

	<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan diri 			<p>puzzle dengan tepat (HOST)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menyebutkan jumlah kepingan puzzle (LOST) Anak dapat membuat pola ABC (LOST) <p>5. FISIK MOTORIK</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat mengenal dan menggunakan alat sederhana (gunting) pada kegiatan menggunting garis ZIGZAG <p>6. SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menggunting tepat pada garis Anak dapat memilih warna yang menarik saat kegiatan meronce 	<p>5</p> <p>3.6 & 4.6</p> <p>3.4 & 4.4</p> <p>3.1 & 4.1</p>	<p>sendiri masalah sederhana yang dihadapi</p> <p>3.6.2&4.6.2 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih</p> <p>Fismot</p> <p>3.4.4& 4.4.4 Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya</p> <p>Seni</p> <p>3.15.1&4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya. Misal : seni, music, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya</p>	
3.	<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengirimkan Dokumentasi Foto & Video Review Kegiatan 	Hp,kamera	Bahan penilaian guru	<p>SENTIFIK</p> <ol style="list-style-type: none"> Siapa yang menciptakan aku? Apa saja nama anggota tubuhku? Kapan anggota tubuhku bisa digerakkan? Mengapa aku punya anggota tubuh? Bagaimana cara menggerakkan anggota tubuhku? 		<p>Dilakukan oleh guru pada hari esoknya melalui zoom/meet</p>	

Mengetahui .
Ka. PAUDIT BIS

Siti Zulaikah, S.Pd
NIY : 10022012

FASILISATOR SENTRA PERSIAPAN

Dwi Rohmawati, S.Pd
NIY: 10112015

LESSON PLAN PAUD FROM HOME

SEMESTER / BULAN /MINGGU : I/ AGUSTUS / I
 HARI/TANGGAL : / / 2020
 USIA/KELOMPOK : 4-5 TAHUN / A
 TEMA : AKU/DIRI SENDIRI
 SUB TEMA : MENGENAL BAGIAN KEPALA dan RAMBUT

NO	RENCANA KEGIATAN	ALAT dan BAHAN	MATERI PEMBELAJARAN	TUJUAN	KD	INDIKATOR	MEDIA
1.	KEGIATAN AWAL (VC/ZOOM/MEET) 07.30-08.30 A. Senam Karakter B. Sholat dhuha C. Mengaji Metode UMMI	Video Tutorial Senam (TPACK) Sajadah,mukena dll Buku UMMI dan Buku Prestasi	<ul style="list-style-type: none"> • LAgu karakter • Niat dan doa sholat dhuha • UMMI perjilid, • Doa Pembuka UMMI • Hadist Menutup Aurat • Doa Penutup UMMI 	Kompetensi yang ingin di capai pada aspek : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak dapat meniru gerakan senam karakter dengan urutan yang benar ➢ Anak dapat meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar ➢ Anak dapat menyebutkan dn menirukan berbgai suara/bunyi tertentu. 	3.1 – 4.1	AGAMA DAN MORAL 3.1.1-4.1.2 Mulai mengucapka doa-doapendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya FISIK MOTORIK 3.3.1-3.4.2 Melakukan berbagai kegiatan motoric kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah BAHASA 3.11.1-4.11.2 Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa	Video Tutorial : Brain Gym https://youtu.be/GazgH1i2C3c Sentra : https://youtu.be/pz3JveHD8uYI
2.	KEGIATAN BERMAIN METODE BCCT (Melalui Video) A. Sentra Seni <ul style="list-style-type: none"> • Membuat Hiasan Polpen/pensil B. Membereskan Mainan <ul style="list-style-type: none"> • Membersihkan area bermain • Mengembalikan 	Polpen/ pensil, Kertas Karton, benang hitam, pita, gunting, lem dan doble tip	<ul style="list-style-type: none"> • Menempelkan benang membentuk rambut pada pola gambar anak laki-laki dan anak perempuan.(Art) • Menempelkan pola kepala dan rambut yang sudah jadi ke media pensil/polpen • (Enggenering) 	Kompetensi yang ingin di capai pada aspek : <ol style="list-style-type: none"> 1. AGAMA DAN MORAL : ➢ Anak dapat mengenali Allah melalui ciptaanNya yaitu kepala. 2. SOSIAL EMOSIONAL : ➢ Anak dapat mengerjakan /menyelesaikan tugas yang diberikan dengan sabar. 3. BAHASA ➢ Anak dapat menyebutkan bagian-bagian tubuh yang ada di kepala.(LOST) 	1.2 2.8 3.11 - 4.11	AGAMA DAN MORAL 1.2 Terbiasa mengucapkan syukur melalui ciptaan Tuhan. SOSIAL EMOSIONAL 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian. BAHASA 3.11.1-4.11.1 Menggunakan kalimat yang pendek utuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk melihat apa yang di lihat dan dirasa. KGNITIF	

	<p>mainan pada tempatnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membersihkan diri 			<p>4. KOGNITIF</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mengenal warna rambut pada kepala. <p>5. FISIK MOTORIK</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu mengenal anggota tubuh dan fungsinya. ➤ Anak dapat mengenal anggota tubuh dan ciri-ciri anggota tubuh anak/orang lain. <p>6. SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat menciptakan/merangkai bentuk wajah dengan berbagai media.yang disediakan.(HOST) 	<p>2.2</p> <p>3.3-4.3</p> <p>14-4.14</p>	<p>2.2.3 Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban.</p> <p>FISIK MOTORIK Melakukan berbagai kegiatan motoric kasar dan halus yang seimbang Terkontrol dan lincah.</p> <p>SENI 3.14-4.14 Seni rupa.</p>	
3.	<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengirimkan Dokumentasi Foto & Video ➤ Review Kegiatan 	Hp,kamera	Bahan penilaian guru	<p>SENTIFIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa yang membersihkan kepalaku? 2. Apa saja fungsi Rambut? 3. Kapan Rambut harus dipotong? 4. Mengapa rambut dikepala kita lebih banyak? 5. Bagaimana cara rambut bisa berubah menjadi warna putih? 		<p>Dilakukan oleh guru pada hari esoknya melalui zoom/meet</p>	

Mengetahui .

Ka. PAUDIT BIS

FASILISATOR SENTRA PERSIAPAN

Siti Zulaikah, S.Pd
NIY : 10022012

Nurul Hidayati

	<p>mainan pada tempatnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membersihkan diri 		<p>primer dan sekunder</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ananda dapat menyebutkan warna ketika bermain memeras spons (LOST) ➤ Ananda dapat menceritakan fungsi dari tangan setelah kegiatan bermain(LOST) <p>4. KOGNITIF</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ananda dapat menemukan warna baru dari hasil pencampuran warna • Ananda dapat membedakan tekstur daun dan kertas <p>5. FISIK MOTORIK</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ananda dapat menggunakan kedua tangannya untuk memeras spon ➤ Ananda dapat merasakan tekstur daun dan kertas ➤ Ananda dapat menggunakan kedua tangannya untuk merobek <p>6. SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ananda dapat bergerak sesuai irama musik sambil bernyanyi 	<p>4.6</p> <p>3.3-4.3</p> <p>3.15</p> <p>-</p> <p>4.15</p>	<p>2.2.1 Ananda terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik</p> <p>3.6.1-4.6.1 Ananda dapat mengenal dan menyebutkan warna primer / warna dasar (merah, kuning, biru)</p> <p>3.6.6-4.6.6 Ananda dapat menyampaikan tentang apa dan bagaimana tekstur kasar – halus dari daun dan kertas</p> <p>FISIK MOTORIK</p> <p>3.3.1-4.3.1 Ananda dapat menggunakan anggota tubuhnya untuk mengembangkan kemampuan motorik halus</p> <p>SENI</p> <p>3.15.1-4.15.1 Menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain</p>	
3.	<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengirimkan Dokumentasi Foto & Video ➤ Review Kegiatan 	Hp,kamera	<p>Bahan penilaian guru</p>	<p>SENTIFIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa yang merawat kuliku? 2. Apa saja yang dibutuhkan untuk menjaga kulit agar tetap sehat? 3. Kapan kita melihat kulita tangan berkerut? 4. Mengapa kita berkerut jika berendam terlalu lama ? 5. Bagaimana cara menjaga kesehatan kulit? 		<p>Dilakukan oleh guru pada hari esoknya melalui zoom/meet</p>	

Mengetahui .
Ka. PAUDIT BIS

Siti Zulaikah S.Pd
NIY : 10022012

FASILISATOR SENTRA BAHAN ALAM

Indriani Chintia, Amd.Keb
NIY : 10242020