

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK TUNAS HARAPAN BANDENGAN

Semester/Bulan/Minggu : I / Oktober / 1
 Hari/Tanggal : Sabtu / 10 Oktober 2019
 Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Air / Ikan
 Judul kegiatan belajar : Menyusun puzzle binatang

Ini untuk pembelajaran Luring

A. Kompetensi Inti:

- KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, 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. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program pengembangan	Kompetensi Dasar	Indicator Pencapaian Kompetensi
Nilai agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengenal ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik	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 kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas (missal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel menggunting, makan)
Kognitif	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 3.8 Mengenali lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, geraktubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi Menceritakan perkembangan makhluk hidup
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menunjukkan gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata

Sosial-Emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara menyampaikan keinginan dengan santun
Seni	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (misal: seni music, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain)

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Anak melihat video tentang “nemo”
2. Anak mampu mengenal ciptaan Tuhan (Religius)
3. Anak mampu melakukan Tanya jawab dengan guru tentang video yang dilihat
4. Anak mampu menirukan gerakan binatang
5. Anak mampu memecahkan masalah secara sederhana (puzzle) (mandiri)
6. Anak mampu membuat kata “ikan” dengan stempel huruf
7. Anak mampu merawat binatang
8. Anak mampu melipat ikan

D. Materi Pembelajaran:

1. Melihat video (APL)
2. Binatang ciptaan tuhan (APL)
3. Tanya jawab tentang video yang dilihat dengan guru(TJ)
4. Menirukan gerakan binatang (UK)
5. Menyusun kepingan puzzle binatang air (PT)
6. Menyusun kata “ikan” dengan stempel huruf (LK)
7. Memberi makan ikan (APL,UK)
8. Melipat bentuk “ikan” (UK)

E. Sumber dan media Pembelajaran

1. Laptop
2. Puzzle
3. HVS, stempel huruf, stampad, tinta
4. APL
5. Kertas lipat, lem

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (Persiapan/Orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa dan salam - Guru mengabsen anak - Guru mengganti hari dan tanggal - Peserta didik menerima penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 	10 Menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menyaksikan video “nemo” - Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan guru terkait dengan video “nemo” 	!0 Menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan - Guru mendemostrasikan cara melipat ikan - Peserta didik menirukan gerakan binatang 	!0 Menit
B. Kegiatan Inti		

Kegiatan 1	- Menyusun kepingan puzzle binatang air	60 menit
Kegiatan 2	- Menyusun kata "ikan" dengan stempel huruf	
Kegiatan 3	- Memberi makan ikan	
Kegiatan 4	- Melipat bentuk "ikan"	
C. Recalling		
	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Merapikan alat-alat yang telah digunakan - Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya - Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	15 Menit
D. Istirahat		
	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum makan - Mencuci tangan - Makan dan minum bekal/ jajan - Berdoa sesudah makan - Toilet training - Bermain bebas 	30 Menit
E. Penutup		
	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman - Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk besok - Berdoa setelah belajar 	15 Menit

G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Catatan Anekdote
- d. Hasil Karya

Mengetahui,
Kepala TK Tunas Harapan Bandengan

Jejara, 09 Oktober 2020

Guru Kelas B1

Rustitingsih, S.Pd
NIP. 19640205 198702 2 002

Yuni Heriyana, S.Pd

Lampiran Format Penilaian

➤ **Skala Capaian Perkembangan (Ceklis)**

Tema/ Sub Tema : Kelompok : B/
Nama : Hari, Tanggal :

Program Pengembangan	KD	Kegiatan Pembelajaran	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Mengenal binatang ciptaan Tuhan				
FM	3.3-4.5	Melipat bentuk "ikan"				
Kognitif	3.5-4.5	Menyusun kepingan puzzle binatang air				
Bahasa	3.12-4.12	Menyusun kata "ikan" dengan stempel huruf				
Sosem	2.5	Memberi makan ikan				
Seni	2.4	Menirukan gerakan binatang				

➤ **Event Sampling**

Nama Anak :
Usia :
Sekolah : TK Tunas Harapan
Pengamat : Yuni Heriyana
Aspek Pengamatan : Sosial Emosional

Waktu	Peristiwa Pencetus	Perilaku	Konsekuensi

➤ **Catatan Anekdote**

Nama :
Usia : 5-6 tahun
Kelompok : B
Hari, tanggal :

Nama	waktu	Tempat	Peristiwa	Evaluasi	KD/ Indikator	Hasil Capaian

➤ **Hasil Karya**

Nama :
Usia : 5-6 tahun
Kelompok : B

No	Hari /tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Hasil Capaian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK TUNAS HARAPAN BANDENGAN

Semester/Bulan/Minggu : I / Oktober / 3
 Hari/Tanggal : Senin / 12 Oktober 2019
 Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Bersayap / Kupu-kupu
 Judul kegiatan belajar : Membuat bentuk binatang dari daun kering
 Ini untuk pembelajaran daring dan luring

A. Kompetensi Inti:

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, 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. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

A. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program pengembangan	Kompetensi Dasar	Indicator Pencapaian Kompetensi
Nilai agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengenal ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik	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 kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas (missal: mengancingkan baju, menali sepatu)
Kognitif	3.6 Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, danciri-ciril ainnya) melalui berbagai hasil karya 3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak sedikit,, panjang-pendek,berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku

	cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, geraktubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan perkembangan makhluk hidup
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menunjukkan gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata
Sosial-Emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara menyampaikan keinginan dengan santun
Seni	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (missal: seni music, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain)

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Anak melihat video tentang daur hidup kupu-kupu
2. Anak mampu mengenal ciptaan Tuhan (Religius)
3. Anak mampu melakukan tanya jawab dengan guru tentang video yang dilihat
4. Anak mampu bergerak sesuai irama lagu
5. Anak mampu menyebutkan jenis binatang bersayap
6. Anak mampu menyusun kartu kata sesuai kartu gambar
7. Anak mampu membuat bentuk kupu-kupu dari daun kering (kreatif)
8. Anak mampu membuat kolase gambar kupu dengan daun kering

D. Materi Pembelajaran:

1. Melihat video (APL)
2. Binatang ciptaan tuhan (APL)
3. Tanya jawab tentang video yang dilihat dengan guru(TJ)
4. Bergerak sesuai irama lagu (UK)
5. Menyebutkan jenis binatang bersayap (UK)
6. Menyusun kartu kata sesuai kartu gambar (LK)
7. Membuat bentuk kupu-kupu dari daun kering (UK)
8. Kolase gambar kupu-kupu dengan daun kering (LK)

E. Sumber dan media Pembelajaran

1. Laptop
2. Tape recorder
3. Kartu kata, kartu gambar
4. Hvs, lem, daun kering

5. Gambar kupu-kupu

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
A. Kegiatan Pendahuluan	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Daring/ Online	Alokasi Waktu
Pendahuluan (Persiapan/Orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa dan salam - Guru mengabsen anak - Guru mengganti hari dan tanggal - Peserta didik menerima penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 	10 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak-anak (salam dan berdoa) melalui video 	Sebelum tatap muka
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menyaksikan video “daur hidup kupu-kupu” - Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan guru terkait dengan video “daur hidup kupu” 	!0 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Anak – anak melihat video tentang daur hidup kupu-kupu melalui youtube 	Sebelum tatap muka
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan - Peserta didik bergerak sesuai irama lagu 	!0 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengamati video gerakan lagu kupu-kupu yang lucu 	Sebelum tatap muka
B. Kegiatan Inti				
Kegiatan 1	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan jenis binatang bersayap - Menyusun kartu kata sesuai kartu gambar - Membuat bentuk kupu-kupu dari daun kering - Kolase gambar kupu-kupu dengan daun kering 	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bekerja sama dengan orang tua menyebutkan jenis binatang bersayap 	Sebelum tatap muka
Kegiatan 2			<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik melihat video tentang penyusunan kartu kata sesuai kartu gambar 	
Kegiatan 3			<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membuat bentuk kupu-kupu dari daun kering dirumah bersama orang tua kemudian hasilnya dikirimkan lewat WA 	
Kegiatan 4			<ul style="list-style-type: none"> - Kolase gambar kupu-kupu 	
C. Recalling				
	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan 	15 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan alat-alat yang telah 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan alat-alat yang telah digunakan - Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya - Penguatan pengetahuan yang didapat anak 		digunakan	
D. Istirahat				
	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum makan - Mencuci tangan - Makan dan minum bekal/ jajan - Berdoa sesudah makan - Toilet training - Bermain bebas 	30 Menit		
F. Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman - Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk besok - Berdoa setelah belajar 	15 Menit	Berdoa setelah belajar	

Nama Anak :
 Usia :
 Sekolah : TK Tunas Harapan
 Pengamat : Yuni Heriyana
 Aspek Pengamatan : Sosial Emosional

Waktu	Peristiwa Pencetus	Perilaku	Konsekuensi

➤ **Catatan Anekdote**

Nama :
 Usia : 5-6 tahun
 Kelompok : B
 Hari, tanggal :

Nama	waktu	Tempat	Peristiwa	Evaluasi	KD/ Indikator	Hasil Capaian

➤ **Hasil Karya**

Nama :
 Usia : 5-6 tahun
 Kelompok : B

No	Hari /tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Hasil Capaian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK TUNAS HARAPAN BANDENGAN

Semester/Bulan/Minggu : I / Oktober / 1
 Hari/Tanggal : Senin / 2 Oktober 2020
 Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Darat / Kucing
 Judul kegiatan belajar : Mencap bentuk kucing dengan batang pepaya
 Ini untuk pembelajaran daring dan luring

B. Kompetensi Inti:

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan 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. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program pengembangan	Kompetensi Dasar	Indicator Pencapaian Kompetensi
Nilai agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengenal ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik	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 kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: mengancingkan baju, menali sepatu)
Kognitif	3.6 Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, danciri-ciril ainnya) melalui berbagai hasil karya	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak sedikit,, panjang-pendek,berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku

Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menunjukkan gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata
Sosial-Emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara menyampaikan keinginan dengan santun
Seni	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (missal: seni music, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain)

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu mengenal ciptaan Tuhan (Religius)
2. Anak mampu melakukan tanya jawab dengan guru tentang kucing
3. Anak mampu menyanyi lagu “kucingku belang 3”
4. Anak mampu merangkak seperti kucing
5. Anak mampu meirukan suara kucing
6. Anak mampu menyusun kata kucing dengan plastisin
7. Anak mampu mencap gambar kucing dengan batang pepaya
8. Anak mampu merawat binatang kucing

D.Materi Pembelajaran:

1. Binatang ciptaan tuhan (UK)
2. Tanya jawab tentang kucing (TJ)
3. Menyanyi lagu “kucingku belang 3” (UK)
4. Merangkak seperti kucing (UK)
5. Menirukan suara kucing (UK)
6. Menyusun kata kucing dengan plastisin (LK)
7. Mencap gambar kucing dengan batang pepaya (LK)
8. Merawat binatang kucing(LK)

E. Sumber dan media Pembelajaran

1. Gambar kucing
2. Plastisin
3. Batang papaya, tinta, stampad

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
A. Kegiatan Pendahuluan	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Daring/ Online	Alokasi Waktu

Pendahuluan (Persiapan/Orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa dan salam - Guru mengabsen anak - Guru mengganti hari dan tanggal - Peserta didik menerima penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 	10 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak-anak (salam dan berdoa) melalui video 	Sebelum tatap muka
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang kucing” - Menyanyi lagu” kucingku belang 3” 	!0 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Anak – anak melihat video tentang kucing melalui youtube 	Sebelum tatap muka
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan - Peserta didik merangkak seperti kucing 	!0 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengamati video kucing saat berjalan 	Sebelum tatap muka
B. Kegiatan Inti				
Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3 Kegiatan 4	<ul style="list-style-type: none"> - Menirukan suara kucing - Menyusun kata kucing dengan plastisin - Mencap gambar kucing dengan batang papaya - Merawat kucing 	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menirukan suara kucing - Menyusun kata kucing degan berbagai media - Mencap gambar kucing dengan batang papaya kemudian hasilnya di kirim lewat WA - Merawat kucing (memberi makan) 	t
C. Recalling				
	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Merapikan alat-alat yang telah digunakan - Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 	15 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan alat-alat yang telah digunakan 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya - Penguatan pengetahuan yang didapat anak 			
D. Istirahat				
	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum makan - Mencuci tangan - Makan dan minum bekal/ jajan - Berdoa sesudah makan - Toilet training - Bermain bebas 	30 menit		
E. Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman - Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk besok - Berdoa setelah belajar 	15 Menit	Berdoa setelah belajar	

G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Catatan Anekdote
- d. Hasil Karya

--	--	--	--

➤ **Catatan Anekdote**

Nama :
 Usia : 5-6 tahun
 Kelompok : B
 Hari,tanggal :

Nama	waktu	Tempat	Peristiwa	Evaluasi	KD/ Indikator	Hasil Capaian

➤ **Hasil Karya**

Nama :
 Usia : 5-6 tahun
 Kelompok : B

No	Hari /tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Hasil Capaian

