

# RPPM DAN RPPH ( DARING )

## MODEL PEMBELAJARAN SENTRA



**TK AL FALAHYAH LAMONGAN**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

**Nama TK** : TK AL FALAHYAH LAMONGAN  
**Tahun Pelajaran** : 2020 / 2021  
**Semester/Minggu** : I / 6  
**Tema/Sub Tema** : LINGKUNGANKU / RUMAHKU / PERALATAN ELEKTRONIK DI RUMAH  
**Kelompok/Usia** : B / 5-6 Tahun  
**Model Pembelajaran** : SENTRA (DARING)  
**Kompetensi Dasar** : 1.2, 2.5, 3.6-4.6, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.3-4.3, 3.15-4.15

ASPEK PERKEMBANGAN	<b>SENTRA AGAMA</b>  Senin LEMARI ES	<b>SENTRA SENI</b>  Selasa KIPAS ANGIN	<b>SENTRA BAHAN ALAM</b>  Rabu TELEVISI	<b>SENTRA BALOK</b>  Kamis RADIO	<b>SENTRA PERSIAPAN</b>  Jum'at HANDPHONE	<b>SENTRA PERAN</b>  Sabtu BLENDER
<b>Nilai Agama dan Moral</b>	<b>1.2</b> Membiasakan mengucapkan rasa syukur kepada Allah	<b>1.2</b> Membiasakan mengucapkan rasa syukur kepada Allah	<b>1.2</b> Membiasakan mengucapkan rasa syukur kepada Allah	<b>1.2</b> Membiasakan mengucapkan rasa syukur kepada Allah	<b>1.2</b> Membiasakan mengucapkan rasa syukur kepada Allah	<b>1.2</b> Membiasakan mengucapkan rasa syukur kepada Allah
<b>Sosial Emosional</b>	<b>2.5</b> Menumbuhkan keberanian pada saat bertanya dan menjawab pertanyaan	<b>2.5</b> Bangga menunjukkan hasil karya membuat kipas	<b>2.5</b> Membiasakan sikap mandiri dalam mengerjakan tugas	<b>2.5</b> Membiasakan sikap mandiri dalam mengerjakan tugas	<b>2.5</b> Menumbuhkan sikap berani pada saat bertanya dan menjawab pertanyaan	<b>2.5</b> Membiasakan sikap mandiri dalam menyelesaikan tugas
<b>Kognitif</b>	<b>3.6.1</b> Mengenal benda disekitarnya <b>4.6.1</b> Melingkari gambar lemari es yang ada di lembar kerja	<b>3.6.1</b> Mengenal benda disekitarnya <b>4.6.1</b> Memberi warna merah pada gambar kipas angin	<b>3.6.2</b> Mengenal angka <b>4.6.2</b> Menarik garis jumlah gambar televisi ke angka yang sesuai	<b>3.6.2</b> Mengenal angka <b>4.6.2</b> Menarik garis gambar radio ke angka yang sesuai	<b>3.6.8</b> Mengenal angka <b>4.6.8</b> Menulis angka 0-9 dikertas untuk melengkapi nomor saat membuat HP dari kardus	<b>3.6.1</b> Mengenal lingkungan sekitar <b>4.6.1</b> Mewarnai gambar blender pada LK

<b>Bahasa</b>	<b>3.10.1</b> Menyimak cerita <b>4.10.1</b> Mendengarkan guru bercerita	<b>3.10.1</b> Memahami bahasa reseptif <b>4.10.1</b> mendengarkan guru bercerita	<b>3.11.4</b> Mengungkapkan bahasa verbal <b>4.11.4</b> Bersyair tentang televisi	<b>3.10.1</b> Menyimak cerita <b>4.10.1</b> Mendengarkan guru bercerita	<b>3.11.1</b> Memahami bahasa ekspresif <b>4.11.1</b> Bermain telpon-telponan antara guru dan anak	<b>3.10.1</b> Menyimak cerita <b>4.10.1</b> Mendengarkan guru bercerita
<b>Fisik Motorik Kasar</b>	<b>3.3.4</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.4</b> Lomba lari mengambil 3 gambar lemari es	<b>3.3.4</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.4</b> Lomba lari mengambil 3 gambar kipas angin	<b>3.3.4</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.4</b> Melompat kedepan dan ke belakang sesuai perintah	<b>3.3.4</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.4</b> Lomba lari mengambil 3 gambar radio	<b>3.3.4</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.4</b> Lari memindahkan gambar HP	<b>3.3.4</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.4</b> Lomba lari mengambil 3 gambar blender
<b>Fisik Motorik Halus</b>	<b>3.3.5</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.5</b> Menggunting gambar lemari es	<b>3.3.5</b> Mengenal fungsi anggota tubuh <b>4.3.5</b> Mengunting kolase gambar kipas angin	<b>3.3.5</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.5</b> Menjiplak gambar televisi	<b>3.3.5</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.5</b> Kolase gambar radio	<b>3.3.5</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.5</b> Menggunting segiempat panjang untuk membuat HP	<b>3.3.5</b> Mengenal fungsi tubuh <b>4.3.5</b> Mencocok gambar blender
<b>Seni</b>	<b>3.15.5</b> Mengenal aktivitas seni <b>4.15.5</b> Membuat lemari es dari tusuk gigi	<b>3.15.5</b> Mengenal aktivitas seni <b>4.15.5</b> Membuat kipas angin dari plastisin	<b>3.15.2</b> Mengenal aktivitas seni <b>4.15.2</b> Mengkreasikan warna dengan krayon pada gambar televisi	<b>3.15.2</b> Mengenal aktivitas seni <b>4.15.2</b> Mewarnai gambar radio	<b>3.15.1</b> Mengenal aktivitas seni <b>4.15.1</b> Menggambar HP dengan krayon	<b>3.15.2</b> Mengenal aktivitas seni <b>4.15.2</b> Mewarnai Gambar blender dengan krayon

Mengetahui Kepala TK AL FALAHIYAH

Lamongan, 20 Juni 2021  
Guru TK Kelompok B / 5-6 Tahun

(INAYATUL KARIMAH, S.Pd)

( ELSA FITRIANA, S.Pd)

**RPPH SENTRA**

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

## MODEL PEMBELAJARAN SENTRA

( DARING )

TK	: TK Al Falahiyah Lamongan
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema/Sub Sub Tema	: LINGKUNGAN / RUMAHKU / PERALATAN ELEKTRONIK DI RUMAH / HANDPHONE
Hari/Tgl	: Jumat, 25 Juni 2021
Semester/Minggu	: I / 6
Kompetensi Dasar	: 1.2, 2.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.3-4.3, 3.15-4.15

### I. Materi Pembelajaran :

1. Pembiasaan mengucapkan syukur kepada Allah (NAM: 1.2)
2. Pembiasaan sikap berani saat bertanya dan menjawab pertanyaan (Sosem: 2.5)
3. Fungsi anggota tubuh (FMK: 3.3.4 - 4.3.4)
4. Memahami bahasa ekspresif (Bhs : 3.11.1 - 4.11.1)
5. Pengenalan lambang bilangan (Kog: 3.6.8- 4.6.8)
6. Fungsi anggota tubuh (FMH: 3.3.5 - 4.3.5)
7. Aktivitas seni (Sn: 3.15.1 - 4.15.1)

### II. Tujuan pembelajaran (HOTs Level 4 - 6) :

1. **NAM:1.2** = Anak mampu mengucapkan syukur kepada Allah melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan kesadaran sendiri.
2. **Sosem:2.5** = Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan berani.
3. **FMK : 3.3.4** = Anak mampu mengenal fungsi anggota tubuh melalui kegiatan lari memindahkan gambar handphone dengan semangat
4. **FMK : 4.3.4** = Anak mampu menggerakkan badan melalui kegiatan lari memindahkan gambar handphone dengan semangat.
5. **Bhs :3.11.1** = Anak mampu memahami bahasa ekspresif melalui kegiatan bermain telpon-telponan bersama guru dengan antusias.
6. **Bhs :4.11.1** = Anak mampu **mengembangkan (HOTs C6)** bahasa mereka sendiri melalui kegiatan bermain telpon-telponan bersama guru dengan antusias.
7. **Kog: 3.6.8** = Anak mampu mengenal lambang bilangan melalui kegiatan menulis angka 0-9 untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus dengan benar.
8. **Kog : 4.6.8** = Anak mampu **membentuk (HOTs P4)** angka 0-9 melalui kegiatan menulis angka 0-9 untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus dengan benar
9. **FMH: 3.3.5** = Anak mampu mengenal gerakan tangan melalui kegiatan menggunting segiempat panjang untuk membuat HP dari kardus dengan rapi.
10. **FMH: 4.3.5** = Anak mampu **menggunakan (HOTs P4)** gunting melalui kegiatan menggunting Segiempat panjang untuk membuat HP dari kardus dengan rapi.

11. **Sn: 3.15.1** = Anak mampu mengenal aktivitas seni melalui kegiatan menggambar HP dengan krayon secara kreatif
12. **Sn: 4.15.1** = Anak mampu **mengkreasikan (HOTs C6)** krayon melalui kegiatan menggambar HP dengan krayon secara kreatif

### III. Langkah – Langkah Pembelajaran (*Saintifik, STEAM, TPACK*) :

#### A. Kegiatan Awal ( 07.30 – 08.00 ) **dilakukan secara online**

##### 1. Pijakan lingkungan

- Guru menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan
- Guru menyediakan beragam kegiatan yang dilakukan
- Menata kegiatan main
- Salam dan Doa

##### 2. Pijakan sebelum bermain

- Bercakap – cakap tentang handphone. (**saintifik**)
- Guru memperlihatkan bentuk konkrit macam-macam handphone.  
Guru bercakap-cakap dengan anak untuk selalu bersyukur, karena dengan rejeki yang diperoleh orangtua, mereka bisa membeli HP dan anak-anak bisa mengetahui apa itu HP. (**NAM 1.2**)
- Anak bertanya dan guru dengan senang hati menjawab pertanyaan anak (**Sosem 2.5**)
- Melakukan tepuk semangat
- Mengenalkan aturan main
- Anak-anak diajak untuk lari memindahkan 3 gambar HP (**FMK 3.3.4-4.3.4**)

#### B. Kegiatan Inti ( 08.00 – 09.30 ), **dilakukan secara online**

##### 3. Pijakan saat bermain

- Guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilaksanakan
  1. **Membentuk (HOTs P4)** angka 0-9 dengan menulis angka 0-9 pada kertas untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus (**KOG 3.6.8-4.6.8**)
    - Guru menunjukkan potongan kertas yang nanti akan digunakan untuk menulis angka 0-9.
    - Guru menjelaskan cara melaksanakan kegiatan tersebut.
    - Guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan tersebut dengan didampingi orangtua dirumah.
  2. **Menggunakan (HOTs P4)** gunting untuk menggunting segiempat panjang untuk membuat HP. (**FMH 3.3.5-4.3.5**) (**STEAM**) (**TPACK**)
    - Guru memutar video pembelajaran tentang membuat HP dari kardus.
    - Guru menjelaskan cara membuat HP :
      - Sudah tersedia kardus yang akan digunakan untuk membuat HP.
      - gunting segiempat panjang kemudian tempelkan ke kardus untuk menutupi kardus agar terlihat bagus.
      - Menggambar segiempat kecil lalu digunting. Kemudian tempelkan pada kardus bagian atas sebagai layar HP.
      - Tempelkan kertas kecil yang sudah bertuliskan angka 0-9 pada kardus sebagai nomor yang ada pada HP.
      - HP siap digunakan untuk bermain.
    - Guru mempersilahkan anak untuk melakukan kegiatan dengan didampingi orangtua dirumah.
  3. Bermain telpon-telponan bersama guru dengan **mengembangkan (HOTs C6)** bahasa anak sendiri (**BHS 3.11.1-4.11.1**)
    - Setelah anak selesai membuat HP dari kardus guru mengajak anak untuk bermain telpon-telponan.
    - Guru menanya dan anak menjawab.
  4. **Mengkreasikan (HOTs C6)** krayon untuk menggambar HP (**SN 3.15.1-4.15.1**)
    - Guru menunjukkan bahan yang akan digunakan.
    - Guru menjelaskan cara untuk melaksanakan kegiatan tersebut.
    - Guru mempersilahkan anak untuk melakukan kegiatan dengan didampingi orangtua dirumah.

- Guru mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan yang akan dikerjakan dirumah dan didampingi orangtua. Hasil kegiatan anak sudah difoto guru saat pembelajaran berlangsung, antara lain:
  1. **Membentuk (HOTs P4)** angka 0-9 dengan menulis angka 0-9 pada kertas untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus (**KOG 3.6.8-4.6.8**)
  2. **Menggunakan (HOTs P4)** gunting untuk menggunting segiempat panjang untuk membuat HP (**FMH 3.3.5-4.3.5**)
  3. Bermain telpon-telponan bersama guru dengan **mengembangkan (HOTs C6)** bahasa anak sendiri. (**BHS 3.11.1-4.11.1**)
  4. **Mengkreasikan (HOTs C6)** krayon untuk menggambar HP (**SN 3.15.1-4.15.1**)
- Guru melakukan Observasi, Evaluasi dan Memberi Motivasi

#### 4. Pijakan setelah bermain

- Anak membereskan alat yang sudah di gunakan
- Recalling : guru menanyakan kegiatan yang telah dilakukan.

#### C. Istirahat ( 09.30 – 10.00 )

- Mau antri Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdo'a sebelum dan sesudah Makan & Minum

#### D. Kegiatan Akhir (10.00 – 10.45 ), dilakukan secara online

- Menyanyi lagu “tut tut tut HP berbunyi”
- Recalling kegiatan sehari
- Menanyakan kepada anak bagaimana perasaan hari ini
- Anak menceritakan pengalaman belajarnya
- Menginformasikan kegiatan besok
- Berdoa selesai belajar
- Mengucap salam

#### IV. Metode :

Pemberian Tugas, Bercakap-cakap, bermain

#### V. Media, alat dan sumber belajar

- Alat dan Sumber belajar : guntingan kertas segiempat, lem, kertas lipat, kalender bekas, krayon/spidol, LK.
- Media Pembelajaran : HP konkrit dan video pembelajaran tentang cara membuat HP dari kardus

#### VI. Penilaian

##### a. Teknik Penilaian :

Observasi, Percakapan, Penugasan, Unjuk kerja, Hasil karya

##### b. Rubrik Penilaian :

##### Indikator Penilaian:

No.			Indikator
-----	--	--	-----------

	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	
1	NAM	1.2	Anak mampu mengucapkan syukur kepada Allah melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan kesadaran sendiri
2	SOSEM	2.5	Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan berani
3	FISIK MOTORIK KASAR	3.3.4 4.3.4	Anak mampu menggerakkan badan melalui kegiatan lari memindahkan gambar handphone dengan semangat
4	BAHASA	3.11.1 4.11.1	Anak mampu <b>mengembangkan (HOTs C6)</b> bahasa mereka sendiri melalui kegiatan bermain telpon-telponan bersama guru dengan antusias
5	KOGNITIF	3.6.8 4.6.8	Anak mampu <b>membentuk (HOTs P4)</b> angka 0-9 melalui kegiatan menulis angka 0-9 untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus dengan benar
6	FISIK MOTORIK HALUS	3.3.5 4.3.5	Anak mampu <b>menggunakan (HOTs P4)</b> gunting melalui kegiatan menggunting segiempat panjang untuk membuat HP dari kardus dengan rapi
7	SENI	3.15.1 4.15.1	Anak mampu <b>mengkreasikan (HOTs C6)</b> krayon melalui kegiatan menggambar HP dengan krayon secara kreatif

Lamongan, 25 Juni 2021

Mengetahui Kepala TK Al Falahiyah

Guru TK Kelompok B / Usia 5-6 tahun

(INAYATUL KARIMAH, S.Pd)

( ELSA FITRIANA, S.Pd)

## MATERI BAHAN AJAR TK

### I. IDENTITAS

- A. Nama Lembaga : TK Al Falahiyah Lamongan  
B. Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
C. Semester/Minggu : I / 6  
D. Hari/Tanggal : Jumat, 25 Juni 2021  
E. Tema/Sub Tema/Sub Sub Tema : Lingkunganku / Rumahku / Peralatan Elektronik di Rumah / Handphone  
F. Model Pembelajaran : **Sentra (Daring)**  
G. Kompetensi Dasar : **1.2, 2.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.3-4.3, 3.15-4.15**

H. Tujuan Pembelajaran :

- **NAM:1.1** = Anak mampu mengucapkan syukur kepada Allah melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan kesadaran sendiri
- **Sosem:2.5** = Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan berani
- **FMK : 3.3.4-4.3.4** = Anak mampu menggerakkan badan melalui kegiatan lari memindahkan gambar handphone dengan semangat
- **Bhs :3.11.1-4.11.1** = Anak mampu **mengembangkan (HOTs C6)** bahasa mereka sendiri melalui kegiatan bermain telpon-telponan bersama guru dengan antusias.
- **Kog : 3.6.8-4.6.8** = Anak mampu **membentuk (HOTs P4)** angka 0-9 melalui kegiatan menulis angka 0-9 untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus dengan benar
- **FMH: 3.3.5-4.3.5** = Anak mampu **menggunakan (HOTs P4)** gunting melalui kegiatan menggunting segiempat panjang untuk membuat HP dari kardus dengan rapi
- **Sn: 3.15.1-4.15.1** = Anak mampu **mengkreasikan (HOTs C6)** krayon melalui kegiatan menggambar HP dengan krayon secara kreatif

### II. ISI BAHAN AJAR

#### Diskripsi Kegiatan

Dalam pembelajaran **tema lingkunganku sub tema rumahku dan sub-sub tema peralatan elektronik di rumah / sub-sub-sub tema handphone** , anak akan diajak melakukan 4 kegiatan bermain dan belajar diantaranya: menulis angka 0-9 pada kertas untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus, menggunting segiempat panjang untuk membuat HP, bermain telpon-telponan bersama guru, menggambar handphone dengan krayon. Berikut gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajarannya:

Melalui video call dengan anak didampingi orangtua, guru memberikan salam pada anak-anak dan menanyakan kabar anak-anak, dilanjutkan dengan berdo'a sebelum melakukan kegiatan belajar. Berikut do'a sebelum belajar yang dibaca bersama guru dan anak:

رَضْتُ بِاللَّهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا وَرَسُولًا رَبِّ زِدْ نِي عِلْمًا وَرُفْقَانِي فَهَمًّا وَاجْعَلْنِي مِنَ الصَّالِحِينَ

Setelah melakukan do'a sebelum belajar guru memberikan semangat pada anak-anak dengan bertepuk "tepuk semangat". Setelah itu guru bercakap-cakap dengan anak-anak tentang handphone dan kita harus bersyukur karena tahu dan punya handphone. Guru menanyakan pada anak apakah handphone itu. Kemudian guru menunjukkan gambar handphone dan bentuk aslinya. Anak-anak diberi kesempatan untuk bertanya dari penjelasan guru dan guru menjawabnya. Setelah bercakap-cakap selesai dilakukan, guru mengajak anak untuk lari memindahkan 3 gambar handphone.

**Pada kegiatan inti pertama**, anak-anak diajak untuk menuliskan angka 0-9 pada kertas kecil yang nanti akan digunakan untuk melengkapi nomor pada handphone yang dibuat dari kardus. **Kegiatan inti kedua**, anak-anak diajak untuk menggunting segiempat panjang yang nanti akan digunakan untuk menutupi kardus agar terlihat bagus. Setelah kardus ditutup dengan kertas tadi, anak-anak menggambar segi empat kecil lalu digunting dan ditempel dibagian kardus atas sebagai layar handphone. Kemudian kertas kecil yang sudah ditulis angka 0-9 tadi juga ditempel sebagai tombol angka pada handphone. Maka jadilah handphone dari kardus. **Kegiatan inti ketiga**, setelah handphone jadi maka guru mengajak anak untuk bermain telpon-telponan. Guru menanyakan sesuatu dan anak menjawabnya pada saat bermain telpon-telponan berlangsung. **Kegiatan keempat**, menggambar handphone dengan krayon pada kertas yang sudah disediakan. Semua kegiatan inti didokumentasikan sendiri oleh guru dengan cara memfoto hasil karya dan tugas anak.

Pada kegiatan istirahat anak-anak melakukan bermain bebas didampingi orang tua. Mencuci tangan kemudian berdoa sebelum makan didampingi orangtua. Setelah selesai anak merapikan alat makannya dan berdoa sesudah makan.

. Setelah kegiatan anak-anak selesai, guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu tentang handphone dengan judul "tut tut tut handphone berdering", guru bertanya pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, juga bertanya apakah senang belajar hari ini. Guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan dengan cara menanyakan apa saja kegiatan yang dilakukan dan perasaan anak saat ini setelah melakukan kegiatan tersebut. Sebelum mengakhiri, guru memberikan penguatan secara umum materi yang dilakukan. Setelah itu guru bersama anak-anak membaca surat Al -Ashr.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
وَالْعَصْرِ ۝١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝٢ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا  
وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۝٣

Selesai membaca do'a guru memberikan pesan dan semangat untuk belajar. Guru mengucapkan terima kasih kepada orang tua karena sudah mau mendampingi dan ikut bekerja sama dalam kegiatan belajar hari ini. Guru mengucapkan salam dan anak-anak menjawab. Kemudian guru mengakhiri video call.

Lamongan, 25 Juni 2021

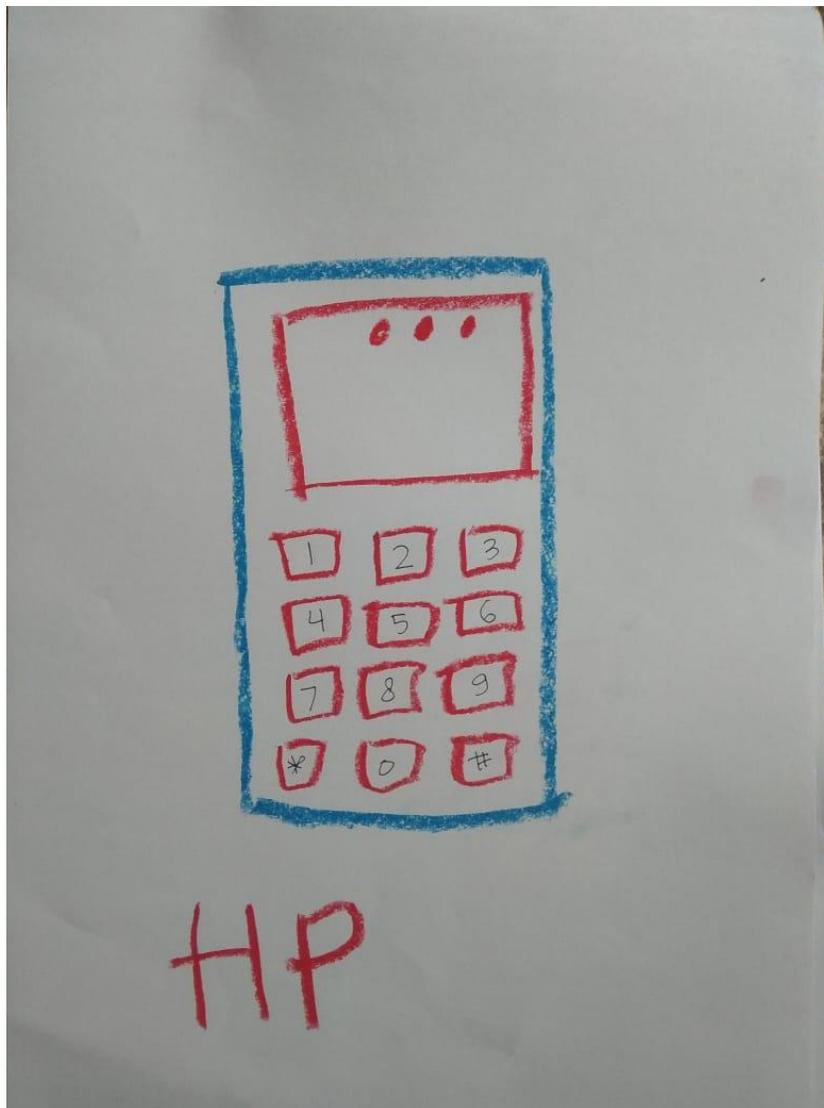
ELSA FITRIANA, S.Pd

## LEMBAR KERJA ANAK

ASPEK PERKEMBANGAN : SENI  
TEMA/SUB TEMA/SUB : Lingkungan/Rumahku/Peralatan Elektronik di Rumah / Handphone  
KELOMPOK/USIA : B / 5-6 TAHUN  
KD : 3.15.1-4.15.1  
MATERI : Menggambar handphone dengan krayon  
TUJUAN : Anak mampu **mengkreasikan (HOTs C6)** krayon melalui kegiatan menggambar handphone dengan krayon secara kreatif

Nama : .....  
Hari : .....  
Tanggal : .....

### MENGAMBAR HANDPHONE DENGAN KRAYON



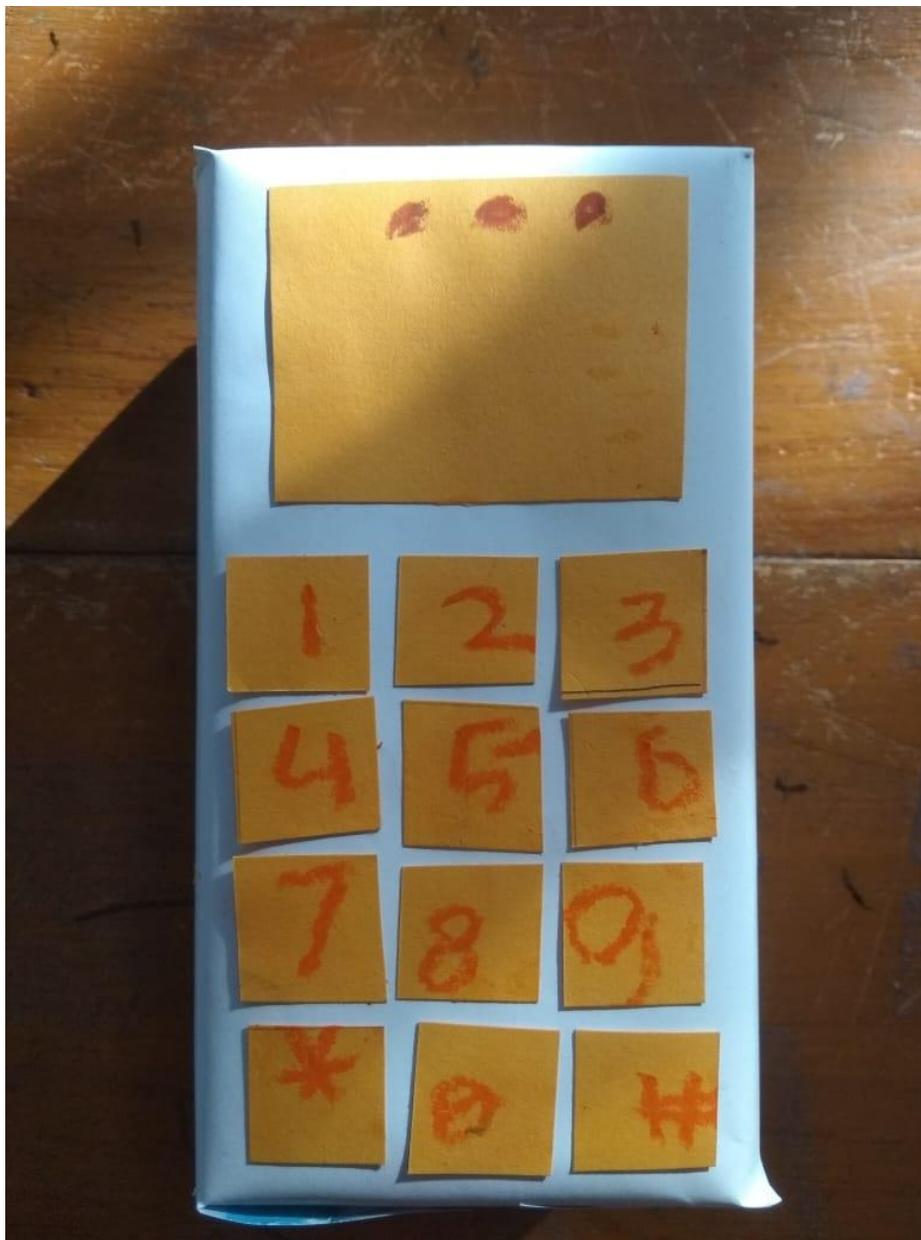
Hasil Penilaian ( )				Paraf	
BB	MB	ESB	BSB	OrangTua	Guru

## LEMBAR KERJA ANAK

**ASPEK PERKEMBANGAN** : Fisik Motorik Halus  
**TEMA/SUB TEMA/SUB** : Lingkunganku / Rumahku/ Peralatan Elektronik di Rumah / Handphone  
**KELOMPOK/USIA** : B / 5-6 TAHUN  
**KD** : 3.3.5-4.3.5  
**MATERI** : menggunting segiempat panjang untuk membuat handphone dengan kardus  
**TUJUAN** : Anak mampu **menggunakan (HOTs P4)** gunting melalui kegiatan menggunting segiempat panjang untuk membuat HP dari kardus dengan rapi

Nama	: .....
Hari	: .....
Tanggal	: .....

### HASIL KARYA ANAK MEMBUAT HANDPHONE DARI KARDUS



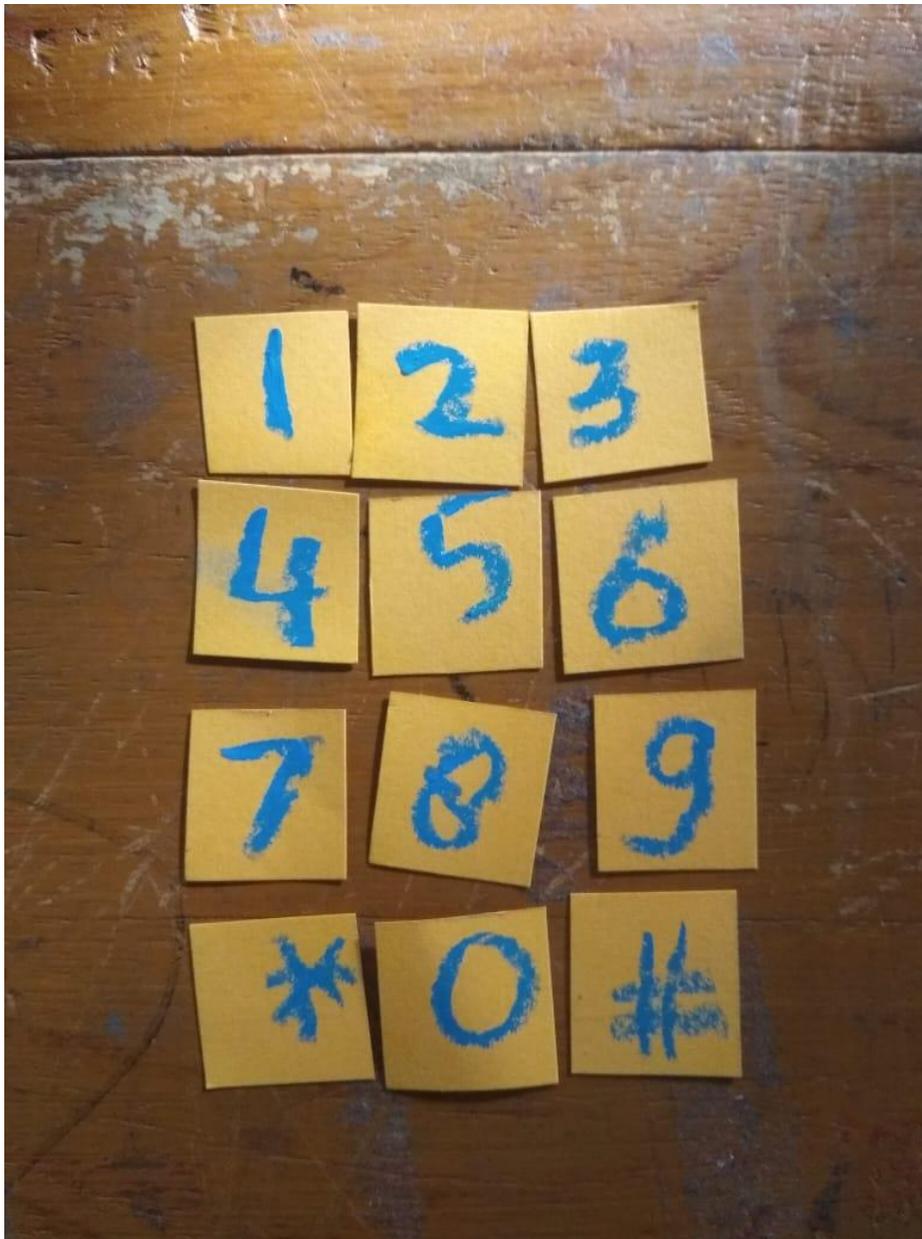
Hasil Penilaian ( )				Paraf	
BB	MB	BSB	BSB	OrangTua	Guru

## LEMBAR KERJA ANAK

**ASPEK PERKEMBANGAN** : Kognitif  
**TEMA/SUB TEMA/SUB** : Lingkunganku / Rumahku / Elektronik di Rumah / Handphone  
**KELOMPOK/USIA** : B / 5-6 TAHUN  
**KD** : 3.6.8-4.6.8  
**MATERI** : Menulis angka 0-9 pada kertas kecil  
**TUJUAN** : Anak mampu **membentuk (HOTs P4)** angka 0-9 melalui kegiatan menulis angka 0-9 untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus dengan benar

Nama : .....  
 Hari : .....  
 Tanggal : .....

**FOTO HASIL ANAK MENULIS ANGKA 0-9 PADA KERTAS KECIL**



Hasil Penilaian ( )				Paraf	
BB	MB	BSB	BSB	Orang Tua	Guru

## LEMBAR KERJA ANAK

ASPEK PERKEMBANGAN : Bahasa  
TEMA/SUB TEMA/SUB : Lingkunganku/ Rumahku/Peralatan  
Elektronik di Rumah / Handphone  
KELOMPOK/USIA : B / 5-6 TAHUN  
KD : 3.11.1-4.11.1  
MATERI : Bermain telpon-telponan bersama guru  
TUJUAN : Anak mampu **mengembangkan (HOTs C6)** bahasa mereka sendiri melalui kegiatan bermain telpon-telponan bersama guru dengan antusias

Nama : .....  
Hari : .....  
Tanggal : .....

### FOTO ANAK BERSAMA GURU SEDANG BERTELEPON

Hasil Penilaian ( )				Paraf	
BB	MB	BSB	BSB	OrangTua	Guru

# MEDIA PEMBELAJARAN

Aspek perkembangan : Fisik Motorik

Tema/Sub Tema/Sub Sub Tema: Lingkunganku / Rumahku / Peralatan elektronik di rumah  
/Handphone

Kelompok/Usia : B / 5-6 tahun

Model Pembelajaran : SENTRA

No	Media	Materi/Kegiatan	Deskripsi langkah langkah penggunaan media
1.	Bentuk konkrit handphone  	handphone	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sebelum pembelajaran berlangsung guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Media berupa bentuk konkrit tentang handphone. Guru memperlihatkan macam-macam bentuk handphone dari bentuk konkrit handphone agar anak mengetahui apa itu handphone.</li> </ul>
2.	Kardus, kertas lipat, lem  <a href="https://youtu.be/4edNCqo7XpY">https://youtu.be/4edNCqo7XpY</a>  	Membuat handphone	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memperlihatkan video membuat handphone</li> </ul>

Lamongan, 25 Juni 2021

ELSA FITRIANA, S.Pd

# **ASESMEN**

**PENILAIAN PERKEMBANGAN**

**ANAK USIA DINI**

## PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Hari/Tanggal : SELASA, 25 Juni 2021  
 Kelompok : B  
 Usia : 5-6 Tahun  
 Model Pembelajaran : SENTRA

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak & Skala Penilaian				
				KIKY	KEISA	FAFA	SYAKILA	BATUL
1	NAM	1.2	Anak mampu mengucapkan syukur kepada Allah melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan kesadaran sendiri					
2	SOSEM	2.5	Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan berani					
3	FISIK MOTORIK KASAR	3.3.4– 4.3.4	Anak mampu menggerakkan badan melalui kegiatan lari memindahkan gambar handphone dengan semangat					
4	BAHASA	3.11.1 – 4.11.1	Anak mampu <b>mengembangkan (HOTs C6)</b> bahasa mereka sendiri melalui kegiatan bermain telpon-telponan bersama guru dengan antusias					
5	KOGNITIF	3.6.8 - 4.6.8	Anak mampu <b>membentuk (HOTs P4)</b> angka 0-9 melalui kegiatan menulis angka 0-9 untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus dengan benar					
6	FISIK MOTORIK HALUS	3.3.5 - 4.3.5	Anak mampu <b>menggunakan (HOTs P4)</b> gunting melalui kegiatan menggunting segiempat panjang untuk membuat HP dari kardus dengan rapi					
7	SENI	3.15.1– 4.15.1	Anak mampu <b>mengkreasikan (HOTs C6)</b> krayon melalui kegiatan menggambar HP dengan krayon secara kreatif					

Lamongan, 25 Juni 2021  
 Guru Kelompok B

**ELSA FITRIANA, S.Pd**

## RUBRIK PENILAIAN RATING SCALE

Hari/Tanggal : Jumat, 25 Juni 2021  
 Kelompok : B  
 Usia : 5-6 Tahun  
 Model Pembelajaran : SENTRA

No	Bidang Pengembangan	KD	Indikator Penilaian	BSB	BSH	MB	BB
1	NAM	1.2	Anak mampu mengucapkan syukur kepada Allah melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan kesadaran sendiri	Anak mampu mengucapkan syukur kepada Allah <b>dengan kesadaran sendiri</b>	Anak mampu mengucapkan syukur kepada Allah <b>dengan perintah guru</b>	Anak mampu mengucapkan syukur kepada Allah <b>dengan bimbingan guru</b>	Anak <b>belum mau</b> mengucapkan syukur kepada Allah
2	SOSEM	2.5	Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan melalui kegiatan bercakap-cakap tentang handphone dengan berani	Anak mampu bertanya atau menjawab pertanyaan <b>dengan berani</b>	Anak mampu bertanya atau menjawab pertanyaan <b>dengan malu-malu</b>	Anak mampu bertanya atau menjawab pertanyaan <b>dengan bantuan guru</b>	Anak <b>belum mampu</b> bertanya dan menjawab pertanyaan
3	FISIK MOTORIK KASAR	3.3.4 4.3.4	Anak mampu menggerakkan badan melalui kegiatan lari memindahkan gambar handphone dengan semangat	Anak mampu lari memindahkan gambar handphone <b>dengan semangat</b>	Anak mampu lari memindahkan gambar handphone <b>namun kurang semangat</b>	Anak mampu lari memindahkan gambar handphone <b>namun tidak semangat</b>	Anak <b>belum mau</b> lari memindahkan gambar handphone
4	BAHASA	3.11.1 4.11.1	Anak mampu <b>mengembangkan (HOTs C6)</b> bahasa mereka sendiri melalui kegiatan bermain telpon-telponan bersama guru dengan antusias	Anak mampu bermain telpon-telponan bersama guru <b>dengan antusias</b>	Anak mampu bermain telpon-telponan bersama guru <b>namun kurang antusias</b>	Anak mampu bermain telpon-telponan bersama guru <b>namun tidak antusias</b>	Anak <b>belum mampu</b> bermain telpon-telponan bersama guru
5	KOGNITIF	3.6.8 4.6.8	Anak mampu <b>membentuk (HOTs P4)</b> angka 0-9 melalui kegiatan menulis angka 0-9 untuk melengkapi nomor pada HP yang dibuat dari kardus dengan benar	Anak mampu menulis <b>10 angka dengan benar</b>	Anak mampu menulis <b>8-9 angka dengan benar</b>	Anak mampu menulis <b>5-7 angka dengan benar</b>	Anak mampu menulis <b>2-4 angka dengan benar</b>
6	FISIK MOTORIK HALUS	3.3.5 4.3.5	Anak mampu <b>menggunakan (HOTs P4)</b> gunting melalui kegiatan menggunting segiempat panjang untuk membuat HP dari	Anak mampu menggunting segiempat panjang <b>dengan rapi</b>	Anak mampu menggunting segiempat panjang	Anak mampu menggunting segiempat panjang	Anak <b>belum mampu</b> menggunting segiempat panjang.

			kardus dengan rapi		namun belum rapi	namun hasilnya tidak rapi (hasil berbentuk setengah segiempat)	
7	SENI	3.15.1 4.15.1	Anak mampu <b>mengkreasikan (HOTs C6)</b> krayon melalui kegiatan menggambar HP dengan krayon secara kreatif	Anak mampu menggambar handphone dengan krayon <b>(bentuk sudah terlihat jelas menyerupai asli)</b>	Anak mampu menggambar handphone dengan krayon <b>(bentuk sudah terlihat namun belum seperti asli)</b>	Anak mampu menggambar handphone dengan krayon (belum berbentuk)	Anak <b>belum mau menggambar handphone dengan krayon</b>

Lamongan, 25 Juni 2021  
Guru Kelompok B

**ELSA FITRIANA, S.Pd**

## FORMAT CATATAN ANEKDOT

Nama :  
Kelompok : B  
Usia : 5-6 Tahun

TANGGAL	WAKTU	TEMPAT	PERISTIWA	TAFSIRAN GURU

Lamongan, 25 Juni 2021  
Guru Kelompok B

ELS FITRIANA, S.Pd

## FORMAT HASIL KARYA

Nama :  
Kelompok : B  
Usia : 5-6 Tahun

INDIKATOR - KD	HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN

Lamongan, 25 Juni 2021  
Guru Kelompok B

**ELSA FITRIANA, S.Pd**