</b> telur asin <b>(Seni 3.15 – 4.15) (HOTS : C6)</b>

#### E. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah guru **memperjelas** bebek adalah ciptaan Tuhan, peserta didik dapat **menyimpulkan** dengan benar bahwa binatang bebek sebagai ciptaan Tuhan **(ABCD, C5, HOTS, PPK)**
- Melalui tayangan video tentang bebek, peserta didik dapat **menyimpulkan** bagian tubuh, manfaat, perkembangbiakan dan jenis-jenis bebek dengan benar **(ABCD, C5, HOTS, TPACK, STEAM - Technology)**

3. Peserta didik dapat **menciptakan** gambar bebek melalui kegiatan **membentuk** dengan teknik memercik dengan rapi (**ABCD, P5, C6, HOTS, Saintifik, STEAM – Engineering, Art**)
4. Melalui kegiatan **menganalisis**, peserta didik dapat **mengkombinasikan** bebek tiruan 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar dengan benar (**ABCD, C4, C6, HOTS, Saintifik, STEAM – Mathematic**)
5. Melalui kegiatan **memadukan** tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar, peserta didik dapat **mengaitkan** hubungan gambar sesuai kata dengan baik dan benar (**ABCD, C6, HOTS, Saintifik, STEAM – Engineering**)
6. Melalui kegiatan **membuat** telur asin, peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya dengan benar (**ABCD, C6, HOTS, Saintifik, STEAM**)
7. Peserta didik dapat **membiasakan** berperilaku tanggungjawab ketika **melakukan** kegiatan pembelajaran sampai dengan selesai (**A5 / P2, HOTS, PPK**)

#### **F. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)**

- 1) Religius
- 2) Kreatif
- 3) Tanggungjawab

#### **G. MATERI KEGIATAN**

- a) Binatang bebek ciptaan Tuhan (**Nilai Agama dan Moral**)
- b) Melakukan kegiatan penuh tanggungjawab (**Sosial Emosional**)
- c) Menciptakan gambar bebek dengan teknik memercik (**Fisik Motorik**)
- d) Menganalisis bebek tiruan 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar (**Kognitif**)
- e) Memadukan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar (**Bahasa**)
- f) Membuat telur asin (**Seni**)

##### **Materi Pembiasaan**

- a) Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- b) Mengucapkan salam
- c) Doa sebelum belajar
- d) Absensi peserta didik
- e) Mengenal aturan kegiatan (SOP Pembukaan)
- f) Protokol Kesehatan

#### **H. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan : **Saintifik, TPACK, STEAM**  
Model Pembelajaran : **Kelompok dengan sudut pengaman**  
Metode Pembelajaran : **Bercakap-cakap, Tanya jawab, Demonstrasi, Hasil Karya**

## I. SUMBER BELAJAR, MEDIA, ALAT DAN BAHAN

Sumber Belajar : Video dari youtube tentang bebek

Media Pembelajaran : Laptop dan Infocus

Alat dan Bahan :

- Bebek tiruan
- Telur bebek
- Bawang Putih
- Abu gosok / abu dapur
- Garam
- Piring plastik
- Kartu lambang bilangan (Kartu Angka)
- Kotak Pintar
- Kartu kata
- Gambar bebek
- Sisir
- Sikat Gigi
- Air
- Pewarna makanan
- Kertas HVS
- LKPD

## J. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Kegiatan Pembukaan (30 menit)

- a. Berbaris di halaman
- b. Senam
- c. Guru dan peserta didik memberi dan menjawab salam (**PPK – Religius**)
- d. Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan berdoa sebelum belajar (**PPK – Religius**)
- e. Guru menanyakan keadaan dan kehadiran peserta didik (**4C**)
- f. Guru mengajak peserta didik untuk menceritakan pengalaman mengenai binatang bebek yang diketahuinya (**Literasi, 4C - Communication**)
- g. Menonton binatang bebek melalui video youtube (**Saintifik**)
- h. Guru meminta kepada peserta didik untuk menirukan gerakan bebek

#### **Apersepsi :**

- Guru menjelaskan kegiatan hari ini beserta langkah-langkah mengerjakannya

#### **Mengamati :**

- Guru dan peserta didik mengamati video youtube yang ditayangkan melalui layar infocus (**Saintifik, TPACK, STEAM - Technology**)

**Menanya :**

- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya seputar apa yang telah di tontonkannya (bagian-bagian tubuh, jenis-jenis, perkembangbiakan, dan manfaat bebek) **(4C – Communication, Saintifik, Literasi)**

**Motivasi :**

- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan gerakan bebek dan tepuk bebek **(Neurosains)**
- Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu bebek dengan gerakan **(TPACK)**
- Guru mendampingi peserta didik saat kegiatan inti berlangsung

**2. Kegiatan Inti (60 menit)****Mengumpulkan Informasi :**

- a. Kegiatan 1 : **Menciptakan / membentuk gambar bebek dengan teknik memercik ( P5, C6, HOTS)**
  - Guru menyediakan pola gambar bebek dan bahan memercik yang akan dibagikan ke peserta didik **(TPACK, STEAM)**
  - Guru mendampingi peserta didik dalam menciptakan / membentuk gambar bebek dengan teknik memercik
- b. Kegiatan 2 : **Menganalisis dan mengkombinasikan bebek tiruan 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar ( C4, C6, HOTS)**
  - Guru menyediakan bebek tiruan sebanyak 20 ekor dan kotak pintar yang terbuat dari kardus **(TPACK, STEAM)**
  - Peserta didik didampingi guru menganalisis bebek tiruan dengan menggunakan kotak pintar
- c. Kegiatan 3 : **Memadukan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai dengan gambar (C6, HOTS)**
  - Guru menyediakan kartu kata dan kartu gambar yang akan dibagikan kepada peserta didik **(STEAM)**
  - Peserta didik didampingi guru memadukan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai dengan gambar
- d. Kegiatan 4 : **Membuat telur asin (C6, HOTS)**
  - Guru menyediakan telur bebek, garam, abu gosok/abu dapur, dan piring plastik **(STEAM)**
  - Peserta didik didampingi guru membuat telur asin

### 3. Kegiatan Penutup (30 menit)

#### Menanya :

- Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab terkait tentang bebek (5 W 1 H) yang bernuansa **HOTS (Saintifik, 4C)**
  - Siapa yang menciptakan binatang bebek ?
  - Apa saja bagian-bagian tubuh bebek ?
  - Apa manfaat bebek ?
  - Apa saja makanan bebek ?
  - Dimana kamu melihat binatang bebek ?
  - Kapan bebek masuk kandang ?
  - Mengapa kita harus makan bebek ?
  - Mengapa kita harus makan telur bebek ?
  - Bagaimana suara bebek ?
  - Bagaimana cara perkembangbiakan bebek ?

#### Menalar :

- a. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh, jenis-jenis, perkembangbiakan, dan manfaat bebek (**4C – Communication, Literasi**)
- b. Peserta didik dapat menjelaskan kembali langkah-langkah menciptakan / membentuk gambar bebek dengan kegiatan memercik (**4C – Communication**)
- c. Peserta didik dapat menjelaskan kembali cara memadukan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar (**4C – Communication**)
- d. Peserta didik dapat menjelaskan kembali cara membuat telur asin (**4C – Communication**)

#### Mengkomunikasikan :

- a. Peserta didik dapat menceritakan kembali tentang bebek yang sudah diamati melalui video youtube
- b. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan

#### Recalling :

- a. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari (**4C – Communication, Literasi**)
- b. Guru mengevaluasi dan merefleksikan kejadian yang telah dilakukan
- c. Guru memberi ungkapan terima kasih kepada peserta didik yang disiplin belajar (**PPK**)
- d. Guru dan peserta didik bersama-sama berdoa sesudah kegiatan (**PKK – Religius**)
- e. Guru menutup dengan mengucapkan salam

## RENCANA PENILAIAN

### Indikator Capaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	Binatang ciptaan Tuhan
Sosial Emosional	2.12	Terbiasa mengerjakan sesuatu hingga tuntas
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Melatih koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan memercik
Kognitif	3.6 – 4.6	Menganalisis benda 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar
Bahasa	3.12 – 4.12	Menghubungkan kata dengan gambar
Seni	3.15 – 4.15	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan

### Teknik Penilaian

INDIKATOR	KEGIATAN	TEKNIK PENILAIAN
Binatang ciptaan Tuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya jawab tentang binatang bebek</li> <li>Mengamati video youtube tentang binatang bebek</li> </ul>	Percakapan  Observasi
Melaksanakan tanggung jawab	Terbiasa mengerjakan sesuatu hingga tuntas	Observasi
Melatih koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan memercik	Membentuk gambar bebek melalui kegiatan memercik	Hasil Karya
Menganalisis benda 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar	Mengkombinasikan bebek tiruan 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar	Unjuk Kerja
Menghubungkan kata dengan gambar	Menghubungkan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar	Penugasan
Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan	Membuat telur asin	Hasil Karya

## PENILAIAN CEKLIS

Hari / Tanggal :  
 Nama Siswa :  
 Kelompok : B ( 5 – 6 Tahun )

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	KEGIATAN	Capaian Perkembangan			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	Binatang ciptaan Tuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya jawab tentang binatang bebek</li> <li>Mengamati video youtube tentang binatang bebek</li> </ul>				
Sosial Emosional	2.12	Melaksanakan tanggung jawab	Terbiasa mengerjakan sesuatu hingga tuntas				
Fisik Motorik	3.3 4.3	Melatih koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan memercik	Membentuk gambar bebek melalui kegiatan memercik				
Kognitif	3.6 4.6	Menganalisis benda 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar	Mengkombinasikan bebek tiruan 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar				
Bahasa	3.12 4.12	Menghubungkan kata dengan gambar	Menghubungkan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar				
Seni	3.15 4.15	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan	Membuat telur asin				

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas B

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

ISATIR RADHIAH, ST, S.Pd

**PENILAIAN PENGETAHUAN, SIKAP DAN KETERAMPILAN**

Hari / Tanggal :  
 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 bebek sebagai ciptaan Tuhan	Sikap				
Sosial Emosional	2.12	Melaksanakan tanggung jawab	Sikap				
Fisik Motorik	3.3 4.3	Melatih koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan memercik	Keterampilan				
Kognitif	3.6 4.6	Menganalisis benda 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar	Pengetahuan				
Bahasa	3.12 4.12	Menghubungkan kata dengan gambar	Pengetahuan				
Seni	3.15 4.15	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan	Keterampilan				

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas B

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

ISATIR RADHIAH, ST, S.Pd

**CATATAN ANEKDOT ANAK DIDIK**  
**TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

Nama Siswa :  
Kelompok : B (5 – 6 Tahun)

SEMESTER : 1

<b>Tanggal</b>	<b>Tempat</b>	<b>Waktu</b>	<b>Foto Kegiatan</b>	<b>Peristiwa / Kejadian</b>	<b>Capaian Perkembangan</b>

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)

<b>Hari / Tanggal</b>	<b>Hasil Karya</b>	<b>Aspek yang Diamati KD</b>	<b>KD / Indikator</b>	<b>Capaian Perkembangan</b>
	Tema : Binatang Sub Tema : Binatang Unggas Sub-Sub Tema : Bebek  <b>(Foto Kegiatan Anak)</b>			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

**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																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas B

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

**ISATIR RADHIAH, ST, S.Pd**

## Kompilasi Data Harian

Nama Siswa :  
Kelompok : B ( 5 – 6 Tahun )  
Bulan :

<b>LINGKUP PERKEMBANGAN</b>	<b>KD &amp; INDIKATOR</b>	<b>ANEKDOT</b>	<b>HASIL KARYA</b>	<b>CEKLIS</b>	<b>HASIL AKHIR</b>
Nilai Agama dan Moral	1.1. Binatang bebek ciptaan Tuhan				
Sosial Emosional	2.12. Melaksanakan tanggung jawab				
Fisik Motorik	3.3. Melatih koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan 4.3. memercik				
Kognitif	3.6. Menganalisis benda 1 sampai 20 melalui permainan 4.6. kotak pintar				
Bahasa	3.12. Menghubungkan kata dengan gambar 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	AGT	SEPT	OKT	NOV	DES
Nilai Agama dan Moral	1.1. Binatang bebek ciptaan Tuhan	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Sosial Emosional	2.12. Melaksanakan tanggung jawab					
Fisik Motorik	3.3. Melatih koordinasi mata dan tangan melalui 4.3. kegiatan memercik					
Kognitif	3.6. Menganalisis benda 1 sampai 20 melalui 4.6. permainan kotak pintar					
Bahasa	3.12. Menghubungkan kata dengan gambar 4.12.					
Seni	3.15. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya 4.15. dengan berbagai bahan					

## RUBRIK PENILAIAN

### A. Instrumen Pengembangan Nilai Agama dan Moral

#### 1) Lembar Observasi dan Percakapan

Indikator : Binatang ciptaan Tuhan

Kegiatan : Mengamati video youtube (bagian-bagian tubuh, jenis-jenis, perkembangbiakan dan manfaat bebek) dan tanya jawab tentang binatang bebek

#### Rubrik Penilaian

No	Nilai	Kriteria
1	BB	Anak belum dapat menyebutkan bahwa binatang bebek adalah ciptaan Tuhan
2	MB	Anak dapat menyebutkan binatang bebek sebagai ciptaan Tuhan setelah mendapat stimulus atau dorongan dari guru
3	BSH	Anak dapat menyebutkan binatang bebek sebagai ciptaan Tuhan tanpa stimulus atau dorongan dari guru
4	BSB	Anak mampu menyebutkan binatang bebek sebagai ciptaan Tuhan dengan dilengkapi alasan pendukung gagasannya

### B. Instrumen Pengembangan Sosial Emosional

#### 1) Lembar Observasi

Indikator : Melaksanakan tanggung jawab

Kegiatan : Terbiasa mengerjakan sesuatu hingga tuntas

#### Rubrik Penilaian

No	Nilai	Kriteria
1	BB	Anak tidak mau mengerjakan tugas
2	MB	Anak belum mampu menyelesaikan tugas sampai selesai
3	BSH	Anak mampu menyelesaikan sebagian tugasnya
4	BSB	Anak mampu menyelesaikan tugasnya sampai selesai

### C. Instrumen Pengembangan Fisik Motorik

#### 1) Lembar Hasil Karya

Indikator : Melatih koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan memercik

Kegiatan : Membentuk gambar bebek melalui kegiatan memercik

Rubrik Penilaian

No	Nilai	Kriteria
1	BB	Anak belum dapat membentuk gambar bebek melalui kegiatan memercik dengan rapi dan masih dibimbing
2	MB	Anak sudah dapat membentuk gambar bebek melalui kegiatan memercik dengan rapi tetapi tidak selesai tepat waktu
3	BSH	Anak sudah dapat membentuk gambar bebek melalui kegiatan memercik dengan rapi dan selesai tepat waktu
4	BSB	Anak sudah dapat membentuk gambar bebek melalui kegiatan memercik dengan rapi dan selesai tepat waktu dan juga dapat membantu temannya

### D. Instrumen Pengembangan Kognitif

#### 1) Lembar Unjuk Kerja

Indikator : Menganalisis benda 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar

Kegiatan : Mengkombinasikan bebek tiruan 1 sampai 20 melalui permainan kotak pintar

Rubrik Penilaian

No	Nilai	Kriteria
1	BB	Anak hanya mampu mengkombinasikan bebek tiruan 1 sampai 5 ekor dengan kartu angka
2	MB	Anak hanya mampu mengkombinasikan bebek tiruan 1 sampai 10 ekor dengan kartu angka
3	BSH	Anak sudah dapat mengkombinasikan bebek tiruan 1 sampai 15 ekor dengan kartu angka
4	BSB	Anak sudah dapat mengkombinasikan bebek tiruan sebanyak 20 ekor dengan kartu angka

## E. Instrumen Pengembangan Bahasa

### 1) Lembar Penugasan

Indikator : Menghubungkan kata dengan gambar

Kegiatan : Menghubungkan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar

Rubrik Penilaian

No	Nilai	Kriteria
1	BB	Anak belum dapat menghubungkan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar
2	MB	Anak dapat menghubungkan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar dengan bimbingan guru
3	BSH	Anak dapat menghubungkan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar dengan tepat
4	BSB	Anak dapat menghubungkan tulisan “b-e-b-e-k” sesuai gambar dengan tepat dan cepat

## F. Instrumen Pengembangan Seni

### 1) Lembar Hasil Karya

Indikator : Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan

Kegiatan : Membuat telur asin

Rubrik Penilaian

No	Nilai	Kriteria
1	BB	Anak belum mampu membuat telur asin
2	MB	Anak mampu menempelkan abu gosok/abu dapur di telur bebek walaupun masih acak-acakan
3	BSH	Anak mampu menempelkan abu gosok/abu dapur di telur bebek dengan rapi
4	BSB	Anak sudah mampu menempelkan abu gosok/abu dapur di telur bebek dengan rapi dan dapat membantu temannya