

NAMA LEMBAGA : TK PERTIWI PANDEYAN III

SEMESTER/MINGGU : GANJIL/1

HARI/TANGGAL : SENIIN, 12 APRIL 2021

TOPIK :

**“Mengenalkan keaksaraan awal melalui bermain (mengenal angka melalui bermain)”**

#### KOMPETENSI DASAR

NILAI AGAMA MORAL 1.1	Mempercayai Adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya
FISIK MOTORIK 3.3 – 4.3	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus
BAHASA 3.12 – 4.12	Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai karya melalui bermain
KOGNITIF 3.6 – 4.6	Mengenal dan menyampaikan tentang apa bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
SOSEM 2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
Seni 3.15-4.15	Mengenal dan menunjukkan aktivitas seni dengan berbagai media

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
2. Anak mampu memegang pensil dengan benar
3. Anak mampu mengucapkan angka yang mereka temukan
4. Anak dapat menyebutkan bentuk potongan geometri yang mereka pilih
5. Meningkatkan kesabaran pada anak
6. Meningkatkan kreativitas pada anak

#### B. Bahan Ajar

“Angka Tersembunyi”

Pendekatan STEAM

No	Pendekatan Steam	Uraian
1	Sains	Anak mengenal bentuk lingkaran dan segi empat
2	Technology	Alat yang digunakan adalah pensil
3	Engineering	Cara kerja alat yaitu anak mencoret-coretkan pensil pada potongan geometri yang tersedia yang sudah tertulis angka oleh guru
4	Art	Kerapian anak saat mencoret-coretkan pensil pada potongan geometri

5	Math	Anak mengetahui dan mampu menyebutkan angka yang ada pada potongan geometri
---	------	---

### C. ALAT DAN BAHAN

1. Potongan Geometri yang bertuliskan angka
2. Pensil

### KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Salam, absensi
2. Bernyanyi berhitung 1-5
3. Guru menginformasikan kegiatan belajar hari ini
4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berpendapat
5. Guru mendemostrasikan kegiatan dan aturan main

### KEGIATAN INTI

1. Guru menyediakan potongan geometri yang berisikan angka (guru menulis dengan crayon warna putih)
2. Anak memilih 2 potongan geometri yang anak sukai
3. Anak mencoret-coret pada potongan geometri tersebut sampai penuh sehingga anak menemukan angka yang tersembunyi
4. Anak menyebutkan bentuk geometri yang mereka bawa dan menyebutkan angka yang tertulis disitu

### RECOLLING

1. Merapikan mainan
2. Berdiskusi kegiatan apa yang sudah dimainkan
3. Evaluasi Kegiatan
4. Pemberian Reward

### PENUTUP

1. Menanyakan perasaan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan esok hari
3. Memberi pesan kepada anak
4. Berdo'a penutup, Salam

### RENCANA PENILAIAN

1. Hasil karya
2. Ceklis Harian

Klaten,  
Guru Kelas

Ernawati Puji Astuti,S.Pd

DATA HASIL KARYA  
TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI PANDEYAN III

Nama : Anggi Semester /Minggu :Ganjil/ 4  
Hari, tanggal : Senin, 10 April 2021

No	Hasil Karya	Pengamatan	Kd &Indikator	Capaian Pertkembangan
1		Anak mampu mengkreasikan coretan pensil untuk mengetahui angka yang tersembunyi	3.15-4.15 Mengenal dan menunjukan aktivitas seni dengan berbagai media	BHS

Klaten,  
Guru Kelas

Ernawati Puji Astuti,S.Pd

PENCAPAIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI PANDEYAN III

NO	KD	Indikator Penilaian	ALI	DWI
1	NAM 1-1	Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan	3	4
2	FM 3.3 – 4. 3	Anak mampu memegang pensil dengan benar	4	4
3	BHS 3.12 – 4.12	Anak mampu mengucapkan angka yang merekatemukan	3	4
4	KOG 3.6-4.6	Anak dapat menyebutkan bentuk potongan kertas yang mereka pilih	3	4
5	SOSEM 2.7	Meningkatkan kesabaran pada anak	3	4
6	SENI 3.15-4.15	Meningkatkan kekreatifan pada anak	4	3

Keterangan:

BB (Belum Berkembang) : 1                      BSH ( Berkembang Sesuai Harapan) : 3  
MB (Mulai Berkembang) : 2                    BSB ( Berkembang Sangat Baik) : 4

Klaten,  
Guru Kelas

Ernawati Puji Astuti,S.Pd