

PROGRAM SEMESTER 1
TK KEMALA BHAYANGKARI 04 POSO
TAHUN 2020 – 2021

KOMPETENSI DASAR	TEMA	SUB TEMA	SUB-SUB TEMA	ALOKASI WAKTU
a. NAM : 1.1, 1.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2 b. FM : 2.1, 3.3, 4.3 c. KOG : 3.6, 4.6 d. BHS : 3.10, 3.11, 3.12, 4.10, 4.11 e. SOSEM : 2.8, 2.12, 3.14, 4.14 f. Seni : 2.4	DIRIKU	AKU	a. Identitas Diri (misal : nama, usia, jenis kelamin, nama ayah, alamat rumah) b. Anggota Tubuh (misal : kepala, tangan, kaki) c. Ciri-ciri Tubuh (misal : warna kulit, macam rambut, bentuk badan)	3 MINGGU
		PANCA INDRA	a. Alat/macam Indra (misal : mata, telinga, hidung, kulit, lidah) b. Fungsi Alat Indra (misal : mata untuk melihat, telinga untuk mendengar) c. Macam-macam Rasa (misal : pahit, manis, asam, asin) d. Macam-macam Perabaan (misal : kasar, halus tajam, panas, dingin) e. Macam-macam Pembauan (misal : wangi, amis busuk) f. Macam-macam Suara (misal : keras, lembut, nyaring, melengking) g. Macam-macam Penglihatan (misal : jelas, buram, jauh, silau, gelap, samar)	
		KESUKAANKU	Kesukaanku (misal : makanan, warna, permainan, kegiatan)	
	PUNCAK TEMA : Fingerprinting merupakan sebuah cara untuk mengembangkan sidik jari berwarna sebagai gambar. Dari sidik-sidik jari yang ditinggalkan pada kertas, ditambahkan detail-detail kecil untuk memperjelas gambar.			
a. NAM : 1.1, 1.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, b. FM : 2.1, 3.4, 4.4 c. KOG : 2.3, 3.5, 3.6, 3.7, 3.9, 4.5, 4.6, 4.7, 4.9 d. BHS : 4.12 e. SOSEM : 2.8, 2.12, 3.14, 4.14 f. Seni : 2.4, 3.15, 4.15	LINGKUNGANKU	KELUARGAKU	a. Anggota Keluarga (misal : ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi) b. Fungsi/tugas tiap-tiap Anggota Keluarga (misal : ayah mencari nafkah) c. Kebiasaan dalam Keluarga : i. Sehari-hari (misal : ibu menyiapkan makanan) ii. Sewaktu-waktu (misal : pergi kepantai, masak bersama) d. Tata Tertib dalam Keluarga (misal : bila pergi pamit terlebih dahulu)	4 MINGGU
		GUNA, MACAM DAN JENIS RUMAH	a. Guna Rumah (misal : berteduh, istirahat, berkumpul keluarga) b. Macam Rumah Dilihat dari Bahan (misal : dari bambu, ijuk, kayu, semen) c. Jenis-jenis Rumah : i. Rumah tinggal, kantor, istana ii. Tempat ibadah, Rumah adat iii. Tempat berobat iv. Rumah untuk binatang	
		BAGIAN, PERKAKAS DAN LINGKUNGAN RUMAH	a. Bagian-bagian Rumah (misal : pintu, jendela, ruang tamu, garasi, kebun, dapur) b. Alat-alat dan Perkakas didalam Rumah (misal : kursi, kasur, sendok, taplak meja) c. Lingkungan Rumah (misal : kebun, halaman, warung, ruko, tetangga)	

		SEKOLAH	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegunaan Sekolah (misal : di TK tempat bermain dan belajar) b. Gedung dan Halaman : <ul style="list-style-type: none"> i. Gedung (misal : kantor, kelas, ruang guru, ruang bermain, wc, perpustakaan) ii. Halaman Sekolah (misal : pagar, tanaman, binatang, alat permainan) c. Orang-orang yg Ada di Sekolah (misal : kepala sekolah, guru, murid) d. Alat-alat yang Ada di Sekolah dan Kegunaannya : <ul style="list-style-type: none"> i. Alat permainan di dalam (misal : balok, kubus, puzzle) ii. Alat permainan di luar (misal : papan titian, ayunan) iii. Perabot sekolah (misal : papan tulis, kapur) iv. Obat-obatan (misal : obat merah, perban) e. Tata Tertib Sekolah : <ul style="list-style-type: none"> i. Di dalam kelas (misal : berdoa sebelum belajar) ii. Di luar kelas (misal : bermain bergantian, berbaris tertib) 	
		<p>PUNCAK TEMA : Home Visit disini adalah kunjungan rumah yang dilakukan anak – anak untuk dapat berkunjung ke salah satu rumah anak yang telah dipilih oleh guru, tujuannya anak dapat belajar untuk tatacara bertamu</p>		
<ul style="list-style-type: none"> a. NAM : 1.1, 2.13, 3.1, 4.1 b. FM : 3.3, 3.4, 4.3, 4.4 c. KOG : 2.2, 3.5, 3.6, 3.9, 4.5, 4.6, 4.9 d. BHS : 3.10, 3.12, 4.10, 4.12 e. SOSEM : 2.6, 2.7, 2.14, , 3.14, 4.14 f. Seni : 2.4 	KEBUTUHANKU	MAKANAN DAN MINUMAN	<ul style="list-style-type: none"> a. Manfaat Makanan dan Minuman (misal : menghilangkan lapar/haus, kesehatan) b. Jenis Makanan & Minuman (misal : 4 sehat 5 sempurna, sayur, lauk pauk, buah) c. Asal Makanan dan Minuman (misal : padi-beras-nasi) d. Tata Tertib Makan dan Minum (misal : duduk dengan rapi) e. Persyaratan Makanan Sehat (misal : bersih, dimasak, tidak basi, ditutup) f. Alat-alat Makan/minum (misal : piring, gelas, sendok, serbet) g. Tata Cara Menyajikan Makanan dan Minuman (misal : di meja makan) 	4 MINGGU
		PAKAIAN	<ul style="list-style-type: none"> a. Manfaat Pakaian (misal : keindahan, kesehatan/melindungi tubuh) b. Cara Memakai Pakaian (misal : yang benar, yang salah) c. Jenis-jenis Pakaian (misal : baju, kaos kaki, celana dalam, kemeja, rok) d. Penggunaan Pakaian Sesuai Situasi, Keperluan, Iklim (misal : sekolah memakai seragam, musim hujan memakai baju hangat/jaket) e. Pakaian Daerah (misal : kebaya, baju bodo, baju kurung) 	
		KEBERSIHAN DAN KESEHATAN	<ul style="list-style-type: none"> a. Manfaat Kebersihan dan Kesehatan (misal : menghindari penyakit) b. Cara Memelihara Kebersihan dan Kesehatan : <ul style="list-style-type: none"> i. Diri sendiri (misal : mandi, gosok gigi, pakaian bersih, pemeliharaan hidung) 	

			<ul style="list-style-type: none"> ii. Lingkungan (misal : rumah, sekolah) c. Alat-alat Kebersihan (misal : sapu, lap, sikat) d. Akibat Hidup Tidak Bersih dan Tidak Sehat (misal : sakit) e. Macam-macam Penyakit yang Ditimbulkan karena tidak Memelihara Kebersihan dan Kesehatan (misal : diare, cacangan, sakit kulit) 	
		KEAMANAN	<p>Cara Mencegah Bahaya yang Disebabkan Oleh Benda-benda dan Obat-obatan tertentu</p> <p>(misal : korek api, pisau, racun tikus, paku, pecahan kaca)</p>	
		PUNCAK TEMA : Cooking Class atau Fun Cooking anak – anak bisa diajak membuat makanan yang sederhana		
<ul style="list-style-type: none"> a. NAM : 1.1, 2.13, 3.2, 4.2, b. FM : 3.3, 4.3 c. KOG : 2.3, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8 d. BHS : 3.10, 3.11, 4.10, 4.11 e. SOSEM : 2.5, 2.6, 2.9, 2.12, 3.13, 4.13 f. Seni : 2.4, 3.15, 4.15 	BINATANG	JENIS DAN CIRI-CIRI BINATANG	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis/macam Binatang : <ul style="list-style-type: none"> i. Binatang kesayangan (misal : kucing, kelinci) ii. Binatang ternak (misal : ayam, sapi, kambing) iii. Binatang liar (misal : harimau, serigala, kancil, rusa) iv. Serangga (misal : kupu-kupu, semut, kecoa) v. Burung dan ikan b. Ciri-ciri Binatang (misal : berkaki dua, berkaki empat, bertanduk, bersayap) 	3 MINGGU
		TEMPAT HIDUP DAN PERKEMBANGBIAKAN BINATANG	<ul style="list-style-type: none"> a. Tempat Hidup Binatang : <ul style="list-style-type: none"> i. Di air (misal : ikan dan binatang laut) ii. Di udara (misal : burung) iii. Di tanah (misal : cacing, semut) iv. Di kandang (misal : ayam, kambing) b. Perkembangbiakan Binatang (misal : mulai dari telur sampai anak) 	
		MAKANAN, BAHAYA DAN GUNA BINATANG	<ul style="list-style-type: none"> a. Makanan Binatang (misal : sapi makan rumput, harimau makan daging) b. Bahaya Binatang (misal : menggigit, mencakar) c. Kegunaan Binatang (misal : ayam dagingnya dimakan, cacing menyuburkan tanah) 	
		PUNCAK TEMA : Field Trip atau Wisata Edukasi : menangkap ikan di kolam / di bak air		
<ul style="list-style-type: none"> a) NAM : 1.1, 1.2, 2.13, 3.2, 4.2, b) FM : 3.3, 4.3 c) KOG : 2.2, 2.3, 3.6, 3.7, 3.8, 4.6, 4.8 d) BHS : 3.11, 3.12, 4.11, 4.12 e) SOSEM : 2.9, 2.10, 3.13, 4.13 f) Seni : 2.4, 3.15, 4.15 	TANAMAN	MACAM DAN FUNGSI TANAMAN	<ul style="list-style-type: none"> a. Macam-macam Tanaman : <ul style="list-style-type: none"> i. Pohon (misal : cemara, pisang, mangga) ii. Perdu/semak (misal : cabe, tomat, terong) iii. Rumput, lumut (misal : alang-alang) b. Fungsi Tanaman : <ul style="list-style-type: none"> i. Untuk dimakan (misal : buah-buahan, sayuran, beras) ii. Untuk hiasan (misal : tanaman hias) 	3 MINGGU
		BAGIAN TANAMAN	Bagian-bagian Tanaman (misal : akar, batang, daun, bunga dan buah)	

		CARA MENANAM DAN MEMELIHARA TANAMAN	a. Cara Menanam Tanaman : i. Dengan biji (misal : kacang, jagung) ii. Dengan batang (misal : singkong, bunga mawar) iii. Dengan daun (misal : cocor bebek) iv. Dengan anak/tunas (misal : pisang) b. Cara Memelihara Tanaman (misal : disiram, dipupuk, dibersihkan)	
PUNCAK TEMA : Berkebun melihat kebun jagung				

Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

NIKMA HUNTA, S.PD
NIP. 196716021987032005

DWIKA WAHYUNI, S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TK KEMALA BHAYANGKARI 04 POSO

TEMA : BINATANG

KELOMPOK : B

SEMESTER/MINGGU : 1 / 11

KD : 1.1, 2.3, 2.4, 2.5.2.6, 2.9, 2.12, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BINATANG DARAT	1.1.3.Macam-macam binatang darat	1.Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
	- ciri – cirinya	2.3.1.Gambar-gambar binatang darat	2.Mengelompokkan gambar binatang darat
	- perkembangbiakan	2.4.2.Gerakan/jalannya binatang	3.Ber cerita tentang pengalaman
	- makanannya	2.5.6.Cerita pengalaman anak	4.Permainan ular naga
	- manfaatnya	2.6.4.Sportif dalam permainan	5.Gerak lagu ayam trondol
	- bahayanya	2.9.1.Cerita bergambar ttg tolong menolong	6.Mencari jejak kandang ayam
		2.12.4.Memberi makan binatang	7.Memberi makan kucing /ayam
		3.2.7 & 4.2.7.Tidak menyakiti binatang	8.Melompat seperti kelinci
		3.3.4 & 4.3.4.Melompat seperti binatang	9.Mengurutkan gambar seri perkembangbiakan ayam
		3.5.2 dan 4.5.2.Mencari jejak rumah binatang	10.Bersyair ayamku
		3.6.6.dan 4.6.6.Suara –suara binatang darat	11.Suku kata awal sama nama-nama binatang darat
		3.7.7.dan 4.7.7.Permainan ular naga /gerak lagu ayam trondol	11.Menirukan suara-suara binatang darat
		3.8.7.dan 4.8.7.Perkembang biakan binatang darat	12.Melukis dengan bulu ayam
		3.10.4.dan 4.10.4.Suku kata awal/akhir nama binatang darat	13.Menggoreng telur ayam
		3.11.4.dan 4.11.4.Syair tentang binatang darat	14.Berdiskusi tentang makanan ayam
		3.13.2.dan 4.13.2.Beradaptasi dengan lingkungan	15.Menggambar binatang peliharaan
		3.15.4.dan 4.15.4.Tertarik pada aktifitas seni	16.Menghitung bentuk-bentuk geometri dalam gambar ayam
			17.Melengkapi kalimat yang sudah dimulai guru
			18.Membuat mainan dengan cangkang telur
			19.Menebali garis pada gambar kelinci
			20.Senam fantasi menirukan jalannya bebek
			21.Membuat kandang dengan balok – balok
			22.Membuat gambar telur sesuai angka.

Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

NIKMA HUNTA, S.PD
NIP. 196716021987032005

DWIKA WAHYUNI, S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TK KEMALA BHAYANGKARI 04 POSO

TEMA : BINATANG

KELOMPOK : B

SEMESTER/MINGGU : 1 / 12

KD : 1.1, 2.3, 2.4, 2.5.2.6, 2.9, 2.12, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BINATANG YANG HIDUP DI AIR (air tawar, laut) - ciri – ciri - perkembangbiakan - makanannya - manfaatnya - bahayanya	1.1.3.Macam-macam binatang air 2.3.1.Gambar-gambar binatang air 2.4.2.Gerakan/jalannya binatang 2.5.6.Cerita pengalaman anak 2.6.6.Mengembalikan mainan pada tempatnya 2.9.1.Cerita bergambar ttg tolong menolong 2.12.4.Memberi makan binatang (ikan) 3.2.7 & 4.2.7.Tidak menyakiti binatang 3.3.4& 4.3.4.Berenang seperti binatang air 3.5.2 dan 4.5.2.Mencari jejak aquarium 3.6.7.dan 4.6.7.Konsep dan lambang bilangan 3.7.7.dan 4.7.7.Permainan menjaring ikan 3.8.7.dan 4.8.7.Perkembang biakan binatang air 3.10.4.dan 4.10.4.Suku kata awal/akhir nama bntg air 3.11.4.dan 4.11.4.Syair tentang binatang air 3.11.6.dan 4.11.6.Mengulang kalimat 3.13.4.dan 4.13.4.Mau bermain dengan teman 3.15.4.dan 4.15.4.Tertarik pada aktifitas seni	1.Berdiskusi tentang macam-macam binatang air, amphibi 2.Menirukan gerakan ikan berenang 3.Ber cerita tentang ikan piaraannya 4.Memberi makan ikan 5.Membuat aquarium dengan balok-balok 6.Mencari jejak 7.Menghitung ikan 8.Menebali suku kata awal nama binatang air 9.Permainan menjala ikan 10.Menyanyi lagu ikanku 11.Bersyair ikanku 12.Melipat kertas menjadi bentuk ikan 13.Mengelompokkan gambar binatang yang hidup di air 14.Mengurutkan gambar ikan dari yang paling kecil-besar 15.Memberikan keterangan / informasi 16.Menghubungkan tulisan dengan symbol 17.Mengisi pola gambar ikan dengan biji-bijian 18.Melompat seperti katak 19.Membuat berbagai bentuk ikan 20.Menceritakan isi gambar yang telah dibuatnya 21.Bermain memancing ikan 22.Mengelompokkan jenis binatang laut 23.Makan – makanan berprotein (ikan laut) 24.Mengulang kalimat yang sudah didengar 25.Kolase gambar ikan lele dengan kertas 26.Mewarnai gambar katak

Kepala Sekolah

NIKMA HUNTA, S.PD
NIP. 196716021987032005

Guru Kelompok B

DWIKA WAHYUNI, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING
TK KEMALA BHAYANGKARI 04 POSO**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 11 / 3	
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun	
Tema / subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua	
KD : Nam :1.1, 3.2, 4.2 FM : 3.3 Kog: 2.3, 3.6, 3.8, 3.7, 4.6, 4.7, 4.8 Seni : 2.4, 3.15, 4.15 Bhs: 3.11, 4.11 Sosem : 2.5, 2.6	
Materi	
Macam-macam binatang hidup di darat, Gambar–gambar binatang hidup di darat, Tidak menyakiti binatang, Suara–suara binatang, Gerak lagu , Perkembangbiakan binatang, Tertarik pada aktifitas seni	
Alat dan Bahan :	
1. Telur, Kompor gas, Wajan, Minyak	3. video membuat mainan
2. Cangkang telur, Karton warna	4. pensil, LKPD
<p>Persiapan kegiatan pembelajaran</p> <p>Pelaksanaan pembelajaran ini menggunakan aplikasi whats up dan meeting zoom. Dalam menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan anak didik dan didampingi oleh orangtua dirumah. Guru akan memberikan video pembelajaran melalui Whats up grup, dan lembar kerja sebagian orang tua mengambilnya di sekolah, selanjutnya anak didik akan melakukan aktivitas menyimak video dan mengerjakan lembar kerja anak</p>	
<p>Kegiatan pembukaan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - guru menyapa dan mengabsen peserta didik melalui aplikasi meeting zoom. - guru mengajak anak berdoa bersama, doa belajar. - Guru mengajak anak bernyanyi bersama 	
<p>Kegiatan Inti (20 menit)</p> <p>Guru menjelaskan materi tentang Binatang Ayam,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menonton video cara menggoreng telur, pendekatan STEAM yaitu SAINS: Mengetahui proses minyak panas, TECHNOLOGY: Kompor Gas, ENGINEERING:Mengetahui cara menggoreng telur, ART: Telur matang sempurna, MATHEMATIC: Bentuk ,warna,telur 2. Membuat mainan dari cangkang telur Pendekatan SAINTIFIK yaitu (Mengamati)Anak menyaksikan cara membuat maian dari cangkang telur melalui vidio, (Mengumpulkan informasi)Anak menyimpulkan urutan dalam Membuat mainan dari cangkang telur, (Mengkomunikasikan) Anak menempel gambar pola yang tersedia, anak dibantu oleh orang tua dalam Membuat mainan dari cangkang telur 3. Membuat gambar telur sesuai angka. <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyaksikan ibu guru mengenalkan kartu angka bergambar sebagai media pembelajaran membuat gambar telur sesuai angka. - Ibu guru menjelaskan cara mengerjakan LKPD menggunakan media kartu angka bergambar. - Anak dibimbing orangtua untuk mengerjakan LKPD 	
<p>Kegiatan Penutup (5 menit)</p> <p>Guru mengajak anak-anak berdoa dan guru mengucapkan salam “Alhamdulillah selesai kegiatan kita hari ini , tetap semangat dan selalu jaga kesehatan , doa Al-Ikhlas.</p> <p>Guru menyampaikan pesan-pesan</p>	

Rencana Penilaian							
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak				
Nilai Agama Dan Moral	1.1, 3.2, 4.2	Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap tuhan					
Fisik Motorik	3.3	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
Kognitif	2.3, 3.6, 3.8, 3.7, 4.6, 4.7, 4.8	- Membuat gambar telur sesuai angka - Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)					
Bahasa	3.11, 4.11	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain					
Sosial Emosional	2.5, 2.6	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi					

Seni	2.4, 3.15, 4.15	- Membuat mainan dari cangkang telur.							
------	--------------------	---------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

NIKMA HUNTA, S.PD
NIP. 196716021987032005

DWIKA WAHYUNI, S.Pd

Referensi yang mendukung pembelajaran

RPPH I

No	Materi Pembelajaran	Referensi Pembelajaran		Ket / Kode Bahan ajar
		Cetak(Sumber/pengarang/penerbit)	Non Cetak (Sumber/URL)	
1	Pembukaan salam, berdoa, menyanyi		Video berdoa dari youtube yang dikirim linknya oleh ibu guru link : https://youtu.be/LhanbpLJNUw	A
2	Menggoreng / makan telur		Video cara menggoreng telur dari youtube yang dikirim linknya oleh ibu guru link : https://youtu.be/II-D7130D0	B
3	Membuat mainan dari cangkang telur		Video cara membuat mainan dari cangkang telur dari youtube yang dikirim linknya oleh ibu guru link : https://youtu.be/I5uP4TltJK0	C
4	Membuat gambar telur sesuai angka		Video cara membuat mainan dari cangkang telur yang dikirim ibu guru	D
5	Penutup salam, doa, pesan-pesan		Video berdoa dari youtube yang dikirim linknya oleh ibu guru link : https://youtu.be/NfDoC1nm_e4	E



PEMERINTAH KABUPATEN POSO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PAUD TERPADU KEMALA BHAYANGKARI 04
ALAMAT : JLN. ADE IRMA KEL. LAWANGA



LKPD

Kelompok : B2 (5-6 Tahun)

Minggu :

Nama Anak :

Tema/Sub Tema : BInatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua

Petunjuk Pelaksanaan :

- Orangtua bersama anak menonton video melalui link : https://youtu.be/kG3fMGd_Ppl tentang menggambar telur sesuai angka
- Orangtua menyiapkan bahan : spidol / pensil warna, lembar LKPD yang telah di print atau di antarkan ibu guru
- Orang tua mengarahkan anak-anak untuk mengerjakan LKPD sesuai petunjuk di video yang dikirim ibu guru
- Orang tua mendokumentasikan kegiatan anak dalam bentuk foto atau video
- Proses dan hasil kegiatan dikirim ke wa grup

Hari :

6 =

7 =

8 =



MEDIA PEMBELAJARAN

1. Tujuan Yang Akan Dicapai : pemanfaatan cangkang telur sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak
2. Materi Pokok : membuat mainan dari cangkang telur
3. Bahan Dan Alat :
 - Cangkang telur bekas
 - Kertas Origami
 - Lem
 - Spidol
 - Benang wol
 - Gunting
4. Jenis Media Yang Dikembangkan : Video pembelajaran cara membuat mainan dari cangkang telur
5. Langkah-Langkah Pembuatan Media :
 - I. Menyiapkan bahan dan alat
 - Cangkang telur bekas
 - Kertas origami (gunting memanjang dan bentuk lingkaran)
 - Spidol, Gunting, Lem
 - II. Membuat badan
 - Siapkan cangkang telur bekas, kemudian ambil kertas origami yang telah di gunting bentuk lingkaran. Olesi lem kertas origami tersebut kemudian tempelkan di bagian bawah cangkang telur.
 - Olesi lem kertas origami yang di gunting memanjang, kemudian tempelkan tempelkan secara melingkar diatas kertas origami bagian bawah
 - Ulangi sampai tersusun tiga
 - III. Membuat rambut

Ambil ambil kertas origami berwarna hitam . Gunting memanjangmembentuk rambut, kemudian tempelkan kertas origami tersebut dibagian atas cangkang.
 - IV. Ambil spidol, lalu gambar mata pada bagian wajah , tambahkan juga dasi dan mulut sebagai pelengkap.
6. Langkah-langkah penggunaan media :
 - I. Orang tua menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk membuat mainan dari cangkang telur
 - II. Orang tua bersama anak menonton video Youtube dengan link : <https://youtu.be/15uP4TltJK0> yang dikirim ibu guru melalui Wa grup orang tua
 - III. Setelah menonton video orang tua mendampingi anak membuat mainan dari cangkang telur sampai selesai
 - IV. Orang tua mendokumentasikan kegiatan anak melalui rekaman video atau foto
 - V. Orang tua mengirimkan dokumentasi kegiatan anak ke Wa grup orang tua.



MEDIA PEMBELAJARAN

Tujuan Yang Akan Dicapai : meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media kartu angka bergambar

Materi Pokok : membuat gambar telur sesuai angka.

Bahan Dan Alat :

- Kalender bekas
- Spidol
- Gunting

Jenis Media Yang Dikembangkan : Kartu angka

- Langkah-Langkah Pembuatan Media :

Menyiapkan bahan dan alat

- Kalender Bekas
- Spidol
- Gunting
-

Membuat badan

- Siapkan Kalender bekas, Gunting bentuk segi empat. Gunting sebanyak 10 lembar.
- Kemudian tulis angka 1 di kertas kalender bekas, dan di samping angka 1 gambar telur 1 butir.
- Begitu seterusnya sampai angka 10.
- Kartu angka siap di gunakan.

- Langkah-langkah penggunaan media :

- Orang tua menyiapkan bahan kartu angka, lembar LKPD dan pensil
- Orang tua mengambil angka 5, kemudian menanya kepada anak angka berapa yang dipegangnya.
- Jika anak tidak tahu angka berapa yang dipegang bundanya, maka bundanya mengajak anak menghitung jumlah gambar telur yang ada di samping angka 5.
- Bila anak telah mengetahui angka berapa yang dipegang bundanya, maka bunda membimbing anak untuk menggambar bentuk telur sesuai angka 5.
- Begitu seterusnya sampai angka 10, orangtua mendampingi sampai selesai.
- Orang tua mendokumentasikan kegiatan anak melalui rekaman video atau foto
- Orang tua mengirimkan dokumentasi kegiatan anak ke Wa grup orang tua.



PEMERINTAH KABUPATEN POSO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PAUD TERPADU KEMALA BHAYANGKARI 04
ALAMAT : JLN. ADE IRMA KEL. LAWANGA



SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Kelompok : B (5-6 Tahun)

Minggu : 11

Nama Anak :

Bulan : Oktober

LP	Indikator Penilaian	BSB	BSH	MB	BB
Nam	Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap tuhan	Anak sudah Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap tuhan melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan	Anak sudah dapat Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap tuhan melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau	Anak Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap tuhan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap tuhan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
Fm	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	Anak sudah Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan	Anak sudah dapat Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
Kog	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	Anak sudah dapat membuat gambar telur sesuai angka, melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan	Anak sudah dapat membuat gambar telur sesuai angka, melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak sudah dapat membuat gambar telur sesuai angka, tetapi masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak belum dapat membuat gambar telur sesuai angkadan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;

Bahasa	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	Anak sudah Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan	Anak sudah dapat Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
Sosem	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak sudah Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan	Anak sudah dapat Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
Seni	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)	Anak sudah dapat Membuat karya mainan dari cangkang telur bekas, melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan	Anak sudah dapat Membuat karya mainan dari cangkang telur bekas, melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak sudah dapat Membuat karya mainan dari cangkang telur bekas tetapi masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak belum bisa Membuat karya mainan dari cangkang kulit telur bekas dan dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;

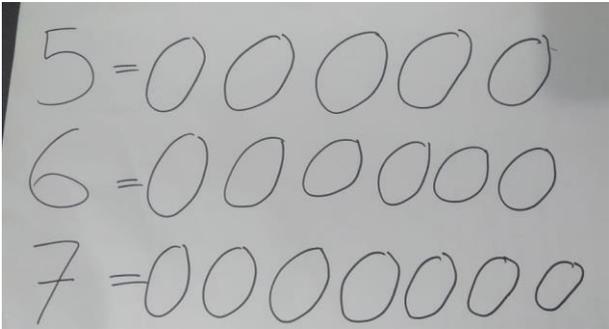


PEMERINTAH KABUPATEN POSO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PAUD TERPADU KEMALA BHAYANGKARI 04
ALAMAT : JLN. ADE IRMA KEL. LAWANGA



CATATAN HASIL KARYA PAUD

Kelompok : B (5-6 Tahun)
Nama Guru : DWIKA WAHYUNI, S.Pd

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
Membuat gambar telur sesuai angka Karya Asiva 	<ul style="list-style-type: none">• Dapat Membuat gambar telur sesuai angka• Gambar telur belum lonjong sempurna
	<ul style="list-style-type: none">•



SOAL TEMA BINATANG

1. Jika angka 3 = 000 telur, 4 = 0000 telur, maka 5 = Telur
 - a. 00 telur
 - b. 0 telur
 - c. 00000 telur
2. Amati gambar minyak di atas kompor dengan api menyala



Jika api dinyalakan, maka minyak di wajan akan ?

- a. Panas
- b. dingin
- c. beku

3.



Kelinci



Berapakah jumlah kaki kelinci ?

- a. 2
- b. 3
- c. 4

4. Amati gambar kelinci di bawah ini



Kelinci yang berwarna putih adalah kelinci yang berukuran ...

- a. Besar
- b. kecil
- c. sedang

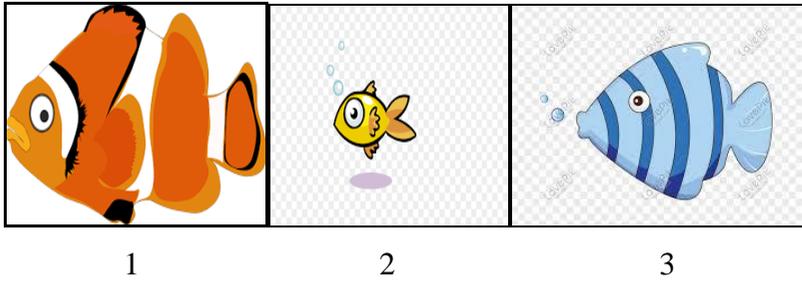
5. Amati gambar di bawah ini



Manakah makanan yang disukai kelinci ?

- a. bayam
- b. wortel
- c. terong

6. Amati gambar ikan dibawah ini



Coba urutkan gambar ikan dari yang kecil, sedang sampai besar ?

- a. 2,3,1 b. 1,2,3 c. 3,2,1

7. Amati gambar dibawah ini



Jika air di dalam toples dikeluarkan, maka ikan akan ?

- a. berenang b. mati c. hidup

8. Amati gambar dibawah ini



Manakan induk anak ayam ?

- a.  b.  c. 

9.



Jika telur dijatuhkan ke lantai, maka telur akan ?

- a. Pecah b. melenting c. rusak

10. Jika anak ayam diberi makan tiap hari maka anak ayam akan ?

- a. mati b. sakit c. bertambah besar dan sehat

Tugas Akhir
Video Praktik Pembelajaran

Indikator Pencapaian : Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki.

Tema : Binatang

Sub Tema : Ayam

Kegiatan : Proses atau Cara Menggoreng Telur

Video Praktik Pembelajaran ada di Link : : <https://youtu.be/1ZhMxeYB3ZU>

Soal HOTS :

Pilihlah jawaban B bila Benar dan S bila Salah S

1. Jika Kompor tidak di nyalakan, maka minyak akan panas (B). (S)
2. Jika menggoreng telur, maka menggunakan api yang kecil (B). (S).
3. Jika terlalu banyak garam yang di taruh di telur, maka telur akan terasa Lezat (B). (S).
4. Jika kompor tidak dimatikan setelah telur matang, maka telur akan hangus (B). (S).
5. Jika Telur di masak di api yang kecil, maka telur akan matang sempurna (B). (S).

PAUD TERPADU BHAYANGKARI 04

Semester/Bulan/Minggu : I /Oktober/12

Kelas/Usia : B (5-6 tahun)

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema : Binatang/ Binatang di Darat/ Ayam

KD: Nam :1.1, FM : 3.3, 4.3 Kog: 2.3, 3.6, 4.6, 3.7 , 4.7 Seni : 2.4, 3.15, 4.15 Bhs: 3.11, 4.11 Sosem : 2.5, 2.6, 2.12

Skenario Video Pembelajaran

Visual	Audio
1.Tayangan video guru yang membuka kegiatan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Suara ibu guru mengucapkan salam beri tahu tema dan sub tema, serta menjelaskan materi singkat tentang ayam dan telur ayam• Suara lagu anak 'LAGU BDR'• Suara instrumen Lagu Ayam Berkotek
2. Tayangan inti <ul style="list-style-type: none">• Berisi gambar Alat dan Bahan untuk Menggoreng Telur.• Berisi Video Langkah Menggoreng Telur	<ul style="list-style-type: none">• Suara ibu guru menjelaskan alat dan bahan• Instrumen• Suara ibu Guru menjelaskan langkah-langkah cara menggoreng telur.• suara instrumen
3. Tayang Refleksi <ul style="list-style-type: none">• Gambar teflon dan garam	<ul style="list-style-type: none">• Suara ibu guru merefleksivideo kegiatan cara menggoreng telur, Ibu guru bertanya siapa yang masih ingat langkah-langkah menggoreng telur setelah mengamati video,• Suara lagu anak “ BDR”

4. Penutup

- Berisi Perintah agar peserta didik mempraktikkan cara menggoreng telur dengan mengamati video yang dikirim ibu guru.
- Instrumen BDR

Skenario Pembelajaran

RPPH

Kelompok : B2
Semester/ Minggu : 1/ 13
Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Hidup di Darat (Ayam)

1. PEMBUKAAN

- Bidang Pengembangan : Nilai Agama dan Moral dan bahasa
Guru mengucapkan salam kepada anak, menyapa anak, mengabsen anak.
Guru mengajak anak untuk berdoa bersama sebelum belajar.
Guru mengajak anak bernyanyi bersama.

2. KEGIATAN INTI

- Bidang Pengembangan : Kognitif dan bahasa
Menonton Video cara menggoreng telur.
Langkah-langkah kegiatan :
Guru mengirimkan media pembelajaran berupa video tentang cara menggoreng telur
Guru memberikan arahan cara menggoreng telur
Guru menanya kembali tentang video cara menggoreng telur.
- Bidang pengembangan : Seni, bahasa dan motorik halus anak
Membuat mainan dari cangkang kulit telur bekas
- Langkah- langkah kegiatan :
Orangtua mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan, berupa cangkang kulit telur bekas, lem, kertas origami dan spidol
Guru mengirimkan video cara membuat mainan dari cangkang kulit telur bekas,
Orang tua mendampingi anak dalam membuat kegiatan tersebut
Orang tua mendokumentasikan proses kegiatan anak membuat mainan dari cangkang kulit telur bekas dengan merekam atau memfoto.
Dokumentasi dikirim ke WA Grup
- Bidang Pengembangan : Kognitif, seni dan bahasa
- Membuat gambar telur sesuai angka.
- Langkah-langkah kegiatan :
Orang tua menyiapkan LKPD yang telah dibagikan guru sebelumnya.
Kemudian guru menunjukkan kartu angka bergambar ke pada anak anak dan menjelaskan cara menggunakannya.
Guru meminta kepada anak-anak untuk mengerjakan LKPD
Orangtua mendampingi anak dalam mengerjakan LKPD
Orangtua mendokumentasikan proses kegiatan dan mengirimkannya ke WA Grup.

3. Kegiatan Akhir

Guru mengajak anak-anak untuk berdoa
Guru menutup pembelajaran dan menyampaikan pesan-pesan hari ini dan persiapan hari esok.