

RPPM DAN RPPH DALAM 3 MODEL PEMBELAJARAN

NAMA : TUTIK ALFIANA,S.Pd

KELAS : TK3 ANGKTAN 2

KELOMPOK :C3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN
(RPPM)**

NAMA TK :TK KREATIF ZAID BIN TSABIT
 TAHUN PELAJARAN :TAHUN PELAJARAN 2020-2021
 SEMESTER/MINGGU : I / 16
 TEMA/SUB TEMA : BINATANG/ BINATANG BERSAYAP
 KELOMPOK/USIA : A (USIA 4-5 TAHUN)
 MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK DENGAN PENGAMAN

aspek perkembangan	senin kupu kupu	selasa capung	rabu lebah	kamis burung	jum'at belalang	sabtu kepek
nilai agama dan moral	1.1 mengenal pencipta kupu –kupu yaitu allah	1.2 mengucap rasa syukur allah telah menciptakan capung	1.2 menjaga kebersihan diri dengan melakukan cuci tangan setelah kegiatan	3.1 mengucap doa sebelum melakukan kegiatan	1.1 mengenal pencipta belalang yaitu allah	1.2 mengucap rasa syukur allah telah menciptakan kepek
social emosional	2.5 berani menunjukkan hasil karyanya membuat kolase gambar kupu kupu	2.7 menyelesaikan tugasnya membuat capung dari stik eskrim	2.8 mampu menyelesaikan tugas membuat lebah tanpa di bantu atau di bantu seperlunya	2.7 menyelesaikan tugasnya origami burung	2.5 berani menunjukkan hasil karyanya membuat melukis belalang	2.9 membantu teman yang belum selesai dalam membuat kepek
kognitif	3.6 mengenal jumlah gambar kupu kupu 4.6 membedakan jumlah warna gambar kumpulan kupu kupu	3.7 mengenal perbedaan kupu kupu dan capung 4.7 menyebutkan perbedaan capung dan kupu kupu	3.8 mengenal lingkungan tempat tinggal lebah 4.8 menunjukkan hasil mewarnai gambar lebah	3.7 mengenal perbedaan burung dan capung 4.7 menyebutkan perbedaan lebah dan kupu kupu	3.6 mengenal jumlah gambar belalang 4.6 membedakan jumlah warna gambar kumpulan belalang	3.7 mengenal perbedaan belalang dan kepek 4.7 menyebutkan perbedaan belalang dan kepek
bahasa	3.12 mengenal huruf awal kupu kupu 4.12 menulis kata kupu kupu dengan cara menirukan	3.11 menceritakan video tentang capung yang di litanya 4.11 bertanya tentang kehidupan capung	3.12 mengenal huruf awal lebah 4.12 menulis kata lebah dengan cara menirukan	2.14 meminta iji untuk memberikan makan burung	3.12 mengenal huruf awal belalang 4.12 menulis kata belalang dengan cara menirukan	3.11 menceritakan video tentang kepek yang di litanya 4.11 bertanya tentang kehidupan kepek
fisik –motorik (kasar)	3.3 &4.3 melakukan gerakan menirukan kupu kupu terbang	3.3 & 4.3 menendang bola kea rah gawang	3.3 &4.3 anak menangkap bola	3.3 &4.3 anak bergelayut di bawah tangga majemuk	3.3 &4.3 anak melempar bola ke ring basket	3.3 & 4.3 anak bermain gedrik
fisik motoric (halus)	3.3 &4.3 mengunting gambar kupu kupu	3.3 &4.3 merobek kertas dan di tempel pada gambar capung	3.3 &4.3 menganal berbagai bentuk lego, mengkonstruksi bentuk lego	3.3 &4.3 mengenal cara menyusun balok , dan melakukan menyusun balok	2.1 mencuci tangan setelah melakukan kegiatan di luarkelas	3.3 &4.3 mengenal bentuk paydog membentuk berbagai bentuk menggunakan playdog
seni	3.15& 4.15 bernyanyi lagu kupu kupu	3.15& 4.15 menempel stik es krim membentuk capung dan berkreasi menghiasinya	3.15& 4.15 membuat lebah dari kertas dan menghiasnya secara bebas	3.15& 4.15 bernyanyi lagu burung kakatua sambil menari	3.15& 4.15 mengenal karya dari plastisisn membuat belalang dari plastisin	3.15& 4.15 membuat kepek dari kertas dan mewarnainya

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
 MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK
 TK. KREATIF ZAID BIN TSABIT
 Tahun 2020 – 2021**

Semester/Bulan/Minggu Kelompok / Usia Tema/ Sub Tema/ Sub - sub Tema Hari/ Tanggal	: I / september / 16 : A / 4-5 Tahun : Binatang/Binatang bersayap/ Lebah : Rabu, 23 september 2020
KD NAM :1.2 SEM : 2.8 KOG : 3.8 &4.8 BHS: 3.12 & 4.12 FM : 3.3 &4.3 ,2.1 , SENI : 3.15& 4.15	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menjaga kebersihan diri dengan melakukan cuci tangan setelah melakukan kegiatan.(NAM 1.2) 2. Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru membuat lebah dari kertas (SEM 2.8) 3. Anak mampu menyebutkan lingkungan tempat lebah hidup seta mampu berkreasi mewarnai gambar lebah (KOG 3.8&4.8) 4. Anak mampu menirukan huruf dalam kata lebah (BHS 3.12&4.12) 5. Anak mampu menangkap bola yang di lemparkan temannya ketika akan memasuki kelas (FMK 3.3 &4.3) 6. Anak mampu Mengenal berbagai bentuk lego (FMH 3.3 &4.3) 7. Anak mampu mengkontruksi berbagai bentuk lego (FMH 3.3 &4.3) 8. Anak mampu berkreasi membuat lebah dari kertas SENI3.15&4.15) 9. Anak mampu bernyanyi lagu lebah lebah membut madu(SENI3.15&4.15) 	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>A. PEMBUKAAN (30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan SOP pembukaan • Tanya jawab rasa terima kasih kepada Tuhan • Tanya jawab tentang makhluk ciptaan Tuhan • Tanya jawab tentang binatang bersayap <p>B. INTI (60 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati : guru mengajak anak mengamati binatang bersayap lebah guru menunjukan video tentang binatang lebah • Menanyakan : guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang di hasilkan lebah • Mengumpulkan informasi : guru dan anak bercakap cakap tentang binatang lebah • Menalar : guru memancing anak dengan berbagai pertanyaan saat bermain • Mengkomunikasikan : anak di minta menceritakan tentang apa yang dimainkan hari ini. • Kegiatan kelompok : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegiatan 1: mewarnai gambar bunga serta lebah dengan menggunakan cat air dan kuas ▪ Kegiatan 2 :Membuat lebah dari kertas asturo warna kuning dan hitam , lem/dobel tip, benang, batang lidi, serta mata boneka ▪ Kegiatan 3 :Meniru kata lebah dengan cara menirukan dengan menggunakan spidol warna warni sesuai warna kesukaanya ▪ Kegiatan empat : beryanyi lagu lebah dengan di iringi music dari laptop • Recalling <ul style="list-style-type: none"> ▪ Merapikan mainan ▪ Diskusi tentang persaan diri selama melakukan kegiatan bermain ▪ Menceritakan dan menunjukan hasil karyanya ▪ Penguatan pengetahuan yang di dapat anak • Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama. <p>C. ISTIRAHAT (30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • SOP istirahat • SOP cuci tangan • SOP makan dan minum • Bermain <p>D. PENUTUP (30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab kegiatan hari ini • Pesan moral • Menginformasikan kegiatan besok • Menyanyikan lagu go home • Berdoa setelah belajar • Mengucap salam 	
ASESMEN	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil karya ➤ Catatan anekdot ➤ Ranting scale 	

Mengetahui
Kepala sekolah

Blitar 23 september 2020
Guru kelas

RENCANA PENILAIAN

Penilaian hasil karya

Format penilaian hasil karya

Nama anak : aida
Tanggal : 23 september 2020

Hasil karya	Hasil pengamatan	Indicator/kd
		<ul style="list-style-type: none">(seni 3.15 & 4.14) membuat lebah dari kertas dan menghiasnya dengan bebas

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
MB : Masih Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Catatan anekdot

Format catatan anekdot

Hari / tanggal : rabu 23 september 2020

Nama anak	Waktu	Tempat	Perilaku / peristiwa	Kd/ indikator	Capaian

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
MB : Masih Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Teknik rating scale

Format rating scale

Nama anak : aida
Tanggal : 23 september 2020

KD	Indikator	Hasil Observasi			
		BSB	BSH	MB	BB
SIKAP					
Nam 1.2	Anak mampu menjaga kebersihan diri dengan melakukan cuci tangan setelah melakukan kegiatan				
sosem 2.8	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru membuat lebah dari kertas				
PENGETAHUAN					
kog 3.8 & 4.8	Anak mampu menyebutkan lingkungan tempat lebah hidup serta mampu berkreasi mewarnai gambar lebah				
Bahasa 3.12 & 4.12	Anak mampu menyebutkan dan menirukan huruf dalam kata lebah				
KETRAMPILAN					
FM 3.3 & 4.3	Anak mampu menangkap bola yang di lemparkan temannya ketika akan memasuki kelas				
FM 3.3 & 4.3	Mengenal berbagai bentuk lego dan mengkonstruksikan bentuk lego				
seni 3.15 & 4.15	Anak mampu berkreasi membuat lebah dari kertas dan bernyanyi lagu lebah lebah membut madu				

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Lembaga : Tk Kreatif Zaid Bin Tsabit
 Kelompok/usia : 4-5 tahun
 Tema / sub tema : Binatang/ binatang peliharaan
 Semester /bulan / minggu : I/September /13
 Model : area
 KD : NAM (1.1, 1.2, 2.13), SOSEM (2.5, 2.7, 2.8, 2.9), BAHASA (3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), KOGNITIF (2.2, 2.3, 3.9-4.9, 3.6-4.6), FM (2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.), SENI (2.4,3.15,4.15)

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
Area	Area Agama	Area Bahasa	Area Bahasa	Area Bahasa	Area Bahasa	Matematika
	Matematika	Area Sains	Matematika	Matematika	Matematika	Area Bahasa
	Area Seni	Area Seni	Area Seni	Area Seni	Area Seni	Area Bahan Alam
sub tema	binatang peliharaan	ayam	kucing	kambing	sapi	kelinci
NAM	1.1 Membandingkan ciptaan Tuhan dan buatan manusia	1.2 Mengucap syukur terhadap ciptaan Tuhan	2.13 mengelompokkan ciptaan Tuhan	1.1 Berdoa sebelum melakukan kegiatan	1.1 Berdoa sesudah melakukan kegiatan	1.1 mengenal warna kelinci sebagai ciptaan Tuhan
SOSEM	2.5 Mengemukakan pendapat kepada orang lain	2.8 Memiliki inisiatif memecahkan masalah sederhana	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli	2.9 Terbiasa berbagi dengan orang lain	2.7 Sabar menunggu giliran	2.5 Ikut serta dalam kegiatan bersama
BAHASA	3.10, 4.10 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks	3.11, 4.11 Menjawab pertanyaan	3.12, 4.12 Menyebutkan huruf yang ada dalam kata kucing	3.11,4.11 Menirukan kalimat sederhana	3.10, 4.10 Menceritakan apa yang didengar tentang sapi	3.12,4.12 Menulis huruf kata kelinci dengan cara menirukan
KOGNITIF	2.3 Kreatif dalam menyelesaikan masalah	2.2 Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif	3.6, 4.6 Mengurutkan benda berdasarkan ukuran	3.6,4.6 Membuat pola AB - AB	3.6, 4.6 Menghubungkan gambar	3.9, 4.9 Menggantung gambar kelinci
FISIK MOTORIK	3.3 4.3 Bermain peran mencari jejak	3.3,4.3 Menganyam bentuk ayam	3.4,4.4 Praktek menggosok gigi	2.1 Mencuci tangan	3.3, 4.3 Membentuk sapi dari plastisin	3.3,4.3 Membuat kolase gambar kelinci menggunakan kapas
SENI	3.15,4.15 Membedakan bunyi	3.15,4.15 Mencipta bentuk dengan teknik kolase	3.15, 4.15 Finger print gambar kucing	2.4 Menggambar bebas tema kambing	3.15.4.15 Menari dan bernyanyi lagu aku anak gembala	3.14,3.15 Menyajikan lagu kelinciku music

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
 MODEL PEMBELAJARAN AREA
 TK. KREATIF ZAID BIN TSABIT
 Tahun 2020 – 2021**

Semester/Bulan/Minggu	: I / september / 13
Kelompok / Usia	: A / 4-5 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub - sub Tema	: Binatang/Binatang peliharaan /kelinci
Hari/ Tanggal	: sabtu, 5 september 2020
NAM (1.1, 1.2, 2.13), SOSEM (2.5, 2.7, 2.8, 2.9), BAHASA (3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12), KOGNITIF (2.2, 2.3, 3.9-4.9, 3.6-4.6), FM (2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.), SENI (2.4,3.15,4.15)	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengenal warna kelinci sebagai makhluk ciptaan Tuhan (NAM 1.1) 2. Anak terbiasa ikut serta dalam kegiatan bersama mengamati video tentang kelinci(SEM 2.5) 3. Anak mampu menirukan huruf yang ada dalam kata kelinci (BHS 3.12&4.12) 4. Anak mampu menghitung jumlah huruf yang ada di kata kelinci (BHS 3.12&4.12) 5. Anak mampu mengunting gambar kelinci (KOG 3.3&3.4) 6. Anak mampu membuat kolase gambar kelinci dengan menggunakan kapas (FMH 3.3 &4.3) 7. Anak mampu bernyanyi lagu kelinciku (SENI3.15&4.15) 	
LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN	
<p>A. Kegiatan pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa sebelum belajar ➤ Bercakap cakap tentang binatang peliharaan kelinci ➤ Bermain tepuk kelinci ➤ Guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini beserta berbagai peralatan yang akan di gunakan dalam kegiatan berbagai area: <ol style="list-style-type: none"> a. Area bahasa : guru memperlihatkan LKA dan menjelaskan bagaimana cara mengerjakan LKA yaitu menirukan huruf yang ada di kata kelinci. b. Area bahan alam : guru memperlihatkan bahan bahan seperti, kapas warna warni ,pewarna makanan berbagai warna lem, berbagai warnadan alat berupa gunting, selanjutnya guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat kolase dengan menggunakan media kapas dengan langkah langkag sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Kapas di potong potong atau di cubit cubit • Kertas yang ada gambar kelincinya di olesi lem pada gambar kelinci • Ambil kapas kemudian tempel pada gambar kelinci • Dalam kegiatan ini anak anak diberi kebebasan bereksplorasi menempel kapas sesuai warna yang di sukai anak anak c. Area sains guru memperlihatkan alat alat dan bahan membuat kolase , gunting, lem, kapas warna warni, gambar kelinci, pewarna makanan untuk mewarnai kapas, guru mendemonstrasikan cara membuat kolase , dari mewarnai kapas, mengunting, menempel ➤ Guru menjelaskan kepada anak tentang aturan main yang di buat atau yang di sepakati. <p>B. INTI (60 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempersilahkan kepada anak anak untuk memilih kegiatan di berbagai kelompok yang telah di sediakan diantaranya : <ol style="list-style-type: none"> a. Area matematika menyempurnakan kata yang belum sempurna, anak mengerjakan LKA yang berisi kegiatan menghitung dengan menuliskan angka di bawah huruf – huruf kata kelinci b. Area bahan alam anak berkreasi membuat kolase dengan mewarnai kaapas dengan warna bebas sesuai warna keinginan anak untuk di tempel pada gambar kelinci . kegiatan yang dilakukan anak meliputi : <ul style="list-style-type: none"> • Kapas di potong potong atau di cubit cubit • Kertas yang ada gambar kelincinya di olesi lem pada gambar kelinci • Ambil kapas kemudian tempel pada gambar kelinci • Dalam kegiatan ini anak anak diberi kebebasan bereksplorasi menempel kapas sesuai warna yang di sukai anak anak c. Area sains mewarnai kapas, dalam kegiatan ini guru tidak mengharuskan anak mengikuti langkah langkah yang didemostrasikan oleh guru diatas, siswa boleh bereksplorasi dengan langkah langkag mewranai kapas sesuai dengan pemikirannya. Kemudian setelah menunggu beberapa menit selanjutnya anak menepelkan kapas pada gambar kelinci. <p>C. ISTIRAHAT (30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • cuci tangan, makan dan minum, bermain <p>D. PENUTUP (30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan perasaanya selama kegiatan hari ini • Bercakap cakap kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, kegiatan apa saja yang di sukai • Menyanyikan lagu kelinciku • Berdoa setelah belajar,Mengucapkan salam 	
RENCANA PENILAIAN	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil karya ,Catatan anekdot ,Ranting scale 	

Mengetahui
Kepala sekolah

Blitar 5 september 2020
Guru kelas

RENCANA PENILAIAN

Penilaian hasil karya

Format penilaian hasil karya

Nama anak : aqil
Tanggal : 5 september 2020

Hasil karya	Hasil pengamatan	Indicator/kd
		3.3,4.3 Membuat kolase gambar kelinci menggunakan kapas

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
MB : Masih Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Catatan anekdot

Format catatan anekdot

Hari / tanggal : sabtu 5 september 2020

Nama anak	Waktu	Tempat	Perilaku / peristiwa	Kd/ indikator	Capaian

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
MB : Masih Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Teknik rating scale

Format rating scale

Nama anak : agil
Tanggal : 5 september 2020

KD	Indikator	Hasil Observasi			
		BSB	BSH	MB	BB
SIKAP					
Nam 1.1	Anak mampu mengenal warna kelinci sebagai makhluk ciptaan Tuhan				
sosem 2.5	Anak terbiasa ikut serta dalam kegiatan bersama mengamati video tentang kelinci				
PENGETAHUAN					
kog 3.3&3.4	Anak mampu mengunting gambar kelinci				
Bahasa 3.12&4.12	Anak mampu menghitung jumlah huruf yang ada di kata kelinci				
bahasa 3.12&4.12	Anak mampu menirukan huruf yang ada dalam kata kelinci				
KETRAMPILAN					
FM 3.3 &4.3	Anak mampu membuat kolase gambar kelinci dengan menggunakan kapas				
seni 3.15&4.15)	Anak mampu bernyanyi lagu kelinciku				

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Lembaga : Tk Kreatif Zaid Bin Tsabit
 Kelompok/usia : 4-5 tahun
 Tema / sub tema : Binatang/ binatang air
 Semester /bulan / minggu : I/September /14
 Model : Sentra
 KD : NAM (1.1, 1.2, 1.1), SOSEM (2.5, 2.9), BAHASA (3.12-4.12,3.12-4.12),
 KOGNITIF (2.3, 3.6-4.6), FM (2.1, 3.3-4.3), SENI (2.4,3.15&4.15, 3.15&4.15,
 3.15&4.15)

No	Sub Tema	Muatan / Materi Pembelajaran		Rencana Kegiatan
1.	BINATANG AIR	Nam	Membandingkan ciptaan Tuhan (1.1) Mengucap syukur terhadap ciptaan Tuhan (1.2) Berdoa sebelum melakukan kegiatan (1.1)	SENTRA PERSIAPAN 1. Mencuci tangan 2. Berdoa sebelum melakukan kegiatan 3. Mengucap rasa syukur karena bisa melihat hewan air ciptaan Tuhan 4. Menyebutkan huruf 5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran 6. Menyanyikan lagu “ allah maha pencipta” 7. Mengungkapkan perasaannya saat mengikuti kegiatan SENTRA EKSPLORASI / BAHAN ALAM 1. Membandingkan hewan air sebagai ciptaan Tuhan dan hewan buatan ciptaan manusia 2. Memberi makan ikan sebagai wujud peduli terhadap ciptaan Tuhan 3. Menyusun huruf hingga membentuk kata “ikan” 4. Melipat kertas origami membentuk ikan 5. Mencetak sisik ikan dengan pelepah pisang SENTRA BALOK Membuat bentuk aquarium dari balok SENTRA SENI 1. Meniru menari dengan iringan music lagu penghuni lautan 2. Finger print pada gambar ikan dengan cat air 3. Mencipta bentuk ikan dengan kolase 4. Berekspresi dengan menyanyikan lagu allah maha pencipta SENTRA DRAMA Bermain peran “penghuni aquarium”
		Sosem	Mengemukakan pendapat kepada orang lain (2.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli (2.9)	
		Bahasa	Menyebutkan huruf (3.12,4.12) Meniru huruf (3.12,4.12)	
		Kognitif	Kreatif dalam menyelesaikan masalah (2.3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran (3.6,4.6)	
		Fismot	Bermain peran menjadi penghuni aquarium (3.3,4.3) Mencuci tangan (2.1) Mencetak sisik ikan menggunakan pelepah pisang (3.3,4.3)	
		Seni	Mencipta bentuk dengan teknik kolase (3.15,4.15) Finger print (2.4) Menari (3.15,4.15) Menyanyikan lagu (3.15,4.15)	

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
MODEL PEMBELAJARAN SENTRA
TK. KREATIF ZAID BIN TSABIT
Tahun 2020 – 2021**

Hari/ tanggal : Senin 7 september 2020
Semester/bulan/minggu : I/September/14
Kelompok usia : A2/ 4-5 tahun
Tema /sub tema : Bintang / Binatang air
Sentra : seni

TUJUAN PEMBELAJARAN

Nam(1.1, 1.2)	Anak mampu berdoa sebelum melakukan kegiatan anak mampu mengucap syukur terhadap ciptaan Tuhan setelah melihat ikan
Sosem (2.5, 2.9)	anak mampu mengemukakan pendapat kepada orang lain pada saat kegiatan anak membantu serta peduli terhadap temannya yang mengalami kesulitan saat melakukan kegiatan membuat kolase
Bahasa (3.12, 4.12)	anak mampu menyebutkan huruf dalam kata “ikan” anak mampu menirukan dengan menulis huruf pada kata ikan
Kognitif (2.3 , 3.6&4.6)	anak mampu menyelesaikan finger prin pada gambar ikan dengan cat air anak mampu mengurutkan gambar ikan dari yang terkecil ke yang besar
Fismot(3.3,4.3,2.1)	anak mampu bermain peran “penghuni aquarium” anan mampu mencetak sisik ikan dengan meng unakan pelepah pisang
Seni(2.4, 3.15, 4.15)	anak mampu berkreasi menari dengan di iringi lagu penghuni lautan anak mampu berkreasi menciptakan bentuk ikan dengan kolase, anak mampu berekspresi dengan bernyanyi lagu allah maha pencipta

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

- Guru menyiapkan alat main indoor dan outdoor
 - Circle time
 - Berdoa mau belajar
 - Guru memberikan intruksi , anak mencuci tangan sebelum kegiatan di mulai (FM2.1)

KEGITAN INTI

PIJAKAN SEBELUM BERMAIN

- Menyimak video online di you tube menggunakan proyektor tentang binatang air
- Menyimak video online yang ada di you tube tentang cara membuat finger prin pada pola ikan dengan menggunakan cat air
- Berdiskusi dan bertanya jawab tentang tema binatang air serta membahas video yang telah di putar
- Guru memberi penjelasan kepada anak – anak tentang kegiatan hari ini
 - Meniru menari dengan iringan music lagu penghuni lautan (seni 3.5 & 4.15)
 - Finger prin pada pola ikan dengan cat air (seni 2.4)(kognitif 2.3)
 - Menciptakan bentuk ikan dengan kolase (seni 3.5 & 4.15)
 - Berekspresi dengan mennyanyi lagu allah maha pencipta(seni 3.5 & 4.15)
 - Meniru huruf pada kata ikan (bhs 3.12& 4.12)
 - Menyebutkan huruf kata ikan (bhs 3.12& 4.12)

PIJAKAN SAAT BERMAIN

- Anak mengamati bertanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan selama proses kegiatan bermain.
- Pendidik mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak
- Pendidik memberi motivasi pada anak, terutama pada anak yang cenderung pasif
- Anak mengumpulkan hasil bermain

PIJAKAN SETELAH BERMAIN

- Merapikan mainan dan guru memastikan sudah kembali ketempatnya
- Anak duduk melingkar
- Diskusi tentang pengalaman atau perasaan selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama sama

➤ Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

PENUTUP

➤ Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik

➤ Sebelum pembelajaran di tutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi berikut ini

- Apa yang telah kamu pelajari hari ini ?
- Apa yang paling kalian sukai pada pembelajaran hari ini?
- Apa yang paling pahami pada pembelajaran hari ini ? (mengkomunikasikan)

➤ Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (critical thinkin and communication - 4G)

➤ Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari

➤ Berdoa setelah belajar

RENCANA PENILAIAN

Teknik rating scale

Format rating scale

Nama anak : azka

Tanggal : 7 september 2020

KD	Indikator	Hasil Observasi			
		BSB	BSH	MB	BB
SIKAP					
Nam 1.1,	Anak mampu berdoa sebelum melakukan kegiatan				
Nam 1.2	anak mampu mengucap syukur terhadap ciptaan Tuhan				
sosem 2.5	anak mampu mengemukakan pendapat kepada orang lain pada saat kegiatan				
sosem 2.9	anak membantu serta peduli terhadap temannya yang mengalami kesulitan				
PENGETAHUAN					
kog 2.3	anak mampu menyelesaikan finger prin pada gambar ikan dengan cat air				
kog 3.6 & 4.6	anak mampu mengurutkan gambar ikan dari yang terkecil ke yang besar				
Bahasa 3.12&4.12	anak mampu menyebutkan huruf dalam kata "ikan"				
Bahasa 3.12&4.12	anak mampu menirukan dengan huruf pada kata ikan				
KETRAMPILAN					
FM 3.3 & 4.3	anak mampu bermain peran "penghuni aquarium"				
FM 3.3 & 4.3	anak mampu mencetak sisik ikan dengan meng unakan pelepah pisang				
seni	anak mampu berkreasi menari dengan di iringi lagu penghuni lautan				

Penilaian hasil karya

Format penilaian hasil karya

Nama anak : aqil

Tanggal : 7 september 2020

Hasil karya	Hasil pengamatan	Indicator/kd
		(3.15,4.15) Mencipta bentuk ikan dengan kolase (2.4) Finger print pada gambar ikan dengan cat air

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Hari / tanggal : sabtu 7 september 2020

Nama anak	Waktu	Tempat	Perilaku / peristiwa	Kd/ indicator	Capaian

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Kepala sekolah

Blitar 7 september 2020
Guru kelas

Alwinatul Khoiriyah, S.Pd

Tutik Alfiana,S.Pd