

NAMA : IKA PRIHATI

LPTK : UMS

(RPPH 1)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
BERBASIS DARING DAN BAHAN AJAR
TAMAN KANAK KANAK PERTIWI 2 SELO**

Kelompok usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu ke/Hari ke : I / /6
Tema/sub tema : Binatang / Binatang peliharaan
Strategi pembelajaran : Berbasis proyek (Project Learning)
Hari /tgl : Sabtu,17 Oktober 2020

A. KOMPETENSI INTI :

- KI 1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI 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
- 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, mencium, 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. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
- 3.6 mengenal benda benda disekitarnya
(nama, warna, bentuk, ukuran, tekstur, pola, sifat, suara, fungsi dan ciri ciri lainnya)
- 3.8 Mengenal lingkungan Alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu batuan, dll)
- 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, dll)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cermin akhlak mulia
- 4.3 **Menggunakan** anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 4.8 **Menyajikan** berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu batuan, dll)
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. INDIKATOR

1. Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)
2. **Mendiskusikan** tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2
3. **Menciptakan** hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6
4. Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)
5. **Menganalisis** binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4
6. **Menggunakan** alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3
7. **Melakukan** percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3
8. **Menirukan** gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1
9. **Memilih** kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5
10. **Menggunakan** anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3

D. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui percakapan berdiskusi macam-macam binatang peliharaan anak mampu **menyebutkan** macam binatang peliharaan(C1)
2. Mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan berdiskusi tentang menyayangi binatang, anak mampu **menerapkan** sikap perilaku baik (C3)
3. Mengembangkan kemampuan seni melalui kegiatan gerak lagu anak mampu **menyajikan** berbagai bentuk gerak tubuh dengan kreatif(P3)
4. Mengembangkan kemampuan Bahasa lewat video yang dikirim (**menceritakan** kembali apa yang telah dilihat)(C2)
5. Melalui kegiatan praktek memberi makan binatang,akan mengembangkan sikap sosial, peduli sesama makhluk ciptaan tuhan
6. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan **mengurutkan** gambar seri dan melalui kegiatan pencampuran warna(C3)
7. Melakukan kegiatan **meniru** gerakan binatang mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar (C1)
8. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui kegiatan **menirukan** suara suara binatang (C1)
9. Mengembangkan kreatifitas anak melalui kegiatan mencampur warna
10. Mengembangkan kemampuan fisik motorik halus melalui kegiatan mewarnai

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Binatang ciptaan Tuhan
2. Nama-nama binatang peliharaan
3. Perasaan senang sedih
4. Aku suka mendengar cerita
5. Lagu “ayam bebek”
6. Binatang perlu makan
7. Suara binatang
8. Gerakan binatang
9. Bermain warna

F. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religius,
Bersyukur akan ciptaan Tuhan,anak terbiasa mengucapkan Alhamdulillah
2. Mandiri
Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua
3. Kedisiplinan
Anak terbiasa menaati aturan yang telah ditentukan

4. Bertanggung jawab
Anak bertanggung jawab dengan binatang peliharaanya(memberi makan,merawat)
5. Kreatifitas
Anak mampu berkreasi dengan media yang disediakan
6. Toleransi
Anak terbiasa menyayangi binatang

G. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:

Model : Pembelajaran STEAM
 Pendekatan : Saintifik- TPACK
 Metode : Diskusi, penugasan, hasil karya,,demonstrasi

H. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:

Media : Laptop
 Video dari youtube
 Gambar

Bahan : Kertas
 Pasta warna
 Pola gambar
 Kartu huruf
 Alat tulis
 Crayon
 Gunting dan lem

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Gambar macam-macam binatang dari Google.com
- Video dari youtube.com.
- Buku panduan PAUD

I. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KEGIATAN	AKTIVITAS	WAKTU
1.PEMBUKAAN	1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris,berdoa,salam, bernyanyi) 2. Guru menampilkan video dari youtube dan gambar binatang. 3. Anak menyaksikan gambar dan video binatang yang putarkan 4. Berdiskusi tentang binatang yang peliharaan dan menyayangi binatang 5. Gerak lagu “ayam bebek” 6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan Bermain	30 menit
2. INTI	Area Matematik <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokan binatang peliharaan dan binatang yang tidak boleh dipelihara Guru memberikan stimulus tentang binatang <ul style="list-style-type: none"> - Siapa yang punya binatang peliharaan dirumah? 	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Binatang apa yang dipelihara dirumah? - Binatang apa yang berbahaya? <p>Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kartu huruf menjadi kata Guru memberikan stimulus dalam menyusun huruf menjadi kata (macam2 binatang peliharaan) <ul style="list-style-type: none"> - Ayam - Entok - Kucing <p>Area SAINS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan memberi makan binatang, menirukan gerakan binatang dan menirukan suara binatang Guru memberikan stimulus <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa makanan binatang?(kucing,ayam,burung) 2. Bagaimana suara binatang?(ayam,kucing,burung) 3. Bagaimana gerakan binatang? <p>Area seni</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mewarnai gambar dan mengkombinasikan warna menggunakan crayon/pensil warna dengan berbagai teknik (usap abur ke dalam dan usap abur keluar) Guru memberikan stimulus kepada anak <ul style="list-style-type: none"> - Bentuk binatang apa yang telah di buat? - Guru memberikan arahan mengenai teknik usap abur 	
3.ISTIRAHAT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuci tangan 2. Berdoa sebelum makan 3. Makan bersama 4. Bermain bebas 	30 menit
3. RECALLING	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Tanya jawab tentang apa yang sudah dilakukan 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	15 menit
4. PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Penerapan SOP penutupan (berdoa,salam) 	15 menit
5. RENCANA PENILAIAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya 2. Pengetahuan dan ketrampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Dapat menyebutkan macam-macam binatang peliharaan 	

	<p>b. Dapat menirukan gerak lagu menthok menthok</p> <p>c. Dapat menceritakan tentang binatang peliharaan</p> <p>d. Dapat menyusun huruf menjadi kata</p> <p>e. Dapat mengetahui konsep pencampuran warna</p> <p>f. Dapat membuat hasil karya (mewarnai gambar binatang)</p>	
--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selo

Selo, 17 Oktober 2020
Guru Kelompok B

LATIFAH, S. Pd

IKA PRIHATI, S. Pd

BAHAN AJAR RPPH 1

TFD (Term Facts Prinsiples)

Pengertian umum

1. Binatang adalah Makhluk hidup Ciptaan Tuhan
2. Binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan animalia atau metazoa
3. Binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan.
4. Binatang memiliki sebutan lain hewan
5. Binatang disebut juga fauna dan margasatwa / satwa
6. Binatang dapat bergerak
7. Binatang cepat tanggap terhadap rangsangan
8. Binatang memerlukan makanan untuk tumbuh dan bertahan hidup
9. Binatang tidak mempunyai indra berfikir dan akal budi.
10. Binatang berkembang biak, ada yang beranak ada yang bertelur
11. Binatang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok klasifikasi.

Klasifikasi binatang

12. Binatang darat adalah binatang yang hidup di darat
13. Binatang air adalah binatang yang hidup di air
14. Binatang yang bisa terbang ialah binatang yang bersayap dan terbang di udara
15. **Binatang piaraan** adalah binatang yang biasa dipiara untuk kesenangan
16. Ciri binatang piaraan yaitu jinak
17. Binatang piaraan bisa bersahabat dengan manusia
18. Ciri binatang piaraan bisa diajak bermain
19. Binatang piaraan tidak berbahaya untuk diajak bermain
20. Macam binatang piaraan;
 - Burung
 - Kucing
 - Ayam
 - Kelinci
 - Anjing
 - Ikan
 - Hamster dll.
21. Manfaat binatang piaraan untuk kesenangan manusia
22. **Binatang ternak** adalah binatang yang biasa ditenakan untuk diambil manfaatnya
23. Ciri binatang ternak yaitu diambil manfaatnya
24. Macam binatang ternak;
 - sapi
 - kambing
 - Ayam diambil
 - Burung puyuh
25. Pemanfaatan binatang ternak

- Daging
- Telur
- Susu
- Kulit
- Bulu

26. **Binatang liar** adalah binatang yang hidup dialam bebas

27. Ciri binatang liar yaitu hidup di alam bebas

28. Macam binatang liar ;

- Semut
- Serangga
- Kaki seribu
- kecoa
- cacing dll.

29. Binatang liar biasanya bermanfaat untuk tanaman atau binatang lainnya.

30. **Binatang buas** adalah binatang yang biasanya ganas dan memusuhi manusia.

31. Binatang buas berbahaya untuk manusia

32. Binatang buas biasanya ganas, memusuhi manusia

33. Binatang buas habitatnya dihutan atau kebun binatang

34. Macam binatang buas;

- Singa
- Harimau
- ular dll.

35. Kucing salah satu binatang piaraan

36. Kucing berkaki 4

37. Suara kucing mengeong

38. Kucing binatang berbulu halus

39. Lagu “kucingku belang 3”

Kucingku belang 3

Sungguh manis rupanya

Meong meong bunyinya

Tanda lapar perutnya

40. Lagu “ayam bebek”

Ayam, ayam, ayam, bebek

Bebek, bebek, bebek, menthok

Ayam, bebek, dan menthok

Menthok, bebek dan ayam

Ayam, bebek, menthok-menthokan



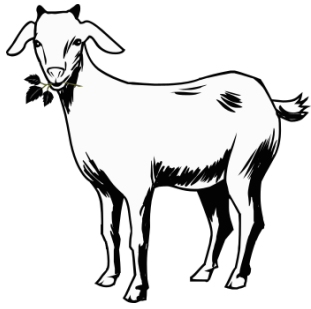
LKPD (LEMBAR KEGIATAN ANAK)

Sekolah : TK Pertiwi 2 Selo
Kelompok usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu ke/Hari ke : I / /6
Tema/sub tema : Binatang / Binatang peliharaan
Hari/Tanggal : 17 Oktober 2020

1. Kegiatan : mengelompokkan binatang, yang termasuk binatang peliharaan dan yang tidak boleh dipelihara(binatang liar)
 - KD 4.5 Menyelesaikan masalah sehari hari secara kreatif
 - Alat dan bahan : alat tulis, crayon,

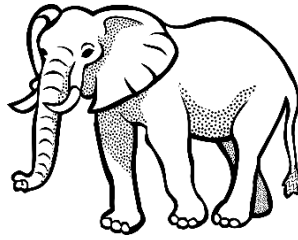
Bedakanlah Antara Binatang Peliharaan dan Binatang Liar

- a) Untuk Binatang Peliharaan, Tuliskan **Angka 1** Pada Kotak dan Warnai Gambar dengan **Warna Biru!**
- b) Untuk Binatang Liar, Tuliskan **Angka 2** Pada Kotak dan Warnai Gambar dengan **Warna Merah!**



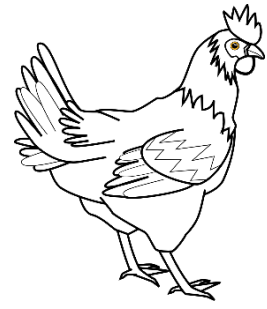
KAMBING

--



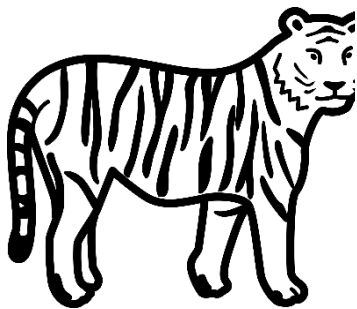
GAJAH

--



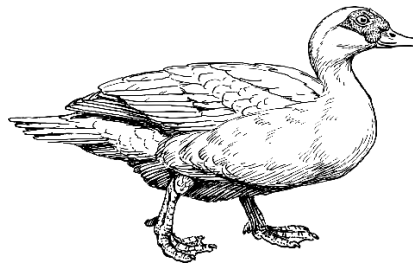
AYAM

--	--	--



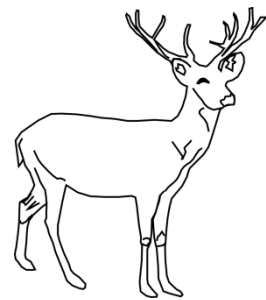
**HARI
MAU**

--



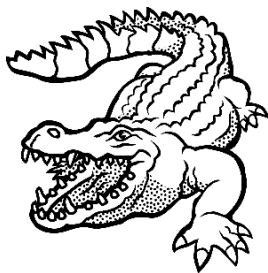
**ENTOG/ME
NTOK**

--



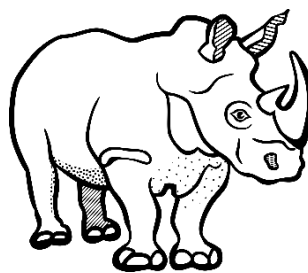
RUSA

--	--	--



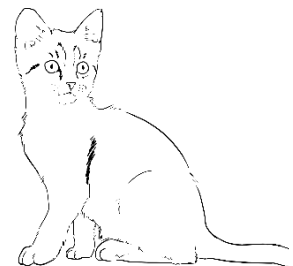
BUAYA

--



BADAK

--



KUCING

--

2. Kegiatan : Menyusun kartu huruf menjadi kata

- KD 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- Alat : lem,gunting
- Anak menggunting kartu huruf yang tersedia kemudian menempel pada tempat yang disediakan sesuai dengan gambar binatang.



--	--	--	--	--	--

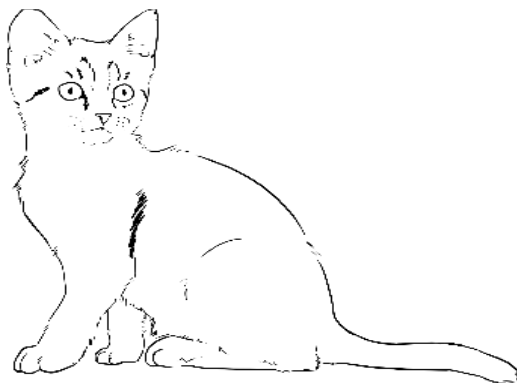
N	K	C	U	G	I
---	---	---	---	---	---

3. Kegiatan : memberi makan binatang dan menirukan suara binatang
- KD 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
 - Alat : makanan binatang
 - Anak mempraktekan memberi makan binatang,menirukan gerakan binatang dan menirukan suara binatang.



Suara suara binatang :

- Kucing : meong meong
 - Ayam : betok betok untuk betina dan kukuruyuk untuk ayam jantan/jago
 - Bebek : wek wek wek
 - Burung : cit cit cuit
 - Anjing : guk guk guk
4. Kegiatan : bermain warna dengan teknik usap abur dengan crayon/pensil warna
- KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
 - Alat : pola gambar binatang,crayon,kertas.
 - Anak mengkombinasikan warna dengan teknik usap abur menggunakan crayon dengan pola gambar kucing



J. INDIKATOR PENILAIAN

Teknik Penilaian

a. HASIL KARYA

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan (Deskripsi)
Nama : Alvin saputra Hasil : Terlampir	Hasil karya dari ananda Alvin Saputra masih belum maksimal tingkat kreatifitas masih rendah.
Nama : Azza askha azzura Hasil : Terlampir	Hasil karya ananda Azza cukup rapi,namun belum muncul kreatifitasnya
Nama : Enjelina Hasil : Terlampir	Hasil karya enjelina masih belum muncul kreatifitas,dalam mengkombinasikan warna masih lemah
Nama : Irfan setiyawan Hasil : Terlampir	Hasil karya irfan belum ada kreatifitas mengkombinasikan warna,dalam pengerjaan kurang kerapian dan kebersihan
Nama : Khusna uswatun khasanah Hasil : Terlampir	Hasil karya ananda khusna cukup rapi,hanya masih kurang percaya diri dalam pengerjaanya.
Nama : Naila eka fitriani Hasil : Terlampir	Hasil karya ananda Fitri cukup baik,sudah dapat mengkombinasikan 2 warna,namun kerapian masih kurang
Nama : Zanuvar ilham prasetyo Hasil : Terlampir	Hasil karya Zanuvar ilham sudah cukup bagus,mampu mengkombinasikan 2-3 warna,untuk kebersihan dan kerapian perlu ditingkatkan
Nama : Zildian zuda pratama Hasil : Terlampir	Hasil karya Zildian zuda masih kurang,belum muncul kreatifitasnya.

Petunjuk pengisian :

- Hasil karya anak berupa hasil kerja siswa di LKPD
- Guru melakukan penilaian hasil karya anak
- Penilaian berbentuk deskripsi

b. CATATAN ANEKDOT

Tanggal : 17 Oktober 2020

Usia / Kelas : 5-6 tahun / B

Nama Guru : Ika prihati,S.Pd

Nama	Tempat	Waktu	Perilaku / Peristiwa
ALVIN	TK Pertiwi 2 Selo	Saat berdoa	Bercakap cakap dengan Zuda karena lama tidak berjumpa
AZZA	TK Pertiwi 2 Selo	Sebelum masuk kelas	Tidak mau berpisah dengan ibu,dikarenakan lama tidak sekolah
ENJEL	TK Pertiwi 2 Selo	Kegiata n inti	Enggan mengerjakan kegiatan diarea bahasa
IRFAN	TK Pertiwi 2 Selo	Kegiata n inti	Tidak mau pindah ke area lain
KHUSNA	TK Pertiwi 2 Selo	Kegiata n penutup	Antusias bertanya kegiatan selanjutnya dan minta untuk kegiatan berikutnya dilanjutkan padahal waktu sudah hampir habis,mungkin efek lama tidak belajar disekolah
FITRI	TK Pertiwi 2 Selo	Kegiata n awal	Antusias bercerita tentang binatang yang dipelihara dirumah, tanpa diminta guru
ILHAM	TK Pertiwi 2 Selo	Kegiata n awal	Berse semangat mengikuti pembelajaran, antusias meminta tugas kepada guru
ZUDA	TK Pertiwi 2 Selo	Saat berdoa	Bercakap cakap dengan Alfin karena lama tidak berjumpa

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak selama pembelajaran
- Guru melakukan evaluasi dari catatan tentang perilaku anak ketika melaksanakan kegiatan baik perilaku positif maupun negatif

c. CEKLIS (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)

No	KD dan Indikator Penilaian	Alfin	Azza	Enjel	Irfan	Fitri	Kusna	Ilham	Zuda
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	√	√	√	√	√	√	√	-
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	√	√	-	√	√	-	√	√
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	-	-	-	-	√	√	√	-
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	√	√	√	-	√	√	√	√
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	√	√	√	√	√	√	√	√
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	-	√	√	√	√	√	√	√
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	-	√	-	√	√	√	√	-
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	√	-	√	√	-	-	√	√
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	√	√	-	√	√	√	√	√
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	-	√	√	√	-	-	-	√

Petunjuk pengisian :

- Semua kegiatan anak pada setiap indikator dievaluasi
- guru melakukan evaluasi dengan acuan indikator indikator yang akan dicapai
- indikator sudah tercapai diceklis

d. CEKLIS PER ANAK (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)

Nama : Alvin Saputra

Kelompok : B

Minggu :

Bulan : Oktober

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya jawab		√			
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap			√		

3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya			√		
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi		√			
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab			√		
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Penugasan		√			
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Hasil karya			√		
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	Unjuk kerja		√			
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Hasil karya			√		
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Unjuk kerja				√	

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak diobservasi dan dievaluasi
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

Nama : Azza Askha A
Minggu :

Kelompok : B
Bulan : Oktober

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya jawab			√		
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap			√		
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya			√		
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi		√			
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab			√		
6	Menggunakan alat sesuai dengan	Penugasan				√	

	fungsinya 3.9 (KOG) C3						
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Hasil karya			√		
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	Unjuk kerja			√		
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Hasil karya			√		
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Unjuk kerja				√	

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak diobservasi dan dievaluasi
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

Nama : Enjelina
Minggu :

Kelompok : B
Bulan : Oktober

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya jawab			√		
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap				√	
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya		√			
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi			√		
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab				√	
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Penugasan			√		
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Hasil karya		√			
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	Unjuk kerja			√		
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH)	Hasil		√			

	C5	karya					
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Unjuk kerja			√		

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak diobservasi dan dievaluasi
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

Nama : Irfan Setiyawan

Kelompok : B

Minggu :

Bulan : Oktober

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya jawab			√		
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap			√		
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya		√			
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi			√		
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab			√		
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Penugasan		√			
7	Melakukan percobaan mengombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Hasil karya		√			
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	Unjuk kerja			√		
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Hasil karya			√		
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Unjuk kerja				√	

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak diobservasi dan dievaluasi
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

Nama : Khusna Uswatun
Minggu :

Kelompok : B
Bulan : Oktober

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya jawab			√		
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap			√		
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya			√		
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi			√		
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab		√			
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Penugasan			√		
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Hasil karya			√		
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	Unjuk kerja		√			
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Hasil karya				√	
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Unjuk kerja				√	

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak diobservasi dan dievaluasi
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

Nama : Naila Eka Fitriani
Minggu :

Kelompok : B
Bulan : Oktober

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya		√			

		jawab					
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap				√	
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya			√		
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi				√	
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab			√		
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Penugasan			√		
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Hasil karya			√		
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	Unjuk kerja			√		
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Hasil karya			√		
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Unjuk kerja			√		

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak diobservasi dan dievaluasi
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

Nama : Zanuar Ilham P

Kelompok : B

Minggu :

Bulan : Oktober

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya jawab			√		
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap				√	
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya			√		
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi		√			

5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab			√		
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Penugasan			√		
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Hasil karya			√		
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	Unjuk kerja				√	
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Hasil karya			√		
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Unjuk kerja				√	

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak diobservasi dan dievaluasi
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

Nama : Zildian Zuda

Minggu :

Kelompok : B

Bulan : Oktober

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya jawab		√			
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap			√		
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya			√		
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi			√		
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab			√		
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Penugasan			√		
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Hasil karya		√			
8	Menirukan gerak lagu “ayam	Unjuk				√	

	bebek” 4.3 (SENI) C1	kerja					
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Hasil karya		√			
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Unjuk kerja			√		

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak diobservasi dan dievaluasi
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

1. Rubrik penilaian

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Anak belum mampu menerapkan rasa syukur akan ciptaan tuhan	Anak mampu menerapkan rasa syukur akan ciptaan Tuhan namun masih membutuhkan bantuan orang tua	Anak mampu menerapkan rasa syukur akan ciptaan Tuhan	Anak mampu menerapkan rasa syukur akan ciptaan Tuhan secara rutin
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Anak belum mampu menyebutkan macam macam binatang	Anak mampu menyebutkan macam macam binatang dengan bantuan orang tua	Anak mampu menyebutkan macam macam binatang	Anak mampu menyebutkan macam macam binatang dengan benar
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Anak belum mampu melakukan kegiatan melukis	Anak mampu melukis namun masih dengan bantuan orang tua	Anak mampu melukis	Anak mampu melukis dengan kreatif

4	Bersikap menyayangi/tidak menyayangi binatang 3.2(SOSEM)	Anak belum mampu bersikap menyayangi binatang	Anak mampu menyayangi binatang namun masih dengan bantuan orang tua	Anak mampu menyayangi binatang	Anak mampu menyayangi binatang dan mampu menerapkannya
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Anak belum mampu mengamati binatang disekitar rumah	Anak mampu mengamati binatang disekitar rumah dengan bantuan orang tua	Anak mampu mengamati binatang disekitar rumah	Anak mampu mengamati binatang disekitar rumah dan mampu menyampaikan hasil pengamatan
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Anak belum mampu menggunakan alat sesuai fungsinya	Anak mampu menggunakan alat sesuai fungsinya namun dengan bantuan orang tua	Anak mampu menggunakan alat sesuai fungsinya	Anak mampu menggunakan alat sesuai fungsinya dengan benar
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Anak belum mampu melakukan percobaan pencampuran warna	Anak mampu melakukan percobaan pencampuran warna dengan bantuan orang tua	Anak mampu melakukan percobaan pencampuran warna	Anak mampu melakukan percobaan pencampuran warna dan mengkreasiannya
8	Menirukan gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1	Anak belum mampu	Anak mampu melakukan	Anak mampu melakukan	Anak mampu melakukan

		melakukan gerak lagu	gerak lagu dengan bantuan orang tua	gerak lagu	gerak lagu dan mengkreasi nya
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Anak belum mampu melakukan kegiatan mencipta bentuk	Anak mampu melakukan kegiatan mencipta bentuk dengan bantuan orang tua	Anak mampu melakukan kegiatan mencipta bentuk	Anak mampu melakukan kegiatan mencipta bentuk dengan kreatif
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Anak belum mampu mengfungsikan anggota tubuh	Anak mampu mengfungsikan anggota tubuh dengan bantuan orang tua	Anak mampu mengfungsikan anggota tubuh	Anak mampu mengfungsikan anggota tubuh dengan baik

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

K. EVALUASI

Guru melakukan evaluasi berdasarkan pengamatan dan hasil kerja anak maupun hasil karya anak melalui dokumentasi berupa video atau foto.

L. PENGAYAKAN

Pengayakan akan dilaksanakan pada akhir tema dan bagi anak yang belum memenuhi indikator akan diadakan remedial.

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selo

Selo, 17 Oktober 2020
Guru Kelompok B

LATIFAH, S. Pd

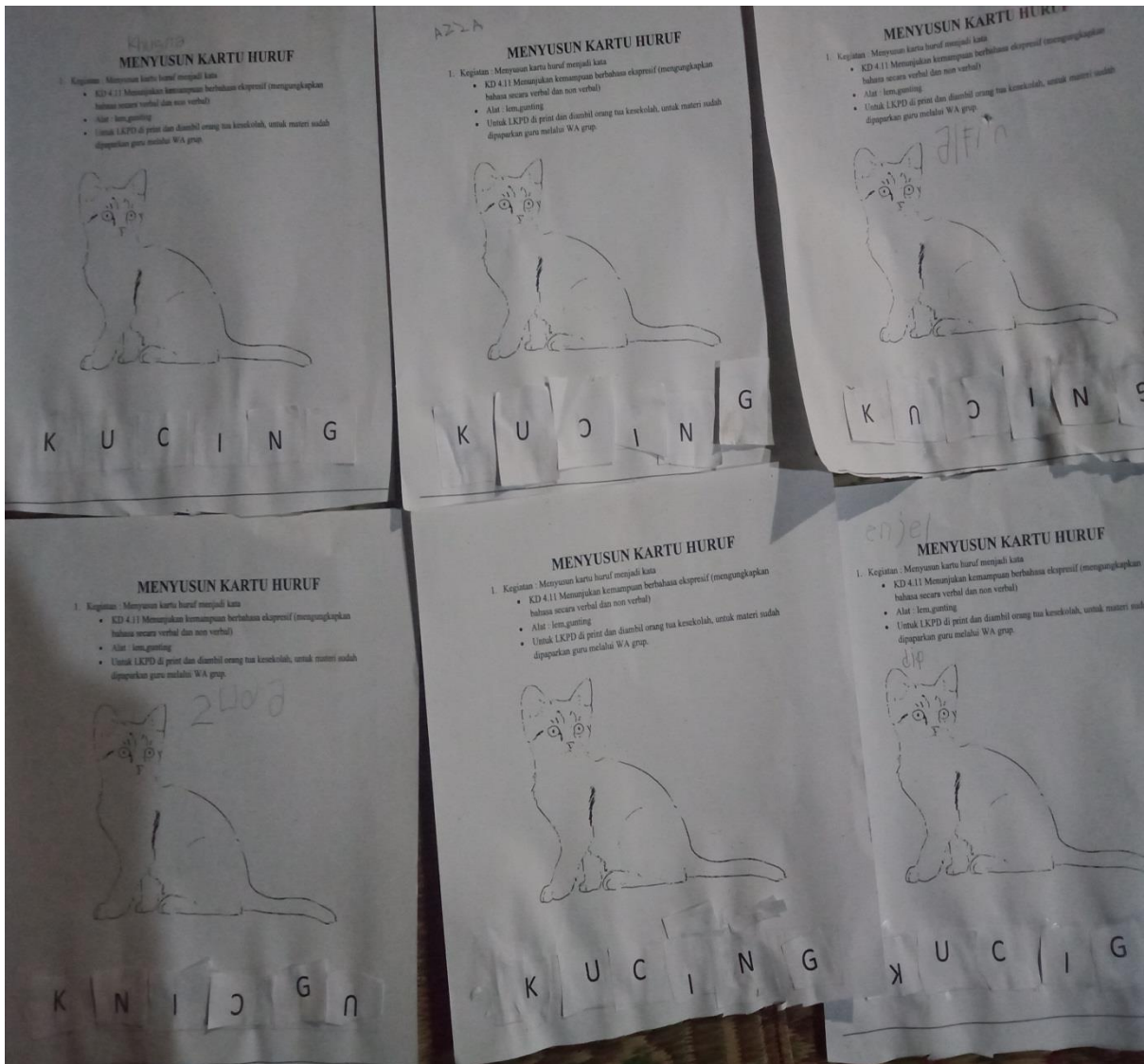
IKA PRIHATI, S. Pd

LAMPIRAN

Kegiatan 1 : Mengelompokkan Binatang



Kegiatan 2 : Menyusun Huruf



Kegiatan 3 : Bermain warna dengan teknik usap abur

