

**“MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR LOGIS ANAK
MELALUI PERMAINAN MATEMATIKA AUD KELOMPOK A
DI TK MEKARSARI 2 DESA GROGOL KECAMATAN
KARANGTENGAH KABUPATEN DEMAK”**

RPPH

Disusun oleh :



NAMA MAHASISWA: ELY FATMAWATI, S. Pd

ASAL KOTA : DEMAK

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TAMAN KANAK KANAK MEKARSARI 2**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 12/ 1
 Tema/sub tema : Binatang / Hidup Di Air/Hidup di Air Laut
 Hari /tgl : Senin/ 19 Oktober 2020
 Alokasi waktu : 180 Menit
 Kelompok usia : A (4-5 tahun)

A. KOMPETENSI INTI :

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
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, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 (Nam) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	1.1.3 Berdiskusi macam-macam binatang di air laut
3.9 (Kog) Mengenal teknologi sederhana 4.9 (Kog) Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya	3.9.5 Menggunakan alat teknologi untuk mengamati macam-macam binatang air laut
3.3 (FM) Mengenal Anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 (FM) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.4 Melakukan gerakan meniru ikan berenang
3.8 (Kog) Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu, dll) 4.8 (Kog) Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	3.8.6 Bertanya dengan kata apa, siapa, dimana bagaimana, mengapa, dalam kegiatan saintifik
3.6 (Kog) Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 (Kog) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	4.6.2 Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk
3.15 (Seni) Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 (Seni) Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.4 Melukis gambar binatang air laut

3.12 (Bhs) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 (Bhs) Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	4.12.3 Menghubungkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya
---	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Setelah menonton video dan berdiskusi macam-macam binatang air laut anak mampu **memilih** 5 macam binatang yang hidup di air laut dengan benar
2. Setelah berdiskusi tentang ciri-ciri binatang laut, anak mampu **menganalisis** ciri-ciri binatang hidup di laut
3. Melalui kegiatan fisik motoric menirukan gerakan ikan anak mampu **menampilkan** perilaku yang mencerminkan hidup sehat
4. Melalui kegiatan memberi makan ikan anak mampu **menampilkan** kemampuan saintifik
5. Melalui kegiatan mengelompokkan jenis binatang laut anak mampu **membedakan** benda berdasarkan panjang pendek, besar kecil dll dengan teliti
6. Melalui kegiatan melukis anak mampu **menciptakan** kreasi dengan menggunakan berbagai media dengan kreatif
7. Melalui kegiatan menghubungkan nama binatang dengan gambarnya anak mampu **menghubungkan** tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

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

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Macam-macam binatang yang hidup di air Laut
2. Ciri-ciri binatang yang hidup di air Laut
3. Gerakan ikan
4. Makanan ikan
5. Pola gambar binatang
6. Nama binatang Laut dengan gambarnya

F. PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Strategi : Pembelajaran berbasis inkuiri
Metode : Observasi, Diskusi, Penugasan, Hasil karya

G. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:

Media : Laptop
Video
Gambar binatang laut
Bahan : Kertas
Cutton bud
Pewarna makanan
Ikan
Minyak goreng

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga.
- Gambar macam-macam binatang darat
- Alat masak
- Video dari youtube.com
- Alat dan bahan belajar yang digunakan

H. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KEGIATAN	AKTIVITAS	Keterangan
1. PEMBUKAAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa anak dan orang tua melalui Grup Whas App untuk menyampaikan tugas kegiatan belajar hari ini 2. Anak dan orang tua mempersiapkan Media , alat dan Bahan yang diberikan Guru dihari sebelumnya 3. Anak berdoa sebelum belajar didampingi oleh orang tua 4. Anak melihat Video yang dikirim Guru melalui Whats App 5. Anak dan orang tua berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup di air Laut 6. Anak dan orang tua berdiskusi tentang ciri-ciri binatang yang hidup di air Laut 7. Anak melakukan kegiatan fisik motorik menirukan gerakan ikan berenang 	
2. INTI	<p><u>AREA MTK</u> *Mengelompokkan Jenis Binatang Laut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati gambar macam-macam binatang laut yang sudah diberikan guru 2. Anak dipandu orang tua mengelompokkan gambar binatang laut sesuai bentuk warna dan ukuran 3. Orang tua menanya kepada anak berapa jumlah binatang laut yang sudah dikelompokkan, bagaimana warna dan ukuran binatang laut tersebut <p><u>AREA SENI</u> *Melukis pola gambar binatang laut dengan berbagai media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati pola gambar yang diberikan Guru 2. Anak dipandu orang tua melukis pola gambar menggunakan media pewarna makanan dengan berbagai alat, dengan Kuas, Cutton bud atau tangan langsung(finjer painting) 3. Orang tua menanya tentang warna <p><u>AREA BAHASA</u> *Menghubungkan nama binatang laut dengan gambar pasangannya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati gambar binatang laut dan nama yang ada disampingnya 2. Anak dipandu orang tua menyebutkan nama-nama binatang 3. Anak dipandu orang tua untuk mengklasifikasikan/menghubungkan nama binatang dengan pasangan yang sesuai <p><u>AREA SAINS</u> * Menggoreng ikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati orang tua menggoreng ikan 2. Anak bertanya bagaimana cara menggoreng ikan 3. Anak mengumpulkan informasi dari penjelasan yang disampaikan orang tua 4. Anak menalar bagaimana ikan bisa matang dan 	

	dimakan setelah digoreng 5. Anak mengkomunikasikan 6. Anak makan ikan yang sudah digoreng	
4. PENUTUP	1. Anak diajak merapikan dan menyimpan alat yang digunakan untuk bermain 2. Anak bersama orang tua berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai	

I. INDIKATOR PENILAIAN

1. UNJUK KERJA (Ceklis)

Kelompok : A

Hari/tanggal : Senin/ 19 Oktober 2020

Nama Anak	INDIKATOR PENILAIAN			
	3.9.5 (Kog) Menggunakan alat teknologi untuk mengamati macam-macam binatang air laut	4.3.4 (Fm) Melakukan gerakan meniru ikan berenang	3.8.6 (Kog) Bertanya dengan kata apa, siapa, dimana bagaimana, mengapa, dalam kegiatan saintifik	4.6.2 (Kog) Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk
Fahmi A				
Askhi				
Fahmi H				
Adelia				
Mikayla				
Hakam				
Hakim				
Aena				
Azka				
Priyo				
Zaki				
Fatih				
Savanna				
Virki				
Luthfi				
Aditya				
Ulum				
Reza				
Rosya				
Aji				
Rava				

Lafifa				
Reyhan				

2. HASIL KARYA

Kelompok : A

Hari/tanggal : Senin/ 19 Oktober 2020

Indikator Penilaian	Nama Anak	Hasil Karya Anak	Uraian Hasil Pengamatan	Capaian Perkembangan
4.15.4 (Seni) Melukis gambar binatang air laut	Fahmi A	(Foto Hasil Karya)		
	Askhi			
	Fahmi H			
	Adelia			
	Mikayla			
	Hakam			
	Hakim			
	Aena			
	Azka			
	Priyo			
	Zaki			

	Fatih			
	Savanna			
	Virki			
	Luthfi			
	Aditya			
	Ulum			
	Reza			
	Rosya			
	Aji			
	Rava			
	Lafifa			
	Reyhan			

Indicator Capaian Perkembangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

3. HASIL KARYA

Kelompok : A

Hari/tanggal : Senin/ 19 Oktober 2020

Indikator Penilaian	Nama Anak	Hasil Karya Anak	Uraian Hasil Pengamatan	Capaian Perkembangan
4.12.3 (Bhs) Menghubungkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya	Fahmi A	(Foto Hasil Karya)		
	Askhi			
	Fahmi H			
	Adelia			
	Mikayla			
	Hakam			
	Hakim			
	Aena			
	Azka			
	Priyo			
	Zaki			
	Fatih			

	Savanna			
	Virki			
	Luthfi			
	Aditya			
	Ulum			
	Reza			
	Rosya			
	Aji			
	Rava			
	Lafifa			

Indicator Capaian Perkembangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

4. CATATAN ANEKDOT

Kelas : A

Hari/ tanggal : Senin/ 19 Oktober 2020

No	Nama Anak	Tempat	Waktu	Perilaku / Peristiwa

Grogol, 19 Oktober 2020

Mengetahui :
Kepala TK Mekarsari 2

Guru Kelas

SITI BADRIYAH, S. Pd

ELY FATMAWATI, S. Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TAMAN KANAK KANAK MEKARSARI 2**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 12/ 1
 Tema/sub tema : Binatang / Binatang Hidup Di Air/Hidup di Air Laut
 Hari /tgl : Selasa/ 20 Oktober 2020
 Alokasi waktu : 180 Menit
 Kelompok usia : A (4-5 tahun)

A. KOMPETENSI INTI :

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
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, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 (Nam) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	1.1.3 Berdiskusi macam-macam binatang di air laut
3.3 (FM) Mengenal Anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 (FM) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.4 Melakukan gerakan meniru Penyu berenang
3.9 (Kog) Mengenal teknologi sederhana 4.9 (Kog) Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya	3.9.5 Menggunakan alat teknologi untuk mengamati macam-macam binatang air laut
3.8 (Kog) Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu, dll) 4.8 (Kog) Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	3.8.6 Bertanya dengan kata apa, siapa, dimana, bagaimana, dan mengapa melalui kegiatan saintifik 3.8.7 Menganalisis perkembangan biakan makhluk hidup(penyu)
3.6 (Kog) Mengenal benda –benda disekitarnya (nama ,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 (Kog) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda –benda disekitarnya (nama ,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	4.6.7 Mengenal konsep Menghitung
3.15 (Seni) Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 (Seni) Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.4 Membuat kolase gambar binatang air laut

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Setelah berdiskusi macam-macam binatang air laut anak mampu **memilih** 5 macam binatang yang hidup di air laut dengan benar
2. Setelah berdiskusi perkembangbiakan makhluk hidup (penyu) , anak mampu **menganalisis** perkembangbiakan penyu
3. Melalui kegiatan fisik motoric menirukan gerakan penyu berenang anak mampu **menampilkan** perilaku yang mencerminkan hidup sehat
4. Melalui mengamati video perkembangbiakan penyu anak mampu **menampilkan** kemampuan saintifik mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
5. Melalui kegiatan mengurutkan gambar seri perkembangbiakan penyu anak mampu **menghubungkan** proses perkembangbiakan penyu
6. Melalui kegiatan Mengenal konsep bilangan anak mampu **menghitung** dengan benar
7. Melalui kegiatan Membuat kolase gambar binatang air laut anak mampu **menampilkan** hasil karya seni dengan kreatif

D. Penguatan Pendidikan Karakter

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

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Macam-macam binatang yang hidup di air Laut
2. Perkembangbiakan binatang yang hidup di air Laut
3. Gerakan Penyu berenang
4. Video perkembangbiakan binatang yang hidup di air Laut
5. Gambar-gambar binatang laut
6. Pola gambar Penyu

F. PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	: Saintifik
Strategi	: Pembelajaran berbasis inkuiri
Metode	: Observasi, Diskusi, Penugasan, Hasil karya

G. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:

Media	: Laptop Video Gambar binatang laut Gambar seri perkembangbiakan penyu
Bahan	: Kertas Kertas lipat Pensil Lem

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga.
- Gambar macam-macam binatang darat
- Alat masak
- Video dari youtube.com
- Alat dan bahan belajar yang digunakan

H. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KEGIATAN	AKTIVITAS	Keterangan
1. PEMBUKAAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa anak dan orang tua melalui Grup Whas App untuk menyampaikan tugas kegiatan belajar hari ini 2. Anak dan orang tua mempersiapkan Media , alat dan Bahan yang diberikan Guru dihari sebelumnya 3. Anak berdoa sebelum belajar didampingi oleh orang tua 4. Anak dan orang tua berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup di air Laut 5. Anak dan orang tua berdiskusi tentang perkembangbiakan binatang yang hidup di air Laut 6. Anak melakukan kegiatan fisik motorik menirukan gerakan Penyu berenang 	
2. INTI	<p><u>AREA SAINS</u> *Perkembangbiakan Jenis Binatang Laut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati Video tentang perkembangbiakan Penyu yang sudah dikirim oleh guru melalui aplikasi Whats App 2. Anak bertanya bagaimana cara Penyu berkembangbiak 3. Anak mengumpulkan informasi dari video yang dilihat dan penjelasan yang disampaikan orang tua 4. Anak menalar bagaimana Penyu berkembang biak 5. Anak mengkomunikasikan bagaimana proses Penyu berkembangbiak <p><u>AREA BAHASA</u> *Mengurutkan gambar seri perkembangbiakan Penyu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati gambar seri binatang laut yang diberikan guru 2. Anak dipandu orang tua untuk mengurutkan perkembangbiakan Penyu 3. Orang tua menanya hasil kerja anak bagaimana urutan perkembangbiakan Penyu dll <p><u>AREA MTK</u> *Menghitung gambar binatang laut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati gambar binatang laut yang sudah diberikan guru 2. Anak dipandu orang tua menghitung jumlah gambar binatang laut 3. Orang tua menanya kepada anak berapa jumlah binatang laut yang sudah dihitung <p><u>AREA SENI</u> *Kolase pola gambar Penyu menggunakan berbagai media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati pola gambar yang diberikan Guru 2. Anak dipandu orang tua mengisi pola gambar Penyu menggunakan berbagai media 3. Orang tua menanya tentang hasil karya anak 	

4. PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak merapikan dan menyimpan alat yang digunakan untuk bermain 2. Anak bersama orang tua berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 	
------------	---	--

I. INDIKATOR PENILAIAN

1. UNJUK KERJA (Ceklis)

Kelompok : A

Hari/tanggal : Selasa/ 20 Oktober 2020

Nama Anak	INDIKATOR PENILAIAN			
	1.1.3 Berdiskusi macam-macam binatang di air laut	4.3.4 Melakukan gerakan meniru Penyu berenang	3.8.6 Bertanya dengan kata apa, siapa, dimana, bagaimana, dan mengapa melalui kegiatan saintifik	4.6.7 Mengenal konsep Menghitung
Fahmi A				
Askhi				
Fahmi H				
Adelia				
Mikayla				
Hakam				
Hakim				
Aena				
Azka				
Priyo				
Zaki				
Fatih				
Savanna				
Virki				
Luthfi				
Aditya				
Ulum				
Reza				
Rosya				
Aji				
Rava				
Lafifa				
Reyhan				

2. HASIL KARYA

Kelompok : A

Hari/tanggal : Selasa/ 20 Oktober 2020

Indikator Penilaian	Nama Anak	Hasil Karya Anak	Uraian Hasil Pengamatan	Capaian Perkembangan
3.8.7 Menganalisis / mengurutkan perkembangan makhluk hidup (penyu)	Fahmi A	(Foto Hasil Karya)		
	Askhi			
	Fahmi H			
	Adelia			
	Mikayla			
	Hakam			
	Hakim			
	Aena			
	Azka			
	Priyo			
	Zaki			

	Fatih			
	Savanna			
	Virki			
	Luthfi			
	Aditya			
	Ulum			
	Reza			
	Rosya			
	Aji			
	Rava			
	Lafifa			
	Reyhan			

Indicator Capaian Perkembangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

3. HASIL KARYA

Kelompok : A

Hari/tanggal : Selasa/ 20 Oktober 2020

Indikator Penilaian	Nama Anak	Hasil Karya Anak	Uraian Hasil Pengamatan	Capaian Perkembangan
4.15.4 Membuat kolase gambar binatang air laut	Fahmi A	(Foto Hasil Karya)		
	Askhi			
	Fahmi H			
	Adelia			
	Mikayla			
	Hakam			
	Hakim			
	Aena			
	Azka			
	Priyo			
	Zaki			
	Fatih			

	Savanna			
	Virki			
	Luthfi			
	Aditya			
	Ulum			
	Reza			
	Rosya			
	Aji			
	Rava			
	Lafifa			

Indicator Capaian Perkembangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

4. CATATAN ANEKDOT

Kelas : A

Hari/ tanggal : Selasa/ 20 Oktober 2020

No	Nama Anak	Tempat	Waktu	Perilaku / Peristiwa

Grogol, 20 Oktober 2020

Mengetahui :
Kepala TK Mekarsari 2

Guru Kelas

SITI BADRIYAH, S. Pd

ELY FATMAWATI, S. Pd

RPPH PPL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN TAMAN KANAK KANAK MEKARSARI 2

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 12/ 1
Tema/sub tema : Binatang / Hidup Di Air /Hidup di Air Laut
Hari /tgl : Rabu/ 21 Oktober 2020
Alokasi waktu : 180 Menit
Kelompok usia : B (5-6 tahun)

A. KOMPETENSI INTI :

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. 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
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, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 (Nam) Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanNya	1.1.3 Berdiskusi macam-macam binatang di air laut
3.9 (Kog) Mengenal teknologi sederhana 4.9 (Kog) Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya	3.9.5 Menggunakan alat teknologi untuk mengamati macam-macam binatang air laut
3.3 (FM) Mengenal Anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 (FM) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.4 Melakukan gerakan senam penguin
3.12 (Bhs) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 (Bhs) Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	3.12.1 Menyusun huruf vocal dan konsonan dengan media cangkang kerang
3.6 (Kog) Mengenal benda –benda disekitarnya (nama ,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 (Kog) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda –benda disekitarnya (nama ,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	4.6.7 Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi dari kecil-besar
3.15 (Seni) Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 (Seni) Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.4 Membuat kerajinan dari cangkang kerang

3.8 (Kog) Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca, tanah, air, batu, dll) 4.8 (Kog) Menyajikan berbagai karyanya dalam bentukgambar, bercerita,bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	3.8.6 Bertanya dengan kata apa, siapa, dimana bagaimana, mengapa, dalam kegiatan saintifik merebus kerang
---	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Setelah menonton video dan berdiskusi macam-macam binatang air laut anak mampu **memilih** 5 macam binatang yang hidup di air laut dengan benar
2. Setelah berdiskusi tentang ciri-ciri binatang laut, anak mampu **menganalisis** ciri-ciri binatang hidup di laut
3. Melalui kegiatan fisik motoric senam penguin anak mampu **menampilkan** perilaku yang mencerminkan hidup sehat
4. Melalui kegiatan mengurutkan gambar binatang laut anak mampu **menyusun** benda berdasarkan 5 seri dari kecil-besar
5. Melalui kegiatan menyusun nama binatang air dengan media cangkang kerang anak mampu **menyusun** huruf vocal dan konsonan
6. Melalui kegiatan membuat kerajinan dari kerang anak mampu **menciptakan** kreasi dengan menggunakan berbagai media dengan kreatif
7. Melalui kegiatan merebus kerang anak mampu **menampilkan** kemampuan saintifik yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

D. Penguatan Pendidikan Karakter

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

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Macam-macam binatang yang hidup di air Laut
2. Ciri-ciri binatang yang hidup di air Laut
3. Gambar Kerang
4. Kata Kerang
5. Kerajinan kerang
6. Masak Kerang

F. PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Strategi : Pembelajaran berbasis Project
Metode : Observasi, Diskusi, Penugasan, Hasil karya

G. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:

Media : Laptop
Video macam-macam binatang laut
Video senam penguin
Gambar binatang laut
Kartu huruf
Bahan : Cangkang kerang
Lem
Kertas
Kerang

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, Lingkungan Sekolah
- Gambar macam-macam binatang air laut
- Alat masak
- Video dari youtube.com
- Alat dan bahan belajar yang digunakan

H. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KEGIATAN	AKTIVITAS	WAKTU
1.PEMBUKAAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa anak dan orang tua melalui Grup Whas App untuk menyampaikan tugas kegiatan belajar hari ini 2. Guru memberikan informasi awal tentang langkah-langkah dan cara bermain di kegiatan main yang akan dilakukan anak 3. Anak dan orang tua mempersiapkan Media , alat dan Bahan yang diberikan Guru dihari sebelumnya 4. Anak berdoa sebelum belajar didampingi oleh orang tua 5. Anak dan orang tua melihat tayanganVideo tentang macam-macam binatang yang hidup di air Laut 6. Anak dan orang tua berdiskusi tentang video yang dikirim guru pembelajaran tentang macam-macam binatang yang hidup di air laut 7. Anak dan orang tua berdiskusi ciri-ciri binatang yang hidup laut 8. Anak melakukan kegiatan fisik motorik senam penguin meniru video yang dikirim guru 	
2. INTI	<p><u>AREA MTK</u> *Mengurutkan gambar kerang dari kecil-besar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati gambar binatang laut yang sudah disiapkan 2. Anak dipandu orang tua mengurutkan 5 seriasi gambar kerang dari kecil-besar 3. Anak mulai menyusun 5 seriasi ukuran gambar kerang 4. Orang tua memberi stimulasi dengan menanya hasil bermain anak <p><u>AREA BAHASA</u> *Menyusun huruf menjadi kata kerang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati alat dan bahan yang disiapkan yaitu cangkang kerang 2. Anak memperhatikan contoh kata kerang 3. Anak mulai menyusun satu-persatu cangkang kerang membentuk kata kerang 4. Orang tua mengamati dan menstimulus anak jika mengalami kesulitan <p><u>AREA SENI</u> *Membuat kerajinan dari kerang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati alat dan bahan yang sudah disiapkan yaitu cangkang kerang, lem dan karton 2. Anak dipandu orang tua untuk mencipta kerajinan dari cangkang kerang (figura, boneka, tirai, dll) 3. Orang tua memberi stimulasi pada jika anak mengalami kesulitan <p><u>AREA SAINS</u> * Merebus Kerang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati alat dan bahan yang dipersiapkan 2. Anak bertanya bagaimana cara merebus kerang 	

	<ul style="list-style-type: none"> 3. Anak mengumpulkan informasi dari penjelasan orang tua dan melihat sendiri proses merebus kerang 4. Anak menalar bagaimana kerang bisa matang dan dimakan setelah direbus 5. Anak mengkomunikasikan apa yang dipikirkan 6. Anak makan kerang yang sudah direbus 	
4. PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak merapikan dan menyimpan alat yang digunakan untuk bermain 2. Anak bersama orang tua berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 	

I. INDIKATOR PENILAIAN

1. UNJUK KERJA (Ceklis)

Kelompok : B

Hari/tanggal : Rabu/ 21 Oktober 2020

Nama Anak	INDIKATOR PENILAIAN				
	3.9.5 Menggunakan alat teknologi untuk mengamati macam-macam binatang air laut	4.3.4 Melakukan gerakan senam penguin	3.12.1 Menyusun huruf vocal dan konsonan dengan media cangkang kerang	4.6.7 Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi dari kecil-besar	3.8.6 Bertanya dengan kata apa, siapa, dimana bagaimana, mengapa, dalam kegiatan saintifik merebus kerang
Fahmi A					
Askhi					
Fahmi H					
Adelia					
Mikayla					
Hakam					
Hakim					
Aena					
Azka					
Priyo					
Zaki					
Fatih					
Savanna					
Virki					
Luthfi					
Aditya					
Ulum					
Reza					

Rosya					
Aji					
Rava					
Lafifa					
Reyhan					

2. HASIL KARYA

Kelompok : B

Hari/tanggal : Rabu/ 21 Oktober 2020

Indikator Penilaian	Nama Anak	Hasil Karya Anak	Uraian Hasil Pengamatan	Capaian Perkembangan
4.15.4 Membuat kerajinan dari cangkang kerang	Fahmi A	(Foto Hasil Karya)		
	Askhi			
	Fahmi H			
	Adelia			
	Mikayla			
	Hakam			
	Hakim			
	Aena			
	Azka			
	Priyo			

	Zaki			
	Fatih			
	Savanna			
	Virki			
	Luthfi			
	Aditya			
	Ulum			
	Reza			
	Rosya			
	Aji			
	Rava			
	Lafifa			
	Reyhan			

Indicator Capaian Perkembangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

3. CATATAN ANEKDOT

Kelas : B

Hari/ tanggal : Rabu/ 21 Oktober 2020

No	Nama Anak	Tempat	Waktu	Perilaku / Peristiwa

Grogol, 21 Oktober 2020

Mengetahui :
Kepala TK Mekarsari 2

Guru Kelas

SITI BADRIYAH, S. Pd

ELY FATMAWATI, S. Pd