

PERANGKAT PEMBELAJARAN
(RPP, BAHAN AJAR, LKPD, MEDIA, VIDEO PEMBELAJARAN)
DISUSUN OLEH : VINAPSIYAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) I

Satuan Pendidikan : TK MUSLIMAT BOTOSARI
Semester / Minggu : 1 / XII
Hari, tanggal : Senin/ Oktober 2020
Tema / Sub Tema : Tanaman/Tanaman Buah
Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun
Model Pembelajaran : Daring

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI-1. Sikap Spiritua : Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Sikap Sosia : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
- KI-3 Pengetahuan : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra, (melihat, mendengar, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI-4 Keterampilan : 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 (KD) DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.2. menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Terbiasa menjaga dan merawat ciptaan Tuhan (NAM)



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	-Melakukan Eksplorasi dengan Media kertas origami (FM.H) -Menempel dengan tepat (FM.H)
3.12. mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12. menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	-Menggambar sesuai gagasan menuliskan tulisan bermakna(Bhs)
2.2.memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tau	Menghubungkan jumlah benda dengan angka (Kognitif, berfikir logis)
3.6. Mengenal benda –benda disekitarnya (nama ,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciriciri lainnya) 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda –benda disekitarnya (nama ,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	menganalisis daun kering daun segar (Kognitif)
2.12. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Membiasakan mengerjakan kegiatan hingga tuntas (SosEm)
2.4. memilik perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Menciptakan karya seni sesuai kreatifitas (Seni)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menyaksikan **Vidio** tentang manfaat buah anak **membiasakan** merawat diri melalui makan-makanan sehat sebagai wujud syukur (NAM 1.2)(Religius, ICT,HOTS A5)
2. Melalui bermain menggambar sesuai gagasan anak dapat memproyeksikan imajinasinya (Seni, 2.4) (kreatifitas, HOTS C5)
3. **Mengembangkan** keaksaraan awal melalui bermain menggambar sesuai gagasan dan memberi tulisan bermakna (Bhs, 3.12,4.12)((Rasa Ingin tahu,HOTS P4)
4. Melalui bermain **memdesain** prakarya dengan kertas origami anak dapat meningkatkan kreatifitasnya(FM, 3.3,4.3)) (kreatifitas, HOTS P5)
5. Meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain **mengkreasi** kolase dengan daun kering daun segar (Seni, 2.4) (Kreatifitas, HOTS P5)
6. Meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain **mendesain** menggunakan kertas origami (Seni, 2.4) (Kreatifitas, HOTS P5)



7. Melalui kegiatan **Mengkreasikan** kolase dari daun kering daun segar anak dapat **menganalisis** daun kering daun segar (Kognitif, 3.6,4.6)(Rasa ingin tahu, HOTS C4)
8. Meningkatkan rasa ingin tahu anak melalui kegiatan **mengaitkan** jumlah benda pada gambar dengan lambang bilangan (Kog 2.2, HOTS C4)Rasa ingin tahu
9. **Membiasakan** mengerjakan kegiatan hingga tuntas melalui pemberian ragam main dalam kegiatan bermain(SosEm, 2.12) (bertanggung jawab, HOTS A5)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religius
2. Rasa ingin tahu
3. Bertanggung jawab
4. Kreatifitas

METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Saintifik
2. Diskusi/Tanya jawab
3. Berbasis Inquiri

E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. HP/Laptop
2. Grup WA
3. Vidio Player pengantar Dari Guru
4. Vidio You Tube
5. **Bahan Pembelajaran**
 - ✓ Area Sains : kertas HVS, lem, gunting, daun kering daun segar
 - ✓ Area Seni : kertas origami, gunting, lem, spidol
 - ✓ Area Baca Tulis : Daun Pisang, Lidi/Tusuk gigi
 - ✓ Area Matematika : Lembar Kegiatan, Pensil, pensil warna, krayon

F. MATERI BELAJAR

1. Buah sebagai ciptaan Tuhan



2. Macam-macam buah
3. Ciri-ciri buah
4. macam-macam pohon buah
5. Manfaat buah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN AWAL

- SOP pembukaan
- Menyaksikan **Vidio** apresepsi dari Guru tentang Macam-macam, Ciri-ciri dan Manfaat Buah, Buah sebagai ciptaan Allah
- Anak dan Orang Tua berdiskusi tentang Macam-macam, Ciri-ciri dan Manfaat Buah
- Melalui vidio link <https://youtu.be/7vhCCzCn11Y> anak menari mengikuti irama

2. KEGIATAN INTI

- Anak dan Orang tua menyaksikan Vidio dari guru penjelasan kegiatan bermain dengan alat dan bahan yang disediakan orang tua dan guru
- Anak memilih ragam main sesuai keinginannya
- Guru dan Orang Tua memotivasi untuk menyelesaikan seluruh ragam main
- Ragam Main

a. Area SAINS : Menganalisis daun kering daun segar untuk **mengkreasi** kolase

-Melalui vidio guru menjelaskan cara bermain

-anak di damping orang tua memilih dan mencari daun kering daun segar di lingkungan anak, mengamati warna, bentuk, tekstur dan ukuran daun

-anak mendesain pola kolase sesuai kreatifitas

-menggunakan *teknologi sederhana gunting* dengan pengawasan orang tua

-menempel potongan daun dengan lem secukupnya

b. Area Seni : memdesain prakarya dengan kertas origami

-anak bebas berkarya dengan kertas origami sesuai kreatifitasnya, menggunakan alat dan bahan yang disediakan



c. Area Matematika : **mengaitkan** jumlah benda pada gambar dengan lambang bilangan yang sesuai.

-menggunakan LKA anak menghitung jumlah buah kemudian melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar buah

d. Area Bahasa : **menggambar** sesuai gagasan dan diberi tulisan bermakna

-anak bebas menggambar sesuai gagasannya dengan menggunakan media yang tersedia kemudian membuat tulisan bermakna di bawahnya pada daun menggunakan tusuk gigi/lidi, orang tua mendampingi dan mengarahkan (memberi contoh) jika anak bertanya atau kesulitan memberi tulisan

- Orang tua mendampingi dan mendokumentasikan sesuai arahan Guru

3. KEGIATAN PENUTUP

- Melalui *rekaman video* yang direkam orang tua/pendamping anak menceritakan kegiatan bermain
- Anak dan orang tua *berdiskusi* mengenai kegiatan yang paling disukai dan tidak disukai
- Melalui *rekaman video guru memotivasi* mengapresiasi anak dan orang tua
- Guru memberi pesa-pesan dan menginformasikan kegiatan besok
- Penerapan SOP Penutup

H. RENCANA PENILAIAN

1. **Menganalisis** daun kering daun segar untuk **mengkreasi** kolase
 - Menggunakan instrumen Observasi
2. Mendesain dengan kertas origami
 - Menggunakan Ceklis
3. **memadukan** gambar buah dengan lambang bilangan
 - Menggunakan Ceklis
4. Menggambar sesuai gagasan
 - Menggunakan portofolio

Mengetahui

Pekalongan, Oktober 2020



Kepala TK

Guru kelompok B

ERVA MARDIYATI,S.Pd.

VINAPSIYAH,S.Pd.

BAHAN AJAR (MATERI PEMBELAJARAN)

TFP

TEMA TANAMAN SUB TEMA TANAMAN BUAH

BAHAN AJAR ANAK USIA 4-6 TAHUN TEMA TANAMAN SUB TEMA TANAMAN BUAH

1. Tanaman merupakan salah satu makhluk hidup ciptaan Tuhan
2. Tanaman bias bergerak jika terkena angin
3. Tanaman adalah tumbuhan yang sengaja di tanam
4. Tanaman dapat tumbuh besar dan tinggi
5. Tanaman memproduksi makanan sendiri melalui fotosintesis
6. Tanaman dapat berkembang biak
7. Tanaman membutuhkan makanan dan minuman
8. Tanaman makhluk hidup berinti sel mengandung klorofil
9. Tanaman menghasilkan oksigen
10. Tanaman dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis

Tanaman Buah

11. Buah merupakan organ pada tumbuhan berbunga perkembangan lanjutan dari ovarium
12. Fungsi utama buah adalah sebagai pemencar biji tumbuhan
13. Ilmu yang mempelajari buah dinamakan pomologi
14. Buah biasanya membungkus dan melindungi biji
15. Selain dari bakal buah (ovarium) buah dapat berasal dari perkembangan organ lain
16. pohon buah adalah pohon yang menghasilkan buah



17. buah yang dihasilkan dapat dikonsumsi manusia dan hewan
18. semua pohon berbunga menghasilkan buah
19. buah berasal dari putik bunga yang matang yang mengandung satu biji atau lebih
20. dalam hortikultura, pohon buah adalah pohon yang menghasilkan buah sebagai bahan pangan manusia
21. buah dibagi menjadi beberapa grup
22. Berdasarkan *morfologi* buah dapat diklasifikasikan sebagai berikut

buah *berry*

23. ciri-ciri buah berry adalah lapisan luarnya tipis
24. lapisan tengah dan dalamnya menyatu
25. seluruh pericarp adalah daging buah
26. dapat mempunyai satu atau banyak biji di dalamnya
27. contoh buah berry adalah anggur, pepaya, delima, jambu biji, markisa, manggis, belimbing, terung, tomat dan cabai

buah *Pepo*

28. buah pepo lapisan kulit tebal dan keras
29. lapisan dalam dan tengah menyatu membentuk daging buah
30. buah pepo merupakan buah berry yang termodifikasi
31. artinya mempunyai banyak kemiripan dengan buah berry
32. contoh buah pepo adalah melon, ketimun, blewah, labu parang dan semangka

buah *Hesperidium*

33. buah ini dicirikan dengan lapisan kulit yang tebal
34. lapisan kulit mengandung zat warna
35. mempunyai sel-sel mengandung minyak di bawah kulit
36. lapisan tengahnya banyak mengandung ruang antar sel
37. lapisan dalamnya terdiri atas jaringan kantong-kantong jus
38. buah Hesperidium merupakan buah berry yang termodifikasi



39. contoh buah Hesperidium adalah orange, citrus, lemon, jeruk nipis

Buah *Drupe*

40. ciri jenis buah drupe adalah lapisan luar yang terlihat jelas setelah matang

41. lapisan tengah merupakan daging buah

42. lapisan dalam merupakan pelindung yang keras bagi biji

43. contoh jenis buah drupe adalah manga, persik, apricot, ceri dan zaitun

buah *Drupe* berkelompok

44. ciri jenis buah ini adalah lapisan luar yang menyerupai daging buah

45. terdiri atas banyak drupe kecil yang masing-masing mempunyai satu biji

46. masuk dalam golongan buah ini adalah raspberry, longanberry, dan blackberry

Buah *Pome*

47. buah ini dicirikan dengan lapisan luar yang tipis

48. lapisan tengah adalah daging buah yang bias dimakan

49. lapisan dalam seperti kertas

50. lapisan dalam berfungsi sebagai pelindung biji

51. contoh buah pome adalah Apel dan Pir

Buah *Pseudocarp*

52. buah ini tidak memiliki biji

53. sehingga disebut buah palsu

54. contohnya adalah buah stroberi dan bunga matahari

buah *Lagume*

55. buah ini dari kelompok yang membelah ketika tua, masak dan kering

56. buah ini bijinya akan keluar

57. biasanya memiliki bentuk yang memanjang

58. mengandung biji tunggal atau lebih

59. misalnya kacang tanah



manfaat Buah

60. sumber vitamin
61. sumber air
62. sumber gizi
63. sumber antioksidan
64. meningkatkan kekebalan tubuh
65. sebagai obat

SUBER : Kamus Besar Bahasa Indonesia

Wikipedia bahasa Indonesia

www.P2ptm.kemkes.go.id

www.kompas.com

www.detik.com

PEMANFAATAN BAHAN AJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

1. Macam-macam Buah dapat untuk mengembangkan
 - a. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan (NAM)
 - b. Menggambar sesuai gagasan (FM Halus)
 - c. Meniru bentuk (FM Halus)
 - d. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FM Halus)
 - e. Mengelompokkan berbagai benda dilingkungannya (Kog Berfikir Logis)
 - f. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (Kog Berfikir Logis)
 - g. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi) (Kog Berfikir Logis)
 - h. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (Bahasa Ekspresif)
 - i. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol (Bahasa Ekspresif)



- j. untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung (Bahasa Ekspresif)
 - k. Bersenandung sambil mengerjakan tugas (Seni)
 - l. Melukis dengan berbagai cara dan objek (Seni)
 - m. Membuat karya seperti bentuk yang sesungguhnya dengan berbagai bahana (Seni)
2. Ciri-ciri Buah dapat untuk mengembangkan
- a. Menenal ciptaan-ciptaan Tuhan (NAM)
 - b. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (FM Kasar)
 - c. Menggambar sesuai gagasan (FM Halus)
 - d. Meniru bentuk(FM Halus)
 - e. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FM Halus)
 - f. Mengelompokkan berbagai benda dilingkungannya (Kog Berfikir Logis)
 - g. Menenal perbedaan berdasarkan ukuran (Kog Berfikir Logis)
 - h. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi) (Kog Berfikir Logis)
 - i. Mempresentasikan benda dalam bentuk gambar atau tulisan (Kognitif Berfikir Simbolik)
 - j. Mencocokkan lambing bilangan dengan bilangan (Kognitif Berfikir Simbolik)
 - k. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (Bahasa Ekspresif)
 - l. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta menenal symbol-simbol (Bahasa Ekspresif)
 - m. untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung (Bahasa Ekspresif)
3. Manfaat Buah Dapat mengembangkan
- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (Motorik Halus)
 - b. Tinggi badan sesuai standar usia (Motorik Kesehatan)



- c. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (Kognitif memecahkan masalah)



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

- Nama Anak : Tema/Sub Tema : Tanaman/Buah
- Hari/Tanggal : Model Pembelajaran : Area
- Kelompok Usia : B (5-6 Tahun) Semester/Minggu : I/XII
- Tujuan Bermain :
1. Setelah menyaksikan **Vidio** tentang manfaat buah anak **membiasakan** merawat diri melalui makan-makanan sehat sebagai wujud syukur (NAM 1.2)(Religius, ICT,HOTS A5)
 2. Melalui bermain menggambar sesuai gagasan anak dapat memproyeksikan imajinasinya (Seni, 2.4) (kreatifitas, HOTS C5)
 3. **Mengembangkan** keaksaraan awal melalui bermain menggambar sesuai gagasan dan memberi tulisan bermakna (Bhs, 3.12,4.12)((Rasa Ingin tahu,HOTS P4)
 4. Melalui bermain **memdesain** prakarya dengan kertas origami anak dapat meningkatkan kreatifitasnya(FM, 3.3,4.3)) (kreatifitas, HOTS P5)
 5. Meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain **mengkreasi** kolase dengan daun kering daun segar (Seni, 2.4) (Kreatifitas, HOTS P5)
 6. Melalui kegiatan **Mengkreasikan** kolase dari daun kering daun segar anak dapat **menganalisis** daun kering daun segar (Kognitif, 3.6,4.6)(Rasa ingin tahu, HOTS C4)
 7. Meningkatkan rasa ingin tahu anak melalui kegiatan **mengaitkan** jumlah benda pada gambar dengan lambang bilangan (Kog 2.2, HOTS C4)Rasa ingin tahu
 8. **Membiasakan** mengerjakan kegiatan hingga tuntas melalui pemberian ragam main dalam kegiatan bermain(SosEm, 2.12) (bertanggung jawab, HOTS A5)
- Materi :
1. Buah sebagai ciptaan Tuhan
 2. Macam-macam buah
 3. Ciri-ciri buah
 4. macam-macam pohon buah



5. Manfaat buah

Langkah Kegiatan :

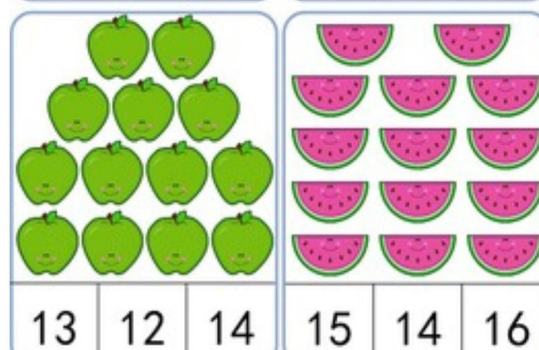
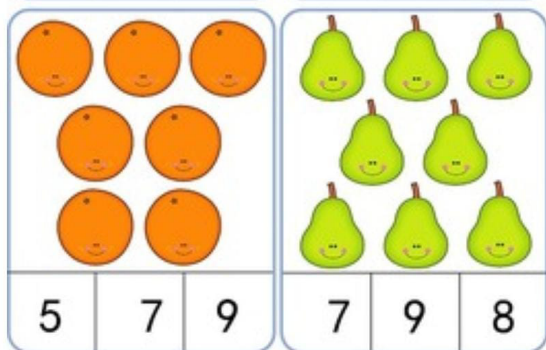
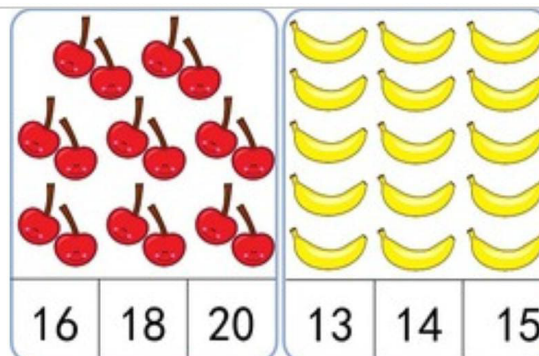
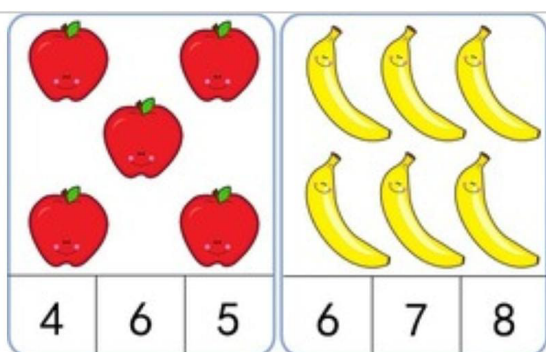
1. Kegiatan Pembuka
 - Berdo'a sebelum kegiatan dengan sikap yang baik "tangan dilipat kepala di tundukkan"
 - Menyanyikan lagu salaam bersama orang tua/pendamping, menanamkan kebiasaan baik
 - Bersama Orang Tua/ Pendamping Anak menyaksikan Vidio pengantar yang Guru yang dikirim melalui WA Grup/link youtube
 - Ajak Ananda menyaksikan Vidio YouTube pada link <https://youtu.be/7gJtIDG7Pcc>
 - Ajak Ananda ikut bernyanyi dan menari mengikuti irama
 - diskusikan dengan anak mengenai Tanaman Buah
2. Kegiatan Inti
 - Orang Tua/Pendamping menyajikan Alat dan bahan yang telah diberikan oleh Guru hari sebelumnya dan melalui grup WhatsApps
 - Orang Tua/Pendamping menjelaskan langkah-langkah kegiatan
 - Anak diberi kebebasan untuk memilih ragam main yang ia minati
 - Orang Tua/Pendamping memberi motivasi untuk menyelesaikan seluruh kegiatan
 - Anak mengerjakan kegiatan di damping Orang Tua/Pendamping
 - Orang Tua/Pendamping dan mendokumentasikan kegiatan dengan arahan Guru (Foto atau Vidio)
 - Jika mengalami kesulitan Orang Tua/Pendamping bias menghubungi guru baik melalui Telepon maupun Vidio Call WA
 - Setelah kegiatan selesai ajak anak membereskan alat main
3. Kegiatan Penutup
 - Setelah membereskan mainan ajak anak membuat video presentasi hasil karya yang telah dikerjakan untuk dikirim kepada guru
 - Orang Tua/Pendamping menanyakan kegiatan yang paling disukai, tanyakan alasannya
 - Guru memberi apresiasi dengan menghubungi Anak Via Vidio Call WA
 - Dengan didampingi Orang Tua/Pendamping anak berdoa setelah belajar
4. Evaluasi
 - Orang Tua/Pendamping mengirimkan dokumentasi kegiatan anak baik berupa Foto maupun Vidio
 - Guru melakukan wawancara dengan orang tua mengenai hal-hal yang tidak tertuang dalam foto, video maupun hasil karya
 - Guru mengevaluasi kegiatan anak



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

RPP I

Nama Anak	:	Tema/Sub Tema	: Tanaman/Buah
Hari/Tanggal	:	Area	: MATEMATIKA
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)	Semester/Minggu	: I/.....
KD	: 2.2.memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tau		
Tujuan Bermain	: Meningkatkan rasa ingin tahu anak melalui kegiatan mengaitkan jumlah benda pada gambar dengan lambang bilangan (Kog 2.2, HOTS C4)Rasa ingin tahu		
Materi	: Macam-macam Buah Ciri-ciri Buah		
Kegiatan Bermain	: mengaitkan jumlah benda pada gambar dengan lambang bilangan yang sesuai		
Langkah Kegiatan	: -diskusikan dengan anak mengenai nam-nama buah dan konsep bilangan 1-20 -hitung buah dalam kotak -lingkari lambing bilangan sesuai jumlah gambar buah -dampingi Anak mengerjakan kegiatan -Dokumentasikan dengan foto hasil karya		



Nama Anak	:	Tema/Sub Tema	: Tanaman/Buah
Hari/Tanggal	:	Area	: SAINS
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)	Semester/Minggu	: I/.....
KD	: 3.6. Mengenal benda –benda disekitarnya (nama ,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciriciri lainnya)		
	: 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda –benda disekitarnya (nama ,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)		
Tujuan Bermain	: Melalui kegiatan Mengkreasikan kolase dari daun kering daun segar anak dapat menganalisis daun kering daun segar (Kognitif, 3.6,4.6)(Rasa ingin tahu, HOTS C4)		
Materi	: Macam-macam Buah Ciri-ciri Buah		
Kegiatan Bermain	: Menganalisis daun kering daun segar untuk mengkreasi kolase		
Alat dan Bahan	: -kertas -daun kering -daun segar -lem -gunting		
Langkah Kegiatan	: -ajak Anak mencari daun kering daun segar -motivasi anak untuk menggambar buah yang disukainya dalam gambar yang besar (penuh lembar HVS) -tawarkan anak untuk menggunakan teknologi sederhana gunting untuk menggunting daun -biarkan anak membubuhkan lem pada gambar -beri tahu cara yang benar saat membubuhkan lem, jika kebanyakan atau terlalu sedikit -dampingi Ananda mengerjakan kegiatan -dokumentasikan dengan vidio kegiatan		
Nama Anak	:	Tema/Sub Tema	: Tanaman/Buah
Hari/Tanggal	:	Area	: SENI
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)	Semester/Minggu	: I/.....
KD	: 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		
Tujuan Bermain	: Melalui bermain memdesain prakarya dengan kertas origami anak dapat meningkatkan kreatifitasnya(FM, 3.3,4.3) (kreatifitas, HOTS P5)		
Materi	: Macam-macam Buah Ciri-ciri Buah Manfaat Buah		



Kegiatan Bermain	: memdesain prakarya dengan kertas origami
Alat dan Bahan	: -kertas Origami -lem -gunting -pensi,krayon,spidol
Langkah Kegiatan	: -tunjukkan dan tanyakan media yang ada (kertas origami) -tanyakan pada anak apa yang bisa dilakukan dengan kertas origami -tawarkan pada anak apa yang ingin dia buat dengan kertas origami -seperti melipat, menggunting, menggambar dan menempel -tunjukkan juga alat-alat lain yang tersedia -beritahu anak bahwa dia juga dapat menggunakan alat-alat tersebut dalam berkarya -dampingi Ananda mengerjakan kegiatan -dokumentasikan dengan foto hasil karya

Nama Anak	:	Tema/Sub Tema	: Tanaman/Buah
Hari/Tanggal	:	Area	: BAHASA
Kelompok Usia	: B (5-6 Tahun)	Semester/Minggu	: I/.....
KD	: 3.12. mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12. menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya		
Tujuan Bermain	: Mengembangkan keaksaraan awal melalui bermain menggambar sesuai gagasan dan memberi tulisan bermakna (Bhs, 3.12,4.12)((Rasa Ingin tahu,HOTS P4)		
Materi	: Macam-macam Buah Ciri-ciri Buah		
Kegiatan Bermain	: menggambar sesuai gagasan dan diberi tulisan bermakna pada daun pisang		
Alat dan Bahan	: -Daun pisang -lidi/tusuk gigi		
Langkah Kegiatan	: -tunjukkan media yang disediakan (daun pisang dan lidi/tusuk gigi) -motivasi Anak untuk menggambar pada daun menggunakan lidi. Tusuk gigi sesuai gagasannya -beri kebebasan anak untuk berkreasi -beri saran dengan tidak memaksa Anak -tanyakan pada anak apa yang dia gambar -beri motivasi untuk menuliskan kata nama gambar tersebut -jika anak meminta bantuan, bantu anak dengan memberi contoh tulisan pada media lain -biarkan anak mencontoh tulisan sendiri -dampingi Ananda mengerjakan kegiatan -dokumentasikan dengan foto hasil karya		





Edit dengan WPS Office

MEDIA PEMBELAJARAN

Vidio pengenalan macam-macam buah



Vidio You Tube pada link :

<https://youtu.be/7vhCCzCn11Y>

<https://youtu.be/NHVR3JKQdzE>



ASESMEN

INSTRUMEN PENILAIAN

1. OBSERVASI

Nama Anak :.....

Usia :.....

Pengamat :.....

Kelompok :.....

Hari/Tanggal	Kegiatan Bermain	Kemampuan Anak	KD yang dicapai



OBSERVASI

Kegiatan Bermeni	: Iden
Tujuan pembelajaran	: <ul style="list-style-type: none">• Menciptakan karya seni sesuai kreatifitas (SENI, 2.4)• Menempel dengan tepat (FMH, 3.3, 4.3)• Menyelesaikan kegiatan hingga tuntas (SosEm, 2.12)
Materi pembelajaran	: <ul style="list-style-type: none">• Macam-macam Buah• Ciri-ciri Buah
Teknik Penilaian <i>Daring</i>	: <ul style="list-style-type: none">• Melalui <i>vidio recording</i> Orang tua mendokumentasikan kegiatan bermain anak dengan vidio recording dan mengirimkan pada guru setelah selesai bermain atau pada waktu yang telah ditentukan. Kemudian guru mengamati kegiatan bermain anak melalui vidio yang dikirim oleh orang tua dan mencatat perkembangan yang dicapai anak.
Teknik Penilaian <i>Luring</i>	: Pengamatan dilakukan secara langsung oleh guru dalam kegiatan main di kelas
Kriteria Penilaian	: Penilaian Individual Hal-hal yang dicatat dalam Observasi antara lain <ul style="list-style-type: none">• Cara anak mencari dan memilih daun kering yang akan digunakan• Cara dan bentuk pola yang akan dijadikan media kolase• Cara anak membubuhkan lem pada kertas atau pada daun• Cara anak menempel daun pada kertas• Cara anak mengerjakan tugas (selesai/tidak)
Penggunaan Penilaian/ Tindak Lanjut	: Observasi akan diteruskan pada instrument penilain yang lain yaitu Ceklis Harian, Penilaian Unjuk Kerja dan Kumpulan Hasil Karya/Portofolia.



2. KUMPULAN HASIL KARYA/PORTOFOLIO

Nama Anak :

Kelompok :

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN	INDIKATOR/KD
Dst		

Dalam pembelajaran *Daring* maupun *Luring* Portofolio dapat digunakan untuk menilai pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menghasilkan produk Hasil Karya.



KUMPULAN HASIL KARYA/PORTOFOLIO

Kegiatan Bermari	: Hasil Karya <ul style="list-style-type: none">- Mendesain dengan kertas origami-Menggambar sesuai gagasan dan diberi tulisan bermakna
Tujuan pembelajaran	: <ul style="list-style-type: none">•Menciptakan karya seni sesuai kreatifitas (SENI, 2.4)•Menggambar sesuai gagasan (FM.B, 3.3, 4.3)
Materi pembelajaran	: <ul style="list-style-type: none">• Macam-macam Buah• Ciri-ciri Buah
Teknik Penilaian <i>Daring</i>	: <ul style="list-style-type: none">• Melalui Foto Hasil Karya yang didokumentasikan dan dikirim oleh orang tua kepada guru. Guru mengamati KD dan Indikator yang tercapai sesuai Tujuan Pembelajaran
Teknik Penilaian <i>Luring</i>	: Pengamatan dilakukan secara langsung oleh guru dalam kegiatan main di kelas
Kriteria Penilaian	: Penilaian Individual Pengamatan karya anak <ul style="list-style-type: none">• Hasil karya desain origami• Hasil goresan pensil anak• Bentuk gambar sesuai tema atau abstrak• Hasil mewarnai• Hasil coretan atau tulisan
Penggunaan Penilaian/ Tindak Lanjut	: Kumpulan Hasil Karya/Portofolio akan diteruskan pada instrument penilain yang lain yaitu Ceklis Harian, Penilaian Unjuk Kerja.





Edit dengan WPS Office

3. CEKLIS

Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator	Capaian Perkembangan														
	Nama Anak														
	Salim	Zainab	Alika	Tyas	Raya	Farisya	Wafi	Akil	Faza	Dicky	Lolita	Maski	Haikal	Maski	Talita
1.2- Terbiasa menjaga dan merawat ciptaan Tuhan (NAM)															
3.3,4.3- Melakukan Eksplorasi dengan Media kertas origami (FM.H)															
3.3,4.3--Menempel dengan tepat (FM.H)															
3.12, 4.12.- Menggambar sesuai gagasan menuliskan tulisan bermakna(Bhs)															
3.6,4.6- Menghubungkan jumlah benda dengan angka (Kognitif, berfikir logis)															
2.12-Membiasakan mengerjakan kegiatan hingga tuntas (SosEm)															



RUBRIK PENILAIAN DARING CEKLIS

Indikator	BB (Belum Berkembang)	MB (Mulai Berkembang)	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	BSB (Berkembang Sangat Baik)
1.2- Terbiasa menjaga dan merawat ciptaan Tuhan (NAM)	Mengetahui buah ciptaan Tuhan	Mengetahui buah ciptaan Tuhan bias dimakan	Mengetahui buah ciptaan Tuhan bermanfaat bagi tubuh	Mengetahui buah ciptaan Tuhan bermanfaat bagi tubuh sebagai sumber vitamin
3.3,4.3- Melakukan Eksplorasi dengan Media kertas origami (FM.H)	Mencoret/ melipat tidak membentuk	Mencoret/ melipat dengan membentuk karya	Mencoret/ melipat dengan membentuk karya yang estetis	Mencoret/ melipat dengan membentuk karya yang estetis dengan menggunakan teknologi sederhana yang ada
3.3,4.3--Menempel dengan tepat (FM.H)	Menempel dengan lem	Menempel dengan lem yang terukur	Menempel dengan lem yang terukur sesuai pola	Menempel dengan lem yang terukur sesuai pola dengan desain yang sesuai tema
3.12, 4.12.- Menggambar sesuai gagasan menuliskan tulisan bermakna(Bhs)	Menggambar tanpa tulisan	Menggambar dengan tulisan yang bermakna	Menggambar bentuk dengan tulisan yang bermakna sesuai nama bentuk	Menggambar bentuk dengan tulisan yang bermakna sesuai nama bentuk dan sesuai dengan tema
3.6,4.6- Menghubungkan jumlah benda denga angka (Kognitif, berfikir logis)	Mengubungkan 1-2 gambar	Menghubungkan 3-4 gambar	Menghubungkan 5-6 gambar	Menghubungkan 7-8 gambar
2.12-Membiasakan mengerjakan	Mengerjakan 2	Mengerjakan 3	Mengerjakan 4 ragam	Mengerjakan seluruh ragam



kegiatan hingga tuntas (SosEm)

ragam main

ragam main

main

main dengan baik



4. CATATAN ANEKDOT

Nama Anak :.....

Usia :.....

Pengamat :.....

Kelompok :.....

Hari/Tanggal	Peristiwa	Kemampuan Anak	Tindak Lanjut

Catatan Anekdote digunakan saat terjadi kejadian khusus baik positif maupun negatif





Edit dengan WPS Office