

NAMA : MUJILAH

KELAS : TK 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

BELAJAR DARI RUMAH

TK AL IKHLAS

Tema / Sub Tema : BINATANG/Binatang peliharaan
Sub Sub Tema : Ikan
Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun
Semester/ bulan/ Minggu ke : I / november /14
Hari / Tanggal : Senin, 2 november 2020
KD : 1.1,1.2, 3.2-4.2, 2.7,3.14-4.14,3.5 – 4.5 -3.6-4.6, 3.3
4.3, 3.11 4.11 , 3.12 4.12, 3.15- 4.15

KD (Kompetensi Dasar) DAN IPP (Indikator Pencapaian Perkembangan)

Aspek Perkembangan	K D	Indik ator
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, sebagai rasa syukur kepada Tuhan	<ol style="list-style-type: none">1. mengetahui binatang peliharaan ciptaan Allah2. Mengetahui cara merawat binatang peliharaan3. Berprilaku peduli pada hewan ciptaan Allah4. Membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
Sosial Emosional	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan,dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan , keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	<ol style="list-style-type: none">1. mampu menyimak cerita yang disampaikan orang lain2. mau menunjukkan hasil karyanya
Bahasa	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkanbahasa secara verbal dan non verbal) 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<ol style="list-style-type: none">1. mampu menceritakan kembali cerita yang telah didengar2. mengungkapkan perasaan ide dengan perasaanya dengan pilihan kata yang sesuai3. menunjukan bentuk bentuk symbol4. menulis huruf dengan cara meniru

Kognitif	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengelompokkan binatang sesuai jenisnya 2. menirukan suara binatang 3. Memecahkan masalah sehari-hari
Fisik Motorik	<p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. menirukan gerakan hewan 2. menirukan senam ayam 3. mampu menggantung, melipat, dan menempel
Seni	<p>3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. mewarnai gambar binatang peliharaan 2. membuat karya seni berbentuk hewan peliharaan 3. beryanyi dan bergerak sesuai irama

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu melipat bentuk ikan dari kertas sampai selesai melalui video tutorial (seni, kognitif, fisik motorik halus)
2. Anak mampu bercerita tentang ikan yang ada di aquarium miliknya sepanjang 4 kalimat (bhs)
3. Anak mampu mengidentifikasi 2 warna ikan yang ada di aquarium miliknya (Kog)
4. Anak mampu menirukan 2-3 gerakan ikan berenang di aquarium miliknya (fisik motorik kasar)
5. Anak mampu mendengar cerita tentang ikan melalui video dengan tertib selama 3 menit (Sosem)
6. Anak mampu memberi makan ikan peliharaan di aquarium dengan rasa sayang (Nam)

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Kreatif
2. Kerjasama
3. Rasa ingin Tahu
4. Peduli Lingkungan dan Sosial

MATERI DALAM KEGIATAN

1. Warna ikan
2. Gerakan ikan
3. Cara menyayangi ikan
4. Bentuk ikan

MODEL PENDEKATAN DAN METODE

1. Kegiatan belajar dari rumah (DARING) dengan pendampingan orang tua
2. Metode yang digunakan Tanya jawab, Demonstrasi, Pemberian Tugas, Bercerita, Projek, Praktek Langsung

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Video pembelajaran
2. Video tutorial
3. HP dengan aplikasi WA n YOUTUBE
4. Media gambar atau anak
5. Ikan peliharaan yang ada dilingkungan rumah

ALAT DAN BAHAN

1. Buku kegiatan/LKA
2. Buku gambar
3. Pensil dan pensil warna
4. Lem
5. Kertas Origami

PIJAKAN LINGKUNGAN SEBELUM KEGIATAN

1. Guru berkoordinasi dengan orang tua dalam pendampingan belajar
2. Guru menyampaikan pada orang tua kalau hari ini bermain tentang ikan peliharaan yang ada di rumah
3. Guru memberikan panduan pada orang tua Saat anak melakukan aktivitas orang tua diminta bertanya kepada anak menggunakan pendekatan apa, siapa, dimana, kapan, kenapa dan bagaimana.

LANGKAH - LANGKAH KEGIATAN

I. KEGIATAN AWAL (07.30-08.00)

(Melalui Video call dan pengiriman Video Pembelajaran melalui pesan WA)

1. Guru menyapa anak-anak sembari absen
2. Berdoa Bersama dan salam
3. Tepuk semangat pagi
4. Menanyakan kabar peserta didik
5. Bercakap-cakap tentang ikan yang ada di rumahnya dan anak- anak disuruh mengamati ikan peliharaannya
6. Tanya jawab tentang cara memberi makan ikan peliharaan

dirumah/ tempat tinggal anak

7. Guru mengajak anak-anak untuk memperhatikan ikan peliharaannya
8. Menyebutkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan bermain
9. Guru menjelaskan tentang melipat bentuk ikan melalui video tutorial
10. Guru mempersilahkan anak untuk memulai kegiatan Bersama orang tua

II. KEGIATAN INTI (08.00-09.30)

(di dampingi orang tua)

1. Ayo memberi makan ikan peliharaan ku

Orang tua mengajak anak untuk memberi makan ikan peliharaannya yang ada diaquarium dan mengamati ikan peliharaany dengan memancing pertanyaan:

- Ikan apa saja yang kalian lihat dalam aquarium?
- Siapa yang menciptakan ikan ?
- Dimana saja kita bisa memelihara ikan?
- Kapan waktu untuk memberi makan ikan peliharaan yang baik?
- Kenapa ikan peliharaan harus kita beri makan?
- Bagaimana cara merawat ikan peliharaan agar tidak mati?

2. Aku dapat melipat bentuk ikan dari kertas yang ada di rumah ku

- Anak bersama dengan orang tua melihat video tutorial tentang melipat bentuk ikan dari kertas yang ada di rumah anak
- Mengenal bahan atau benda yang dibutuhkan
- Mengkoordinasikan tangan dan mata dalam melipat bentuk ikan dari kertas
- Menemukan solusi yang dibutuhkan melipat bentuk ikan dari kertas yang ada di rumah anak

3. Ayo menirukan 2-3 gerakan ikan berenang di aquariumku

- Anak bernyanyi sambil menirukan gerakan ikan yang ada di aquarium miliknya
- Orang tua memvideokan anak menirukan Gerakan ikan sebagai dokumentasi hasil pembelajaran yang dikirimkan ke guru

III. MUATAN LOKAL (30 menit)

- Membaca surat An-Nas

IV. ISTIRAHAT (30 Menit)

- Cuci tangan
- Pembiasaan beres-beres setelah belajar
- Bermain didalam rumah

V. KEGIATAN PENUTUP (30 menit)

(Video call guru dan siswa sesuai kesepakatan pukul 11.00/19.00)

1. Guru menanyakan apa yang anak- anak rasakan setelah melakukan kegiatan bermain hari ini
2. Guru bermain tebak-tebakan dengan siswa tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Guru bertanya ke pada siswa apa ada kesulitan saat melipat bentuk ikan dari kertas yang ada di rumah anak
4. Siswa bercerita tentang proses melipat bentuk ikan dari kertas yang ada di rumah nya
5. Guru memberikan wawasan lebih ke pada anak tentang kegiatan memberi makan ikan peliharaan
6. Guru memberi wawasan penanaman karakter dan pesan moral pada anak untuk selalu merawat ikan peliharaan yang ada di rumahnya.
7. Guru menginformasikan kepada anak tentang kegiatan esok hari.
8. Guru dan anak berdoa sesudah kegiatan dan salam

PENILAIAN

I. RENCANA PENILAIAN

- observasi dan anekdot : untuk menilai sikap
- Portofolio dan check list : untuk nilai perkembangan anak dalam proses bermain dan belajar
- Hasil Karya : untuk keterampilan

MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH

GURU KELAS TK B

MUJILAH, S.Pd AUD

MUJILAH, S.Pd

RUBRIK PENILAIAN HARIAN

TK AL IKHLAS

TEMA : BINATANG/BINATANG PELIHARAAN/IKAN

Kelompok : B (Usia 5 – 6 tahun)

Hari Tanggal : Senin, 2 november 2020

No	STPPA	KD	Tujuan Penilaian	Rubrik Penilaian	Nama Anak
1	seni	3.15 4.15	Anak mampu melipat bentuk ikan dari kertas origami sampai selesai melalui video tutorial	BM= Anak belum mampu melipat bentuk ikan dari kertas origami	
				BB= Anak mampu melipat bentuk ikan tetapi belum selesai	
				BSH= Anak mampu melipat bentuk ikan dari kertas origami sampai selesai	
				BSB= Anak mampu melipat bentuk ikan dari kertas origami sampai selesai dan menghiasnya (menggambar mata, sirip, dan sisik ikan)	
2	bahasa	3.11 3.12 4.11 4.12	Anak mampu bercerita tentang ikan yang ada di aquarium sepanjang 4 kalimat	BM= Anak belum mampu bercerita tentang ikan yang ada di aquarium	
				BB= Anak mampu bercerita tentang ikan yang ada di aquarium sepanjang kurang dari 4 kalimat	
				BSH= Anak mampu bercerita tentang ikan yang ada di aquarium sepanjang dari 4 kalimat	
				BSB= Anak mampu bercerita tentang ikan yang ada di aquarium sepanjang lebih dari 4 kalimat	
3	Kognitif	3.5 3.6 4.5 4.6	Anak mampu mengidentifikasi 2 warna ikan yang ada di aquarium	BM= Anak belum mampu mengidentifikasi warna ikan yang ada di aquarium	
				BB= Anak mampu mengidentifikasi kurang dari 2 warna ikan yang ada di aquarium	
				BSH= Anak mampu mengidentifikasi dan menyebutkan 2 warna ikan yang ada di aquarium	
				BSB= Anak mampu mengidentifikasi dan menyebutkan lebih dari 2 warna	

4	fisik motorik kasar	3.3 4.3	Anak mampu menirukan 2-3 gerakan ikan berenang di aquarium	BM= Anak belum mampu menirukan gerakan ikan berenang di aquarium	
				BB= Anak mampu menirukan kurang dari 2 gerakan ikan berenang di aquarium	
				BSH= Anak mampu menirukan 3 gerakan ikan berenang di aquarium	
				BSB= Anak mampu menirukan lebih dari 3gerakan ikan berenang di aquarium	
5	Sosem	2.7 3.14 4.14	Anak mampu mendengarkan cerita tentang ikan melalui video dengan tertib selama 3 menit	BM= Anak mampu mendengarkan cerita tentang ikan melalui video selama 1 menit	
				BB= Anak mampu mendengarkan cerita tentang ikan melalui video selama kurang dari 3 menit	
				BSH= Anak mampu mendengarkan cerita tentang ikan melalui video dengan tertib selama 3 menit	
				BSB= Anak mampu mendengarkan cerita tentang ikan melalui video dengan tertib selama lebih dari 3 menit	

Surabaya,

Guru B

Mujilah, S.Pd AUD

Penilaian yang kami lakukan pada masa pembelajaran daring yakni dengan Kerjasama orang tua. Orang tua dalam melakukan pengamatan pada berbagai aktivitas anak dirumah kemudian guru melakukan penilaian terhadap berbagai informasi yang berhubungan dengan aspek perkembangan. Adapun Langkah-langkahnya yaitu

1. Guru meminta orang tua untuk mengirimkan foto-foto hasil karya anak atau video proses kegiatan anak dirumah
2. Dalam pengiriman foto atau video ditambahi catatan mini: yaitu narasi dari orang tua selama anak belajar
3. Dari catatan mini tersebut dijadikan penilaian observasi yang digabungkan saat video call awal dan penutup
4. Hasil karya anak dapat berupa karya seni baik gambar maupun bentuk 3 dimensi
5. Hasil karya anak-anak kakan didokumentasikan pada penilaian hasil karya.

Ada empat skala penilaian perkembangan anak yaitu :

BB	Artinya Belum Berkembang , yaitu bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru/orang tua.
MB	Artinya Mulai Berkembang , yaitu bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru /orang tua.
BSH	Artinya Berkembang Sesuai Harapan , yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru /orang tua.
BSB	Artinya Berkembang Sangat Baik , yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Namun dimodifikasikasi dengan setiap kegiatannya melalui rubrik penilaian

4.	Fisik motorik kasar	Anak mampu menirukan 2-3 gerakan ikan berenang di aquarium									
5.	Sosem	Anak mampu mendengarkan cerita tentang ikan melalui video dengan tertib selama 3 menit									
6.	Nam	Anak mampu memberi makan ikan peliharaan di aquarium dengan rasa sayang									

MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH

GURU KELAS TK B

MUJILAH, S.Pd AUD

MUJILAH, S.Pd

CATATAN ANEKDOT

TK AL IKHLAS

**TEMA : BINATANG / BINATANG PELIHARAAN/
IKAN**

Kelompok : B (Usia 5 – 6 tahun)

Hari Tanggal : Senin, 2 November 2020

Nama Anak (Usia)	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku
Aqila (5 tahun)			
Ifa (6 tahun)			
Fian (5 tahun)			

**MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH**

GURU KELAS TK B

MUJILAH, S.Pd AUD

MUJILAH, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

BELAJAR DARI RUMAH

TK AL IKHLAS

Tema / Sub Tema	: BINATANG/binatang peliharaan
Sub -sub tema	: ayam
Kelompok / Usia	: B / 5-6 Tahun
Semester/ bulan/ Minggu ke	: I / November/14
Hari / Tanggal	: selasa 3,november 22020
KD	: 1.1,1.2, 3.2-4.2, 2.7,3.14-4.14,3.5 – 4.5 -3.6-4.6, 3.3 4.3, 3.11 4.11 , 3.12 4.12, 3.15- 4.15

KD (Kompetensi Dasar) DAN IPP (Indikator Pencapaian Perkembangan)

Aspek Perkembangan	K D	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.3 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.4 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1. mengetahui binatang peliharaan ciptaan Allah 2. Mengetahui cara merawat binatang peliharaan 3. Berprilaku peduli pada hewan ciptaan Allah 4. Membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
Sosial Emosional	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan,dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan , keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	1. mampu menyimak cerita yang disampaikan orang lain 2. mau menunjukkan hasil karyanya
Bahasa	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkanbahasa secara verbal dan non verbal) 4.12 Menunjukkan kemampuan	1. mampu menceritakan kembali cerita yang telah didengar 2. mengungkapkan perasaan ide dengan perasaanya dengan pilihan kata yang sesuai 3. menunjukkan bentuk bentuk symbol 4. menulis huruf dengan cara meniru

	keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
Kognitif	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	1. mengelompokkan binatang sesuai jenisnya 2. menirukan suara binatang 3. Memecahkan masalah sehari-hari
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	1. menirukan gerakan hewan 2. menirukan senam ayam 3. mampu menggantung, melipat, dan menempel
Seni	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1. mewarnai gambar binatang peliharaan 2. membuat karya seni berbentuk hewan peliharaan 3. beryanyi dan bergerak sesuai irama

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. anak mampu berdoa sebelum kegiatan belajar tentang ayam selama 2 menit dengan khusuk di rumah (Nam)
2. anak mampu Menyimak video perkembangan biakan ayam sampai selesai selama 2-3 menit di rumah (Sosem)
3. anak mampu menulis 2-3 kata menjadi kalimat sederhana tentang ayam di LKA (Bhs)
4. anak mampu mewarnai gambar ayam dengan 2-3 warna dasar di buku gambar anak (Seni)
5. anak mampu Menyusun 2 puzzle telur ayam di atas sarang telur ayam dengan menggunakan lembar kerja yang sudah dibagikan guru (Kog)
6. anak mampu Menirukan senam ayam sampai selesai selama 2 menit melalui video di rumah (FM)

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Kreatif
2. Kerjasama
3. Rasa ingin Tahu
4. Peduli Lingkungan dan Sosial

MATERI DALAM KEGIATAN

1. Warna ayam
2. Telur ayam
3. Perkembangbiakan ayam
4. Senam ayam

MODEL PENDEKATAN DAN METODE

- 1 **Kegiatan belajar dari rumah (DARING) dengan pendampingan orang tua**
- 2 **Metode yang digunakan Tanya jawab, Demonstrasi, Pemberian Tugas, Praktek Langsung**

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Video pembelajaran
2. HP dengan aplikasi WA n YOUTUBE
3. Media gamambar
4. Ayam peliharaan anak

ALAT DAN BAHAN

1. Buku kegiatan
2. Buku gambar
3. Pensil dan pensil warna/kryon
4. Pazzel telur ayam

PIJAKAN LINGKUNGAN SEBELUM KEGIATAN

1. Guru berkoordinasi dengan orang tua dalam pendampingan belajar
2. Guru menyampaikan pada orang tua kalau hari ini bermain tentang ayam
3. Guru memberikan panduan pada orang tua Saat anak melakukan aktivitas orang tua diminta bertanya kepada anak menggunakan pendekatan apa, siapa, dimana, kapan, kenapa dan bagaimana.

LANGKAH - LANGKAH KEGIATAN

I. KEGIATAN AWAL (07.30-08.00)

(Melalui Video call dan pengiriman Video Pembelajaran melalui pesan WA)

1. Guru menyapa anak-anak sembari absen
2. Berdoa Bersama dan salam
3. Tepuk semangat pagi
4. Menanyakan kabar peserta didik
5. Guru Bercakap-cakap tentang ayam dangananak lalu anak diajak mengamati video perkembang biakan ayam dari rumah
6. Guru Tanyajawab dengan anak tentang cara merawat ayam di rumah
7. Guru mengajak anak-anak untuk menemukan bahan membuat pazzel telur ayam
8. Menyebutkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar tentang mewarnai ayam
9. Guru mempersilahkan anak untuk memulai kegiatan Bersama orang tua

II. KEGIATAN INTI (08.00-09.30)

1 AYO nonton video perkembang biakan ayam dari rumah

Orang tua mengajak siswa untuk menonton video pembelajaran yang dishare oleh guru di rumah,lalu siswa diajak mengamati dan orang tua memancing pertanyaan tentang :

- apa saja yang kamu lihat di video tentang perkembang biakan ayam ?
- Siapa yang menciptakan ayam?
- Dimana kita bisa memelihara ayam?
- Kapan telur menetas ?
- Kenapa kita harus memberi makan ayam?
- Bagaimana cara merawat

2.Ayo membuat puzzle telur ayam

- Oranang tua mendampingi anak untuk menyiapkan bahan untuk menyusun pazzel
- Anak Menyusun puzzle telur ayam diatas gambar sarang telur ayam yang ada di lembar kerja siswa dengan cara di tempelkan
- Anak Memasangkan pazzel telur ayam sesuai dengan warna pasanganya

3.Ayo senam ayam di rumah

- Anak Menirukan Gerakan senam ayam dari video di rumah
- Anak Mengkoordinasikan tangan dan kaki sesuai irama senam ayam
- Orang mendokumentasikan dalam bentuk video dan dikirim ke guru

III MUATAN LOKAL (30 menit)

- Membaca surah Al ikhlas

IV ISTIRAHAT (30 Menit)

- Cuci tangan
- Pembiasaan beres-beres setelah belajar
- Bermain didalam rumah

V. KEGIATAN PENUTUP (30 menit)

(Video call guru dan siswa sesuai kesepakatan pukul 11.00/19.00)

1. Guru menanyakan apa yang di rasakan anak setelah kegiatan bermain hari ini
2. Guru bermain tebak-tebakan dengan anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Guru bertanya kegiatan apa yang paling mereka sukai
4. Guru memberi wawasan tentang penanaman karakter dan pesan moral pada anak untuk selalu merawat ayam peliharaan di rumah

5. Guru menginformasikan kepada anak tentang kegiatan esok hari.
6. Guru dan anak berdoa sesudah kegiatan dan salam.

VI. RENCANA PENILAIAN

- observasi dan anekdot : untuk menilai sikap
- Portofolio dan check list : untuk nilai perkembangan anak dalam proses bermain dan belajar
- Hasil Karya : untuk keterampilan

RUBRIK PENILAIAN HARIAN

TK AL IKHLAS

TEMA : BINATANG/BINATANG PELIHARAAN/AYAM

Kelompok : B (Usia 5 – 6 tahun)

Hari Tanggal : Selasa 3 november 2020

No	STPPA	KD	Tujuan Penilaian	Rubrik Penilaian	Nama Anak
1	Sosem	2.7 3.14 4.14	anak mampu menyimak video perkembangan biakan ayam sampai selesai selama 2-3 menit	BM= Anak mampu menyimak video perkembangan biakan ayam kurang dari 2 menit	
				BB= Anak mampu menyimak video perkembangan biakan ayam selama 2menit	
				BSH= Anak mampu menyimak video perkembangan biakan ayam selama 3 menit	
				BSB= Anak mampu menyimak video perkembangan biakayam selama lebih dari 3 menit dengan antusias dan tertib	
2	Bahasa	3.11 3.12 4.11 4.12	anak mampu menulis 2-3kata menjadi kalimat sederhana tentang ayam	BM= Anak belum mampu menulis 2-3kata menjadi kalimat sederhana tentang ayam	
				BB= anak mampu menulis 2kata menjadi kalimat sederhana tentang ayam	
				BSH= anak mampu menulis 3kata menjadi kalimat sederhana tentang ayam	
				BSB= anak mampu menulis lebih dari 3kata menjadi kalimat sederhana tentang ayam	
3	Seni	3.15 4.15	anak mampu mewarnai gambar ayam dengan 2-3 warna dasar di buku gambar	BM= anak mampu mewarnai gambar ayam dengan 1 warna dasar di buku gambar	
				BB= anak mampu mewarnai gambar ayam dengan 2 warna dasar di buku gambar	
				BSH= anak mampu mewarnai gambar ayam dengan 3 warna dasar di buku gambar	

				BSB= anak mampu mewarnai gambar ayam lebih dari 3 warna dasar di buku gambar	
4	kog	3.5 3.6 4.5 4.6	anak mampu Menyusun 2 puzzle telur ayam di atas sarang telur ayam dengan menggunakan lembar kerja yang sudah dibagikan guru	BM= Anak belum mampu menyusun puzzle telur ayam BB= Anak mampu menyusun puzzle telur ayam dengan sedikit bantuan BSH= Anak mampu menyusun puzzle telur ayam secara mandiri BSB= Anak mampu menyusun puzzle telur ayam secara mandiri sesuai dengan warna dan pasangannya	
5	Motorik	3.15 4.15	anak mampu Menirukan senam ayam sampai selesai selama 2 menit melalui video	BM= Anak belum mampu menirukan senam ayam BB= Anak mampu menirukan senam ayam selama kurang dari 2 menit BSH= Anak mampu menirukan senam ayam selama 2 menit BSB= Anak mampu menirukan senam ayam lebih dari 2 menit sampai selesai dan hafal semua gerakannya	

Surabaya,

Guru B

Mujilah, S.Pd AUD

Penilaian yang kami lakukan pada masa pembelajaran daring yakni dengan Kerjasama orang tua. Orang tua dalam melakukan pengamatan pada berbagai aktivitas anak dirumah kemudian guru melakukan penilaian terhadap berbagai informasi yang berhubungan dengan aspek perkembangan. Adapun Langkah-langkahnya yaitu

1. Guru meminta orang tua untuk mengirimkan foto-foto hasil karya anak atau video proses kegiatan anak dirumah
2. Dalam pengiriman foto atau video ditambahai catatan mini: yaitu narasi dari orang tua selama anak belajar
3. Dari catatan mini tersebut dijadikan penilaian observasi yang digabungkan saat video call awal dan penutup
4. Hasil karya anak dapat berupa karya seni baik gambar maupun bentuk 3 dimensi
5. Hasil karya anak-anak kakan didokumentasikan pada penilaian hasil karya.

Ada empat skala penilaian perkembangan anak yaitu :

BB	Artinya Belum Berkembang , yaitu bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru/orang tua.
MB	Artinya Mulai Berkembang , yaitu bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru /orang tua.
BSH	Artinya Berkembang Sesuai Harapan , yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru /orang tua.
BSB	Artinya Berkembang Sangat Baik , yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Namun dimodifikasikasi dengan setiap kegiatannya melalui rubrik penilaian

CATATAN ANEKDOT

TK AL IKHLAS

**TEMA : BINATANG / BINATANG PELIHARAAN/
AYAM**

Kelompok : B (Usia 5 – 6 tahun)

Hari Tanggal : Selasa 3 November 2020

Nama Anak (Usia)	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku
Aqila (5 tahun)			
Ifa (6 tahun)			
Fian (5 tahun)			

**MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH**

GURU KELAS TK B

MUJILAH, S.Pd AUD

MUJILAH, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

BELAJAR DARI RUMAH

TK AL IKHLAS

Tema / Sub Tema	: BINATANG/binatang peliharaan
Judul kegiatan	: Kucing
Kelompok / Usia	: B / 5-6 Tahun
Semester/ bulan/ Minggu ke	: I / November/14
Hari / Tanggal	: Rabu, 4 November 22020
KD	: 1.1,1.2, 3.2-4.2, 2.7,3.14-4.14,3.5 – 4.5 -3.6-4.6, 3.3 4.3, 3.11 4.11 , 3.12 4.12, 3.15- 4.15

KD (Kompetensi Dasar) DAN IPP (Indikator Pencapaian Perkembangan)

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.5 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.6 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, sebagai rasa syukur kepada Tuhan	<ol style="list-style-type: none">1. mengetahui binatang peliharaan ciptaan Allah2. Mengetahui cara merawat binatang peliharaan3. Berprilaku peduli pada hewan ciptaan Allah4. Membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
Sosial Emosional	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabra (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan,dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan , keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	<ol style="list-style-type: none">1. mampu menyimak cerita yang disampaikan orang lain2. mau menunjukkan hasil karyanya
Bahasa	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<ol style="list-style-type: none">1. mampu menceritakan kembali cerita yang telah didengar2. mengungkapkan perasaan ide dengan perasaanya dengan pilihan kata yang sesuai3. menunjukkan bentuk bentuk symbol4. menulis huruf dengan cara meniru

Kognitif	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengelompokkan binatang sesuai jenisnya 2. menirukan suara binatang 3. Memecahkan masalah sehari-hari
Fisik Motorik	<p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. menirukan gerakan hewan 2. menirukan senam ayam 3. mampu menggunting, melipat, dan menempel
Seni	<p>3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. mewarnai gambar binatang peliharaan 2. membuat karya seni berbentuk hewan peliharaan 3. beryanyi dan bergerak sesuai irama

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu memberi makan kucing di kandang miliknya dengan rasa sayang (Nam)
2. Anak mampu melipat bentuk kepala kucing dari kertas yang ada di rumah anak sampai selesai melalui video tutorial(FM)
3. Anak mampu mencari jejak gambar makanan kucing yang ada di LKA dengan benar sesuai jalan rute
4. Anak mampu mewarnai gambar kucing dengan 2 -3 warna dasar di LKA(Seni)
5. Anak mampu bercerita tentang hasil mewarnai kucing yang dibuat dengan 3-4 kata menjadi bentuk kalimat sederhana (Bhs)
6. Anak mampu mendengarkan cerita tentang kucing melalui video pembelajaran dengan tertib selama 3 menit di rumah (SE)

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Kreatif
2. Kerjasama
3. Rasa ingin Tahu
4. Peduli Lingkungan dan Sosial

MATERI DALAM KEGIATAN

1. Cara menyayangi kucing
2. Bentuk kucing
3. Makanan kucing
4. Warna kucing

MODEL PENDEKATAN DAN METODE

1. Kegiatan belajar dari rumah (DARING) dengan pendampingan orang tua
2. Metode yang digunakan Tanya jawab, Demonstrasi, Pemberian Tugas, Praktek Langsung

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Video pembelajaran
2. HP dengan aplikasi WA n YOUTUBE
3. Media gamambar
4. Kucing peliharaan anak

ALAT DAN BAHAN

1. LKA
2. Buku gambar
3. Pensil dan pensil warna/krayon
4. Kertas Origami

PIJAKAN LINGKUNGAN SEBELUM KEGIATAN

1. Guru berkoordinasi dengan orang tua dalam pendampingan belajar
2. Guru menyampaikan pada orang tua kalau hari ini bermain tentang kucing peliharaan di rumah
3. Guru memberikan panduan pada orang tua Saat anak melakukan aktivitas orang tua diminta bertanya kepada anak menggunakan pendekatan apa, siapa, dimana, kapan, kenapa dan bagaimana.

LANGKAH - LANGKAH KEGIATAN

I. KEGIATAN AWAL (07.30-08.00)

(Melalui Video call dan pengiriman Video Pembelajaran melalui pesan WA)

1. Guru menyapa anak-anak sembari mengabsen
2. Guru dan siswa Berdoa Bersama dan salam
3. Guru mengajak siswa Tepuk semangat pagi
4. Guru Menanyakan kabar peserta didik
5. Guru Bercakap-cakap dengan siswa tentang kucing lalu mengajak anak untuk mengamati video tentang kucing dari rumah
6. Guru Tanya jawab dengan anak tentang cara merawat kucing dirumah
7. Guru mengajak anak-anak untuk menemukan bahan untuk melipat kertas bentuk kepala kucing
8. Menyebutkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan melipat kepala kucing,mewarnai kucing yang ada di LKA ,mencari jejak makanan kucing diLKA
9. Guru menjelaskan tentang melipat kertas bentuk kepala kucing mmelalui

video pembelajaran

10. Guru mempersilahkan anak untuk memulai kegiatan Bersama orang tua di rumah

II. KEGIATAN INTI (08.00-09.30) (di dampingi orang tua)

1. Ayo memberi makan kucing di rumah

Orang tua mengajak anak untuk memberi makan kucing di kandang sekitar lingkungan rumah dengan memakai masker dan memancing anak dengan pertanyaan:

- apa saja yang di makan kucing ?
- Siapa yang menciptakan kucing?
- Dimana kita bisa memelihara kucing?
- Kapan kita memberi makan kucing?
- Kenapa kita harus memberi makan kucing?
- Bagaimana cara merawat kucing?

2. Ayo melipat kertas yang ada di rumah menjadi bentuk kepala kucing

- Anak Bekerjasama dengan orang tua saat melipat kertas menjadi bentuk kepala kucing dengan melihat video pembelajaran
- Anak Mengenal bahan atau benda yang dibutuhkan untuk melipat kertas menjadi bentuk kepala kucing di rumah
- Anak Mengkoordinasikan tangan dan mata dalam melipat kertas menjadi bentuk kepala kucing di rumah
- Anak Menemukan solusi yang dibutuhkan melipat kertas menjadi , bentuk kepala kucing di rumah
- Orangtua memfoto hasil lipatan siswa dikirim ke guru untuk di nilai melalui wa group

3. Ayo mencari jejak makanan kucing di rumah

- Orang tua mendampingi anak dalam menyiapkan LKA untuk dikerjakan dirumah
- Anak Mengkoordinasikan tangan dan mata untuk menaik garis dari gambar kucing menuju gambar makanan kucing
- Anak Mencari jalur yang benar untuk menemukan makanan kucing dengan cara menarik garis menggunakan pensil sesuai rute

4 Ayo mewarnai gambar kucing di rumah

- orang tua mendampingi siswa dalam menyiapkan bahan dan alat untuk mewarnai gambar kucing di rumah
- siswa mewarnai dengan menggunakan krayon sesuai imajinasinya di rumah
- orangtua memfoto hasil mewarnai anak dan dikirim ke guru untuk dinilai melalui wa group

III MUATAN LOKAL (30 menit)

- Membaca surah Al-fatihah

IV ISTIRAHAT (30 Menit)

- Cuci tangan
- Pembiasaan beres-beres setelah belajar
- Bermain didalam rumah

V. KEGIATAN PENUTUP (30 menit)

(Video call guru dan siswa sesuai kesepakatan pukul 11.00/19.00)

1. Guru menanyakan apa yang anak- anak rasakan setelah kegiatan bermain hari ini
2. Guru bermain tebak-tebakan dengan anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Guru bertanya kegiatan apa yang paling mereka sukai
4. Guru berpesan melalui penanaman karakter dan pesan moral pada anak untuk selalu merawat danmenyayangi kucing sebagai mahluk ciptaan Allah
5. Guru menginformasikan kepada anak tentang kegiatan esok hari.
6. Guru mengajak anak untuk bercerita tentang hasil mewarnainya
7. Guru dan anak berdoa sesudah kegiatan dan salam.

VI. RENCANA PENILAIAN

1. observasi dan anekdot : untuk menilai sikap
2. Portofolio dan check list :untuk nilai perkembangan anak dalam proses bermain dan belajar
3. Hasil Karya : untuk keterampilan

RUBRIK PENILAIAN HARIAN

TK AL IKHLAS

TEMA : BINATANG/BINATANG PELIHARAAN/KUCING

Kelompok : B (Usia 5 – 6 tahun)

Hari Tanggal : Rabu, 4 November 2020

No	STPPA	KD	Tujuan Penilaian	Rubrik Penilaian	Nama Anak
1	F motorik	3.15 4.15	1. Anak mampu melipat bentuk kepala kucing dari kertas origami sampai selesai melalui video tutorial	BM= Anak belum mampu melipat bentuk kepala kucing dari kertas origami sampai selesai	
				BB= Anak mampu menyelesaikan melipat bentuk kepala kucing sampai selesai dengan sedikit bantuan	
				BSH= Anak mampu menyelesaikan melipat bentuk kepala kucing secara mandiri	
				BSB= Anak mampu menyelesaikan melipat bentuk kepala kucing sampai selesai mandiri dan di beri hiasan(mata, mulut, kumis kucing)dengan pensil	
2	Kgnitif	3.5 3.6 4.5 4.6	Anak mampu mencari jejak gambar makanan kucing yang ada di LKA dengan benar sesuai rute	BM= Anak belum mampu mencari jejak gambar makanan kucing yang ada di LKA	
				BB= Anak mampu mencari jejak gambar makanan kucing yang ada di LKA tapi belum sesuai rute	
				BSH= Anak mampu mencari jejak gambar makanan kucing yang ada di LKA dengan benar sesuai rute	
				BSB= Anak mampu mencari jejak gambar makanan kucing yang ada di LKA dengan benar sesuai rute dan mewarnainya	
3	Seni	3.15 4.15	Anak mampu mewarnai gambar kucing dengan 2 -3 warna dasar di LKA	BM= Anak belum mampu mewarnai gambar kucing dengan 2 -3 warna dasar di LKA	
				BB= Anak mampu mewarnai gambar kucing dengan 2 warna dasar di LKA	

				BSH= Anak mampu mewarnai gambar kucing dengan 3 warna dasar di LKA	
				BSB= Anak mampu mewarnai gambar kucing lebih dari 3 warna dasar di LKA	
4	Bahasa	3.11 4.11 3,12 4.12	Anak mampu bercerita tentang hasil mewarnai kucing yang dibuat dengan 3-4 kata menjadi bentuk kalimat sederhana (Bhs)	BM= Anak belum mampu bercerita tentang hasil mewarnai kucing yang dibuat dengan 3-4 kata menjadi bentuk kalimat sederhana BB= Anak mampu bercerita tentang hasil mewarnai kucing yang dibuat dengan 3 kata menjadi bentuk kalimat sederhana BSH= Anak mampu bercerita tentang hasil mewarnai kucing yang dibuat dengan 4 kata menjadi bentuk kalimat sederhana BSB= Anak mampu bercerita tentang hasil mewarnai kucing yang dibuat lebih dari 4 kata menjadi bentuk kalimat sederhana	
5	Social emosional	2.7 3.14 4.14	Anak mampu mendengarkan cerita tentang kucing melalui video pembelajaran dengan tertib selama 3 menit	BM= Anak belum mampu mendengarkan cerita tentang kucing melalui video pembelajaran dengan tertib selama 3 menit BB= Anak mampu mendengarkan cerita tentang kucing melalui video pembelajaran dengan tertib kurang dari 3 menit BSH= Anak mampu mendengarkan cerita tentang kucing melalui video pembelajaran dengan tertib selama 3 menit BSB= Anak mampu mendengarkan cerita tentang kucing melalui video pembelajaran dengan tertib lebih dari 3 menit	

Surabaya,

Guru B

mujilah

Penilaian yang kami lakukan pada masa pembelajaran daring yakni dengan Kerjasama orang tua. Orang tua dalam melakukan pengamatan pada berbagai aktivitas anak dirumah kemudian guru melakukan penilaian terhadap berbagai informasi yang berhubungan dengan aspek perkembangan. Adapun Langkah-langkahnya yaitu

6. Guru meminta orang tua untuk mengirimkan foto-foto hasil karya anak atau video proses kegiatan anak dirumah
7. Dalam pengiriman foto atau video ditambahai catatan mini: yaitu narasi dari orang tua selama anak belajar
8. Dari catatan mini tersebut dijadikan penilaian observasi yang digabungkan saat video call awal dan penutup
9. Hasil karya anak dapat berupa karya seni baik gambar maupun bentuk 3 dimensi
10. Hasil karya anak-anak kakan didokumentasikan pada penilaian hasil karya.

Ada empat skala penilaian perkembangan anak yaitu :

BB	Artinya Belum Berkembang , yaitu bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru/orang tua.
MB	Artinya Mulai Berkembang , yaitu bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru /orang tua.
BSH	Artinya Berkembang Sesuai Harapan , yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru /orang tua.
BSB	Artinya Berkembang Sangat Baik , yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Namun dimodifikasikasi dengan setiap kegiatannya melalui rubrik penilaian

3	seni	Anak mampu mewarnai gambar kucing dengan 2 -3 warna dasar di LKA									
4	bahasa	Anak mampu bercerita tentang hasil mewarnai kucing yang dibuat dengan3-4 kata menjadi bentuk kalimat sederhana (Bhs)									
5	sosem	Anak mampu mendengar kan cerita tentang kucing melalui video pembelajaran dengan tertib selama 3 menit									

6	nam	Anak mampu memberi makan kucing di kandang dengan rasa sayang (
---	-----	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH

GURU KELAS TK B

MUJILAH, S.Pd AUD

MUJILAH, S.Pd

CATATAN ANEKDOT

TK AL IKHLAS

**TEMA : BINATANG / BINATANG PELIHARAAN/
KUCING**

Kelompok : B (Usia 5 – 6 tahun)

Hari Tanggal : rabu 4 November 2020

Nama Anak (Usia)	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku
Aqila (5 tahun)			
Ifa (6 tahun)			
Fian (5 tahun)			

**MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH**

GURU KELAS TK B

MUJILAH, S.Pd AUD

MUJILAH, S.Pd