

TUGAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
“ RPPM RPPH ”

DARING

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK



Nama : FINA FATMASARI
Kelas/kelompok : 1A/Melati
No.UKG : 201800148222

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Nama TK : TK PKK SRI RAHAYU MADIUN
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Semester/Minggu : 1 /5
Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang darat/binatang berkaki 4
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Model Pembelajaran : KELOMPOK (**DARING**)
Kompetensi Dasar : 1.1 , 2.5 , 3.5, 4,5, 3.12,4.12,3.3,4.3,3.3,4.3,3.15,4.15

ASPEK PERKEMBANGAN	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
	kucing	Kucing	Kucing	Kelinci	Kelinci	Kelinci
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mengenalkan Kucing adalah ciptaan tuhan	1.1 Mengenalkan kucing adalah ciptaan tuhan	1.1 Mengenalkan Kucing adalah ciptaan tuhan	1 Mengenalkan Kelinci adalah ciptaan tuhan	1.1 Mengenalkan Kelinci adalah ciptaan tuhan	1.1 Mengenalkan kelinci adalah ciptaan tuhan
Sosial Emosional	2.12 Membiasakan anak memiliki sikap tanggungjawab terhadap tugasnya	2.5 Membiasakan anak untuk percaya diri terhadap hasil karya nya	2.1 Membiasakan anak untuk cuci tangan	2.12 Membiasakan anak memiliki sikap tanggungjawab terhadap tugasnya	2.12 Membiasakan anak memiliki sikap tanggungjawab terhadap tugasnya	2.1 Membiasakan anak untuk cuci tangan
Kognitif	3.6.7 Mengenal lambang bilangan 4.6.7Menjodohkan gambar kucing dengan lambang bilangan	3.5.3 Menyusun puzzle 4.5.3 Menyusun puzzle bentuk gambar kucing	3.6.7 Perbandingan besar kecil 4.6.7 membandingkan besar kecil pada gambar kucing dengan memberi no seri 1- 5	3.6.7 Mengenal lambang bilangan 4.6.7Menjodohkan gambar kelinci dengan lambang bilangan	3.6.7 menyusun puzzle 4.6.7 Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk gambar kelinci	3.5.2 Mencari jejak 4.5.2 Mencari jejak dengan membuat garis jalan kelinci menuju kandangnya
Bahasa	3.11.5 Bercerita pengalaman 4.11.5 Bercerita pengalaman saat aat	3.12.1 Pengenalan huruf 4.12.1 Menyusun huruf k-u-c-i-n-g	3.12.3 Mengenalkan anggota tubuh kucing 4.12.3 Menghubungkan nama anggota tubuh	3.12.1 Pengenalan huruf 4.12.1 Menyusun huruf k-e-l-i-n-c-i menjadi kata kelinci dengan	3.11.5 Bercerita pengalaman 4.11.5 Bercerita pengalaman saat	3.12.3 Mengenalkan anggota tubuh kelinci 4.12.3 Menghubungkan nama anggota tubuh

	merawat kucing dirumah	menjadi kata kucing dengan bermain menggunakan kartu huruf	kucing dengan gambar anggota tubuh kucing	bermain menggunakan kartu huruf	memelihara kelinci dirumah	kelinci dengan gambar anggota tubuh kelinci
Fisik Motorik Kasar	3.3.5 Mengenalkan Gerakan berjinjit 4.3.5 Melakukan gerakan berjinjit, sambal merentangkan tangan	3.3.4 mengenalkan Gerakan melompat 4.3.4 Melakukan Gerakan melompat dengan tepuk tangan	3.3.4 Mengenalkan Gerakan melompat 4.3.4 Melakukan kegiatan melompat ditempat dengan bilang hore	3.3.4 mengenalkan Gerakan berjinjit 4.3.4 Melakukan gerakan berjalan jinjit dengan memutar badan	3.3.4 mengenalkan Gerakan melompat 4.3.4 Melakukan Gerakan melompat dengan tepuk tangan	3.3.4 Mengenalkan Gerakan berlari 4.3.4 Melakukan gerakan berlari ditempat
Fisik Motorik Halus	3.3.6 Mengenal ketrampilan tangan kanan dan kiri 4.3.6 Menyusun kolase menempel kapas pada gambar kucing	3.3.6 Mengenal ketrampilan tangan kanan dan kiri 4.3.6 Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan mengkreasikan dari piring kertas	3.3.6 Mengenal ketrampilan tangan kanan dan kiri 4.3.6 membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan mengkreasikan dari kertas origami	3.3.6 Mengenal ketrampilan tangan kanan dan kiri 4.3.6 Menyusun kolase menempel kapas pada gambar kelinci	3.3.6 Mengenal ketrampilan tangan kanan dan kiri 4.3.6 Menyusun kolase menempel guntingan origami pada gambar kelinci	3.3.6 Mengenal ketrampilan tangan kanan dan kiri 4.3.6 Mengkreasikan kolase dengan serbuk gergaji pada gambar kelinci
Seni	3.15.4 Mengenalkan kreatifitas seni mewarnai 4.15.4 Mewarnai gambar kelinci dengan mengkreasikan warna menggunakan krayon	3.15.4 Mengenalkan kreatifitas seni menghias 4.15.4 Menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan mengkreasikan kain panel	3.15.4 Mengenalkan kreatifitas seni mewarnai 4.15.4 Mewarnai gambar kucing dengan mengkreasikan warna menggunakan cat air	3.12.4 mengenalkan kreatifitas seni menciptakan bentuk 4.15.4 Menciptakan bentuk gambar kelinci dengan menggambar dari angka 3	3.15.4 Mengenalkan kreatifitas seni mewarnai 4.15.4 Mewarnai gambar kelinci dengan mengkreasikan warna menggunakan krayon	3.15.4 Mengenalkan kreatifitas seni mewarnai 4.15.4 Mewarnai gambar kelinci dengan mengkreasikan warna menggunakan cat air

Mengetahui Kepala TK PKK SRI RAHAYU

(MARWATI,S.Pd.AUD)

Madiun, 15 Juni 2021
Guru TK Kelompok B / usia 5-6 tahun

(FINA FATMASARI,S.Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama TK	: TK PKK SRI RAHAYU
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Semester/Minggu	: 1/ 5
Tema/Sub Tema	: Binatang / Binatang darat / Binatang berkaki 4/Kucing
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Model Pembelajaran	: KELOMPOK (DARING)
Kompetensi Dasar	: 1.1 , 2.5 , 3.5, 4,5, 3.12,4.12,3.3,4.3,3.3,4.3,3.15,4.15

Materi Pembelajaran (HOTs Level 4 - 6) :

1. Mengenalkan ciptaan tuhan (**NAM: 1.1**)
2. Membiasakan anak untuk percaya diri terhadap hasil karyanya (**SOSEM: 2.5**)
3. Gerakan melompat (**FMK : 3.3.4 – 4.3.4**)
4. Menyusun puzzle bentuk gambar kucing (**KOG: 3.5.3 – 4.5.3**)
5. Menyusun huruf (**BHS: 3.12.1 - 4.12.1**)
6. Membuat hiasan dinding bentuk kucing dari piring kertas (**FMH : 3.3.6 - 4.3.6**)
7. Menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan kain panel (**SN : 3.15.4 - 4.15.4**)

Tujuan Pembelajaran (HOTs Level 4 - 6) :

- | | | | |
|---|--------------|------------------|--|
| 1 | NAM | 1.1 | Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun |
| 2 | SOSEM | 2.5 | Anak mampu bersikap percaya diri melalui kegiatan bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani |
| 3 | FMK | 3.3.4
4.3.4 | Anak mampu mengenal Gerakan melompat
Anak mampu Melakukan Gerakan melompat melalui kegiatan melompat Sambil tepuk tangan dengan semangat |
| 4 | KOG | 3.5.3
4.5.3 | Anak mampu mengetahui cara (Menyusun Hots C6) puzzle
Anak mampu (menyusun Hots C6) puzzle melalui kegiatan Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan benar |
| 5 | BHS | 3.12.1
4.12.1 | Anak mampu mengetahui cara (menyusun Hots C6) huruf k-u-c-i-n-g
Anak mampu mengetahui cara(Menyusun Hots C6) huruf k-u-c-i-n-g melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar |
| 6 | FMH | 3.3.6
4.3.6 | Anak mampu Mengenal ketrampilan tangan kanan dan kiri dengan cara (mengkreasikan Hots C6) dari piring kertas
Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (mengkreasikan Hots C6) piring kertas dengan kreatif dan rapi (STEAM) |
| 7 | SENI | 3.15.4
4.15.4 | Anak mampu mengetahui cara menghias hiasan dinding dengan (mengkreasikan Hots C6) kain panel
Anak mampu mengetahui cara menghias hiasan dinding melalui kegiatan menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan(Mengkreasikan Hots C6)kain panel dengan tlaten dan kreatif |

Langkah-Langkah Pembelajaran (Saintifik, STEAM, TPACK) :

I. Kegiatan Awal (30 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Berdoa sebelum belajar (Sesuai dengan SOP)
3. Guru melakukan apersepsi dengan bercakap-cakap tentang kucing,kucing adalah binatang ciptaan tuhan ,cara merawat kucing,dan bagian bagian tubuh kucing melalui online (**NAM 1.1**)
4. Anak menyampaikan pendapatnya, menanya tentang binatang kucing (Saintifik)
5. Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang isi Vidio pembelajaran(TPACK) yang dikirim

guru secara **online (saintifik)**

6. Guru menayangkan **Vidio pembelajaran secara online** Anak duduk melihat **vidio pembelajaran didampingi orangtua dirumah** melalui **google meet(TPACK)**
7. Guru mengajak anak untuk melompat sambil tepuk tangan(**FMK: 3.3.4, 4.3.4**)

II. Kegiatan inti (60 menit)

1. Guru menjelaskan ragam kegiatan main yang akan di laksanakan :
 - a. Kelompok 1 : Membuat hiasan dinding bentuk kucing dari piring kertas (**FMH: 3.3.6 - 4.3.6**)
 - Guru menunjukkan alat dan bahan untuk membuat hiasan dinding bentuk kucing dari piring kertas
 - Guru menjelaskan Langkah Langkah Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (**mengkreasikan Hots C6**) piring kertas sesuai kreatifitas anak dengan di damping orang tua dirumah **online (video pembelajaran)STEAM**
 - b. Kelompok 2: menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan(**Mengkreasikan Hots C6**)kain panel (**SN 3.15.4,4.15.4**)
 - Guru menunjukkan alat dan bahan untuk menghias hiasan dinding bentuk kucing
 - Guru menjelaskan Langkah Langkah menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan(**Mengkreasikan Hots C6**)kain panel sesuai kreatifitas anak dengan di damping orang tua dirumah **online (video pembelajaran)**
 - c. Kelompok 3: Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing (**BHS 3.12.1,4.12.1**)
 - Guru menunjukkan alat dan bahan untuk Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing
 - Guru menjelaskan Langkah Langkah (**Menyusun Hots C6**) kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan di damping orang tua dirumah **online (video pembelajaran)**
 - d. Kelompok 4: Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing (**KOG 3.5.3,4.5.3**)
 - Guru menunjukkan alat dan bahan untuk Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing
 - Guru menjelaskan Langkah Langkah (**Menyusun Hots C6**) dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan di damping orang tua dirumah **online (video pembelajaran)**
2. Anak-anak melakukan kegiatan bermain dan belajar :
 - a. Kegiatan 1 : Membuat hiasan dinding bentuk kucing dari piring kertas (**FMH: 3.3.6 - 4.3.6**)
 - b. Kegiatan 2 : menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan kain panel (**SN: 3.15.4,4.15.4**)
 - c. Kegiatan 3 : Menyusun kartu huruf (**BHS: 3.12.1,4.12.1**)
 - d. Kegiatan 4 : Menyusun puzzle bentuk gambar kucing (**Kog:3.5.3,4.5.3**)
3. Recalling
 - Anak merapikan mainan yang telah digunakannya
 - Bercakap-cakap tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya (**Sosem 2.5**)
 - Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 - Bila ada perilaku yang kurang tepat harus dibicarakan bersama

II. Istirahat / Makan (30 menit)

- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

III. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Refleksi kegiatan sehari
- Tepuk “Kucing”
- Penyampaian pesan moral pada anak
- Berdoa dan salam (Sesuai dengan SOP)

Metode :

- Pemberian Tugas, Bercakap-cakap, Demonstrasi, observasi

Media, alat dan sumber belajar

- Alat dan Sumber belajar : gambar kucing , piring kertas, kain panel, lem, gunting, kartu huruf, puzzle gambar kucing, mata boneka, benang wol
- Media Pembelajaran : Kucing, Video pembelajaran, laptop

Penilaian

- Teknik Penilaian :**
Observasi, Unjuk kerja, Hasil karya
- Alat Penilaian :**
Hasil karya dan Retting Scale
- Rubik penilaian**

Indikator penilaian

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1	NAM	1.1	Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun
2	SOSEM	2.5	Anak mampu bersikap percaya diri melalui kegiatan bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani
3	FISIK MOTORIK KASAR	3.3.4 4.3.4	Anak mampu Melakukan Gerakan melompat melalui kegiatan melompat Sambil tepuk tangan dengan semangat
4	BAHASA	3.12.1 4.12.1	Anak mampu mengetahui nama huruf dengan (Menyusun Hots C6) huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar
5	KOGNITIF	3.5.3 4.5.3	Anak mampu (menyusun Hots C6) puzzle melalui kegiatan Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan benar
6	FISIK MOTORIK HALUS	3.3.6 4.3.6	Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (mengkreasikan Hots C6) piring kertas dengan kreatif dan rapi (STEAM)
7	SENI	3.15.4 4.15.4	Anak mampu mengetahui cara menghias hiasan dinding melalui kegiatan menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan (Mengkreasikan Hots C6) kain panel dengan tlaten dan kreatif

Mengetahui Kepala TK PKK SRI RAHAYU

Madiun, 15 juni 2021
Guru TK Kelompok B1 / usia 5-6

(MARWATI,S,Pd,AUD)

(FINA FATMASARI,S.Pd)

TUGAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

“ BAHAN AJAR ”

DARING

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK



MATERI BAHAN AJAR TK

I. IDENTITAS

- A. Nama Lembaga : TK PKK SRI RAHAYU
- B. Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
- C. Semester/Minggu : 1/ 5
- D. Hari/Tanggal : Selasa,15 juni 2021
- E. Tema/Sub Tema/Sub Sub Tema : Binatang /Binatang Darat/Kucing
- F. Model Pembelajaran : KELOMPOK (**Daring**)
- G. Kompetensi Dasar : **1.1 , 2.5 , 3.6, 4,6, 3.12,4.12,3.3,4.3,3.3,4.3,3.15,4.15**
- H. Tujuan Pembelajaran : (**dilaksanakan melalui daring secara on line(Googel meet)**)
- Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun (**NAM: 1.1**)
 - Anak mampu bersikap percaya diri melalui kegiatan bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani (**Sosem: 2.5**)
 - Anak mampu Melakukan Gerakan melompat melalui kegiatan melompat sambil tepuk tangan dengan semangat (**FMK: 3.3.4 - 4.3.4**)
 - Anak mampu mengetahui nama huruf dengan(**Menyusun Hots C6**) huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar (**Bhs:3.12.1 - 4.12.1**)
 - Anak mampu(**menyusun Hots C6**) puzzle melalui kegiatan Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan benar (**Kog: 3.5.3-4.5.3**)
 - Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (**mengkreasikan Hots C6**) piring kertas dengan kreatif dan rapi (**FMH: 3.3.6 - 4.3.6**)
 - Anak mampu mengetahui cara menghias hiasan dinding melalui kegiatan menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan(**Mengkreasikan Hots C6**)kain panel dengan tlaten dan kreatif (**Sn: 3.15.4 - 4.15.4**)

II. ISI BAHAN AJAR

Diskrepsi Kegiatan

Dalam pembelajaran **secara online melalui Googel meet** tema **binatang sub tema binatang darat dan sub-sub tema kucing(s)** , anak akan diajak melakukan 4 kegiatan bermain dan belajar diantaranya: (**Menyusun Hots C6**) huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing, (**menyusun Hots C6**) puzzle melalui kegiatan Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing, Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (**mengkreasikan Hots C6**) piring kertas dan Menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan(**Mengkreasikan Hots C6**)kain panel. Berikut gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajarannya:

Guru memberikan salam pada anak-anak dan menanyakan kabar anak-anak, dilanjutkan dengan berdo'a sebelum melakukan kegiatan belajar. Guru memandu

untuk berdo'a sebelum belajar. Berikut do'a sebelum belajar yang dibaca bersama guru dan anak:

Doa Sebelum Belajar

رَضِيتُ بِاللَّهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا
وَرَسُولًا رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا وَرَزُقْنِي فَهْمًا

Artinya:
"Kami ridho Allah Swt sebagai Tuhanku, Islam sebagai agamaku, dan Nabi Muhammad sebagai Nabi dan Rasulku. Ya Allah, tambahkanlah kepadaku ilmu dan berikanlah aku pengertian yang baik"

Setelah melakukan do'a sebelum belajar guru memberikan semangat pada anak-anak dengan memberikan motivasi pada anak-anak. Setelah itu guru melanjutkan percakapan tentang kucing. Guru **menanyakan** pada anak tentang kucing. Kemudian guru menunjukkan kucing kepada anak-anak. Sambil melihat kucing yang di bawa guru, guru menjelaskan pada anak-anak tentang **manfaat kucing(S)**. Anak-anak diberi kesempatan untuk **mengamati** dan **bertanya** dari penjelasan guru dan guru menjawabnya sesuai kemampuan anak. Kemudian guru menayangkan **video pembelajaran** tentang kegiatan belajar dan bermain pada hari ini .Sambil menyaksikan **video pembelajara(T)** tersebut, guru menjelaskan cara membuatnya pada anak-anak. Anak mengamati tayangan **video pembelajaran** dan melakukan proses bertanya dari tayangan yang dilihatnya, gurupun menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh anak. Setelah proses bertanya dan guru menjawab pertanyaan tersebut, guru mengajak anak-anak untuk kegiatan motorik kasar, untuk memberikan semangat sebelum belajar. Setelah bercakap-cakap selesai dilakukan, guru mengajak anak untuk berdiri dan melakukan olah raga ringan menirukan gerakan melompat sambil tepuk tangan.melalui **Googel meet**

Pada kegiatan inti, anak-anak melakukan 4 kegiatan bermain. Guru menjelaskan satu persatu cara melakukan kegiatan.dan menunjukkan **alat serta bahan yang akan digunakan untuk kegiatan bermain.(T)** Sambil menjelaskan satu persatu kegiatan bermain, guru juga melakukan tanya jawab untuk memperdalam pengetahuan anak sesuai dengan kegiatan. Anak dengan antusias menjawab. Setelah guru menjelaskan semua kegiatan, anak di persilakan melakukan kegiatan bermain secara mandiri. Anak bebas memilih kegiatan bermain yang sudah disiapkan oleh guru. Kegiatan bermain (1) Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan **(mengkreasikan Hots C6)** piring kertas, (2) Menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan**(Mengkreasikan Hots C6)**kain panel, (3) **(Menyusun Hots C6)** huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing,(4) Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing**(M)**

Anak-anak melakukan kegiatan bermain di rumah didampingi orang tua, guru mengamati dan memberikan motivasi pada anak agar bisa melakukan kegiatan

dengan baik dan sesekali guru melakukan percakapan **secara on line** pada anak menanyakan tentang kegiatan yang sedang dilakukan, menanyakan hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan oleh anak dan menyampaikan **hasil belajar anak(A)** di kirim ke guru melalui WA untuk mengetahui kemampuan anak dan untuk buat kan file kegiatan belajaran anak.

Pada kegiatan akhir, guru meminta beberapa anak untuk menceritakan pengalamannya belajar yang telah dilakukan pada hari itu, mulai dari awal hingga kegiatan berakhir. Guru memberikan tanggapan dan perhatian dengan baik pada anak-anak yang telah mau bercerita. Guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan dengan cara menanyakan pada anak-anak kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dan perasaan saat melakukan kegiatan tersebut. Sebelum mengakhiri kegiatan guru memberikan penguatan secara umum materi yang telah dilakukan dalam satu hari tadi, kemudian kegiatan belajar diakhiri dengan membaca do'a selesai belajar.



Doa Setelah Selesai Belajar

سُبْحَانَكَ اللَّهُمَّ وَبِحَمْدِكَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ، أَسْتَغْفِرُكَ وَأَتُوبُ إِلَيْكَ

Subhaana wa bihamdika laa ilaaha illaa anta astaghfiruka wa atuubu ilaik.

“Maha Suci Engkau, ya Allah. Aku memuji-Mu. Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan yang berhak disembah kecuali Engkau. Aku minta ampun dan bertaubat kepada-Mu.” (HR. Ashhaabus Sunan dan At Tirmidzi).

Selesai membaca do'a guru memberikan pesan dan semangat untuk belajar. Guru memberikan salam untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran, dan guru juga berpesan kepada anak bila keluar rumah selalu pakai masker dan rajin rajin cuci tangan.

Madiun,15 Juni 2021

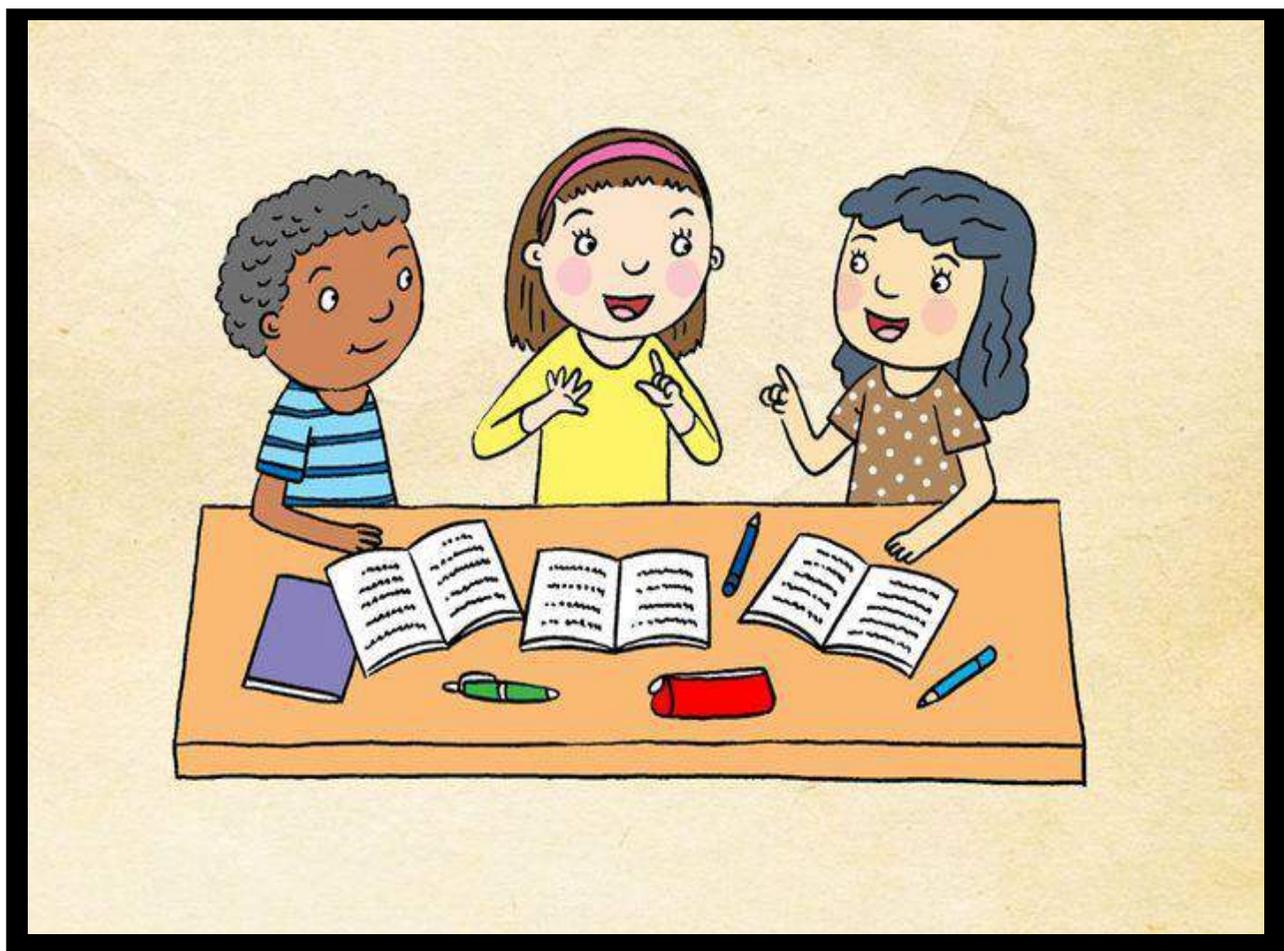
FINA FATMASARI S.Pd

TUGAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKA)

DARING

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK



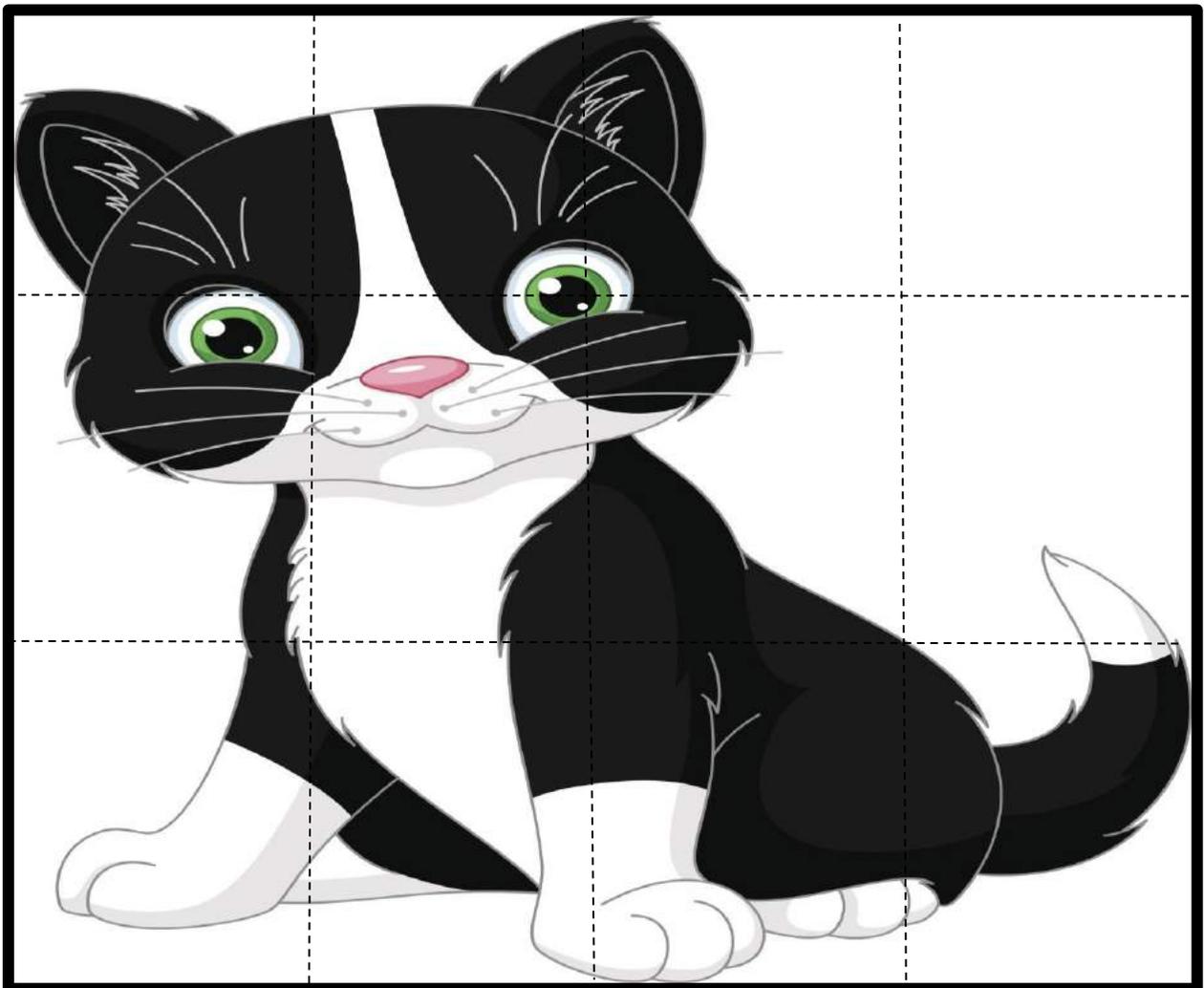
Nama :
Hari :
Tanggal :

**(Menyusun Hots C6) dan
menempel kepingan puzzle
bentuk gambar kucing**

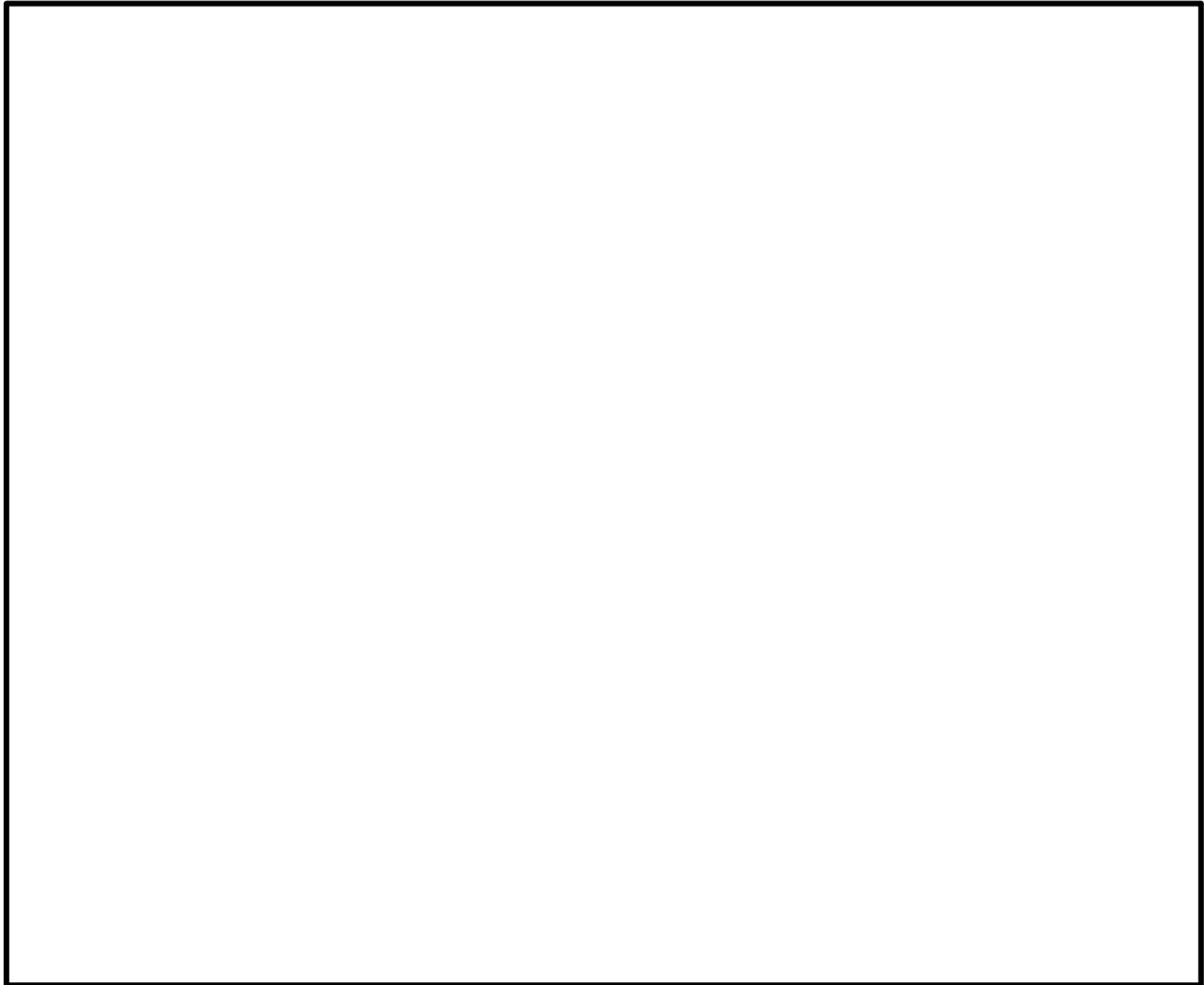
Aspek perkembangan : kognitif
Tema/sub tema/sub sub tema : Binatang/Binatang darat/kucing
Kelompok usia : 5-6
KD : 3.5,4.5

Materi : Menyusun puzzle bentuk gambar kucing
Tujuan : Anak mampu(**menyusun Hots C6**)
puzzle melalui kegiatan **Menyusun** dan
menempel kepingan puzzle bentuk
gambar kucing dengan benar dan rapi

PUZZLE KUCING 12 BAGIAN



LEMBAR MENEMPEL PAZZLE BENTUK GAMBAR KUCING



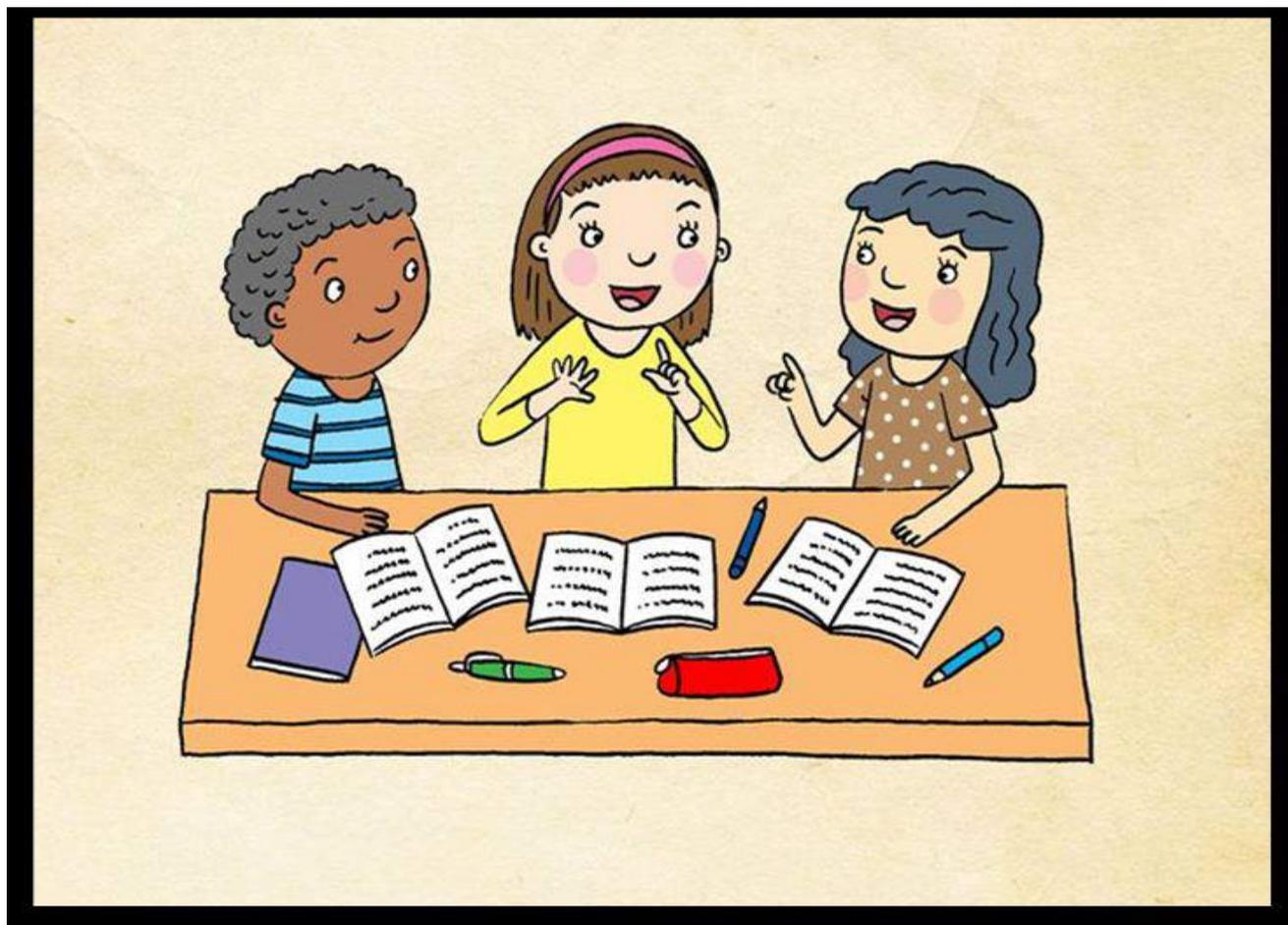
Hasil Penilaian ()				Paraf	
BB	MB	BSE	BSB	OrangTua	Guru

TUGAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

MEDIA PEMBELAJARAN

DARING

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK



MEDIA PEMBELAJARAN

Aspek perkembangan	: Fisik Motrik Halus
Tema/Sub Tema/Sub Sub Tema	: Binatang/Binatang darat/Kucing
Kelompok/Usia	: B / 5-6 tahun
Model Pembelajaran	: Kelompok

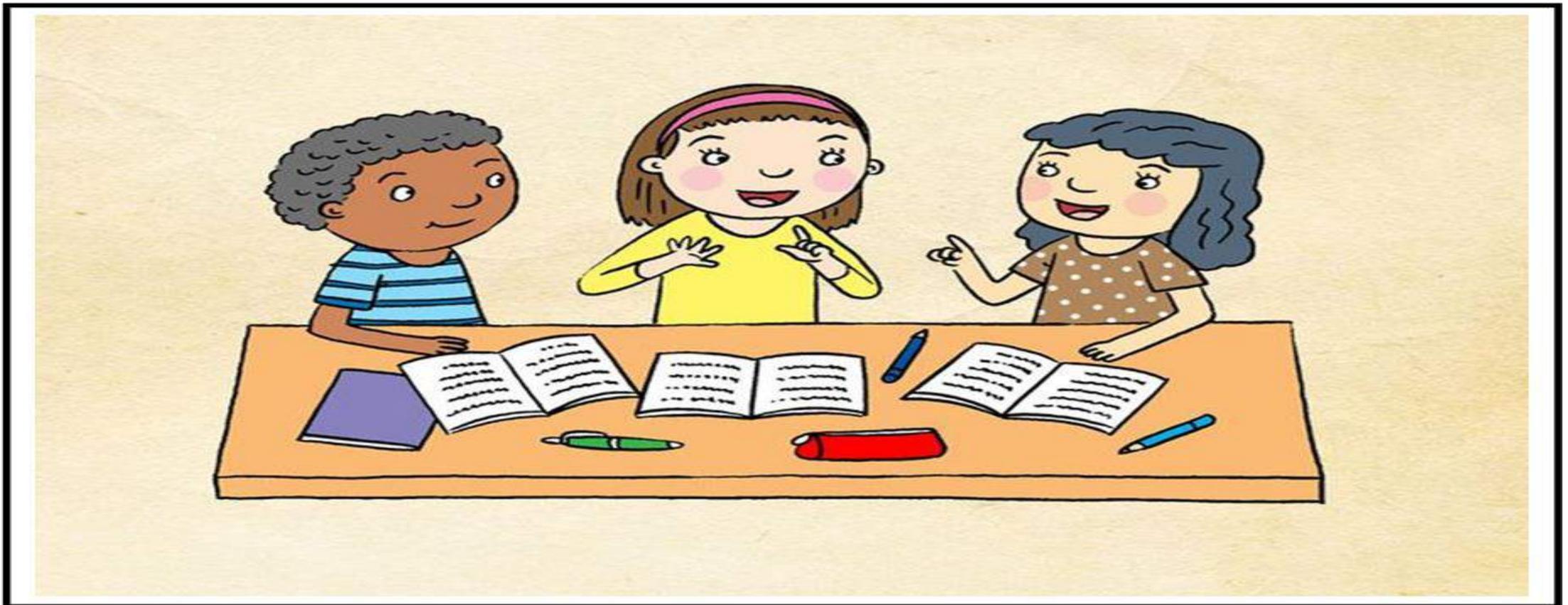
No	Media	Materi /Kegiatan	Deskripsi Langkah langkah penggunaan media
	<ul style="list-style-type: none"> • Media Kongkrit kucing  <ul style="list-style-type: none"> • Video Pembelajaran <p>https://www.youtube.com/watch?v=JVd0WyR03VY&t=206s</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptop 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (mengkreasikan Hots C6) piring kertas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum pembelajaran berlangsung guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Media berupa video pembelajaran dimanfaatkan saat kegiatan awal. Guru menayangkan Vidio pembelajaran untuk menjelaskan materi kegiatan pembelajaran pada anak-anak. • Media pembelajaran kongkrit kucing yang digunakan saat kegiatan awal untuk menjelaskan materi kegiatan • Laptop untuk menayangkan video pembelajaran

TUGAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

**ASESMEN PENILAIAN PERKEMBANGAN
ANAK USIA DINI**

DARING

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK



PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Hari/Tanggal : 15 Juni 2021
 Kelompok : B1
 Usia : 5 – 6 Tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok (**Daring**)

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	TUJUAN PEMBELAJARAN	Nama Anak & Skala Penilaian				
				Dwi	Aqila	Kelvin	Mahel	Icha
1	NAM	1.1	Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun					
3	SOSEM	2.5	Anak mampu bersikap percaya diri melalui kegiatan bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani					
4	FISIK MOTORIK KASAR	3.3.4 4.3.4	Anak mampu Melakukan Gerakan melompat melalui kegiatan melompat Sambil tepuk tangan dengan semangat					
5	BAHASA	3.12. 1 4.12.1	Anak mampu mengetahui nama huruf dengan(Menyusun Hots C6) huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar					
6	KOGNITIF	3.5.3 4.5.31	Anak mampu(menyusun Hots C6) puzzle melalui kegiatan (Menyusun Hots C6) dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan benar					
7	FISIK MOTORIK HALUS	3.3.6 4.3.6	Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (mengkreasikan Hots C6) piring kertas dengan kreatif dan rapi					
8	SENI	3.15.4 4.15.4	Anak mampu mengetahui cara menghias hiasan dinding melalui kegiatan menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan(Mengkreasikan Hots C6)kain panel dengan tlaten dan kreatif					

RUBRIK PENILAIAN RATING SCALE

Hari/Tanggal : 15 juni 2021
 Kelompok : B1
 Usia : 5 – 6 Tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok

No	Bidang Pengembangan	KD	Tujuan Pembelajaran	BSB	BSH	MB	BB
1	NAM	1.1	Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun	Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun	Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap kurang sopan dan santun	Anak mampu bercakap mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap tidak sopan dan santun	Anak belum mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun
2	SOSEM	2.5	Anak mampu bersikap percaya diri melalui kegiatan bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani	Anak mampu bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani	Anak mampu bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap kurang berani	Anak mampu bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap tidak berani	Anak belum mampu bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani
3	FISIK MOTORIK	3.3.4 4.3.4	Anak mampu Melakukan Gerakan melompat melalui kegiatan melompat Sambil tepuk tangan dengan semangat	Anak mampu melakukan melompat sambil tepuk tangan dengan semangat	Anak mampu melakukan melompat sambil tepuk tangan kurang semangat	Anak mampu melakukan melompat sambil tepuk tangan dengan kurang semangat	Anak belum mampu melakukan melompat sambil tepuk tangan dengan semangat
4	KOGNITIF	3.6.7 4.6.7	Anak mampu(menyusun Hots C6) puzzle melalui kegiatan Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan benar	Anak mampu Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing	Anak mampu Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar	Anak mampu Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing	Anak belum mampu Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan benar

				dengan benar	kucing dengan kurang benar	dengan tidak benar	
5	BAHASA	3.12.1 4.12.1	Anak mampu mengetahui nama huruf dengan (Menyusun Hots C6) huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar	Anak mampu Menyusun huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar	Anak mampu Menyusun huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan kurang benar	Anak mampu Menyusun huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan tidak benar	Anak belum mampu Menyusun huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar
6	FISIK MOTORIK	3.3.6 4.3.6	Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (mengkreasikan Hots C6) piring kertas dengan kreatif dan rapi	Anak mampu Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan mengkreasikan piring kertas dengan kreatif dan rapi	Anak mampu Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan mengkreasikan piring kertas dengan kurang kreatif dan rapi	Anak mampu Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan mengkreasikan piring kertas dengan tidak kreatif dan rapi	Anak belum mampu Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan mengkreasikan piring kertas dengan kreatif dan rapi
8	SENI	3.15.4 4.15.4	Anak mampu mengetahui cara menghias hiasan dinding melalui kegiatan menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan (Mengkreasikan Hots C6) kain panel dengan tlaten dan kreatif	Anak mampu menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan Mengkreasikan kain panel dengan tlaten dan kreatif	Anak mampu menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan Mengkreasikan kain panel dengan kurang tlaten dan kreatif	Anak mampu menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan Mengkreasikan kain panel dengan tidak tlaten dan kreatif	Anak belum mampu menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan Mengkreasikan kain panel dengan tlaten dan kreatif

Madiun, 15 juni 2021
Guru Kelompok B1

FINA FATMASARI,S.Pd

FORMAT HASIL KARYA

Nama :

Kelompok : B1

Usia : 5-6 Tahun

Indikator/KD	HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN
<p>➤ Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Membuat hiasan dinding bentuk kucing dengan (mengkreasikan Hots C6) piring kertas dan kain panel dengan kreatif dan rapi (FMH 3.3, 4.3)</p> <p>➤ menghias hiasan dinding bentuk kucing dengan(Mengkreasikan Hots C6)kain panel dengan tlaten dan kreatif (SN 3.15, 4.15)</p>		

FORMAT CATATAN ANEKDOT

Nama :

Kelompok : B1

Usia : 5-6 tahun

TANGGAL	WAKTU	TEMPAT	PERISTIWA	TAFSIRAN GURU

....., 2021
Guru Kelompok B1

.....

FORMAT UNJUK KERJA

Nama :
 Kelompok : B1
 Usia : 5-6 Tahun

Indikator/KD	Unjuk Kerja	HASIL PENGAMATAN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu mengetahui nama huruf dengan (Menyusun Hots C6) huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar (BHS 3.12,4.12) ➤ Anak mampu Melakukan Gerakan melompat melalui kegiatan melompat Sambil tepuk tangan dengan semangat (FMK 3.3,4.3) ➤ Anak mampu (menyusun Hots C6) puzzle melalui kegiatan Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan benar (3.5,4.5) 		

FORMAT OBSERVASI

Nama :
Kelompok : B1
Usia : 5-6 Tahun

Indikator/KD	Observasi	HASIL PENGAMATAN
<ul style="list-style-type: none">➤ Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun (Nam 1.1)➤ Anak mampu bersikap percaya diri melalui kegiatan bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani (sosem 2.5)		

