

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III**

Semester/Bulan/Minggu : I/September/12
Hari/Tanggal : Rabu,28 September 2020
Kelompok Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub tema : Binatang/Binatang Peliharaan
Sub – sub tema : Ikan
Model : Kelompok
Alokasi Waktu : 120 Menit

KD : 1.1, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.11 – 4.11, 3.12 – 4.12, 3.11 – 3.15, 2.8

Tujuan Pembelajaran

1. **NAM 1.1** Melalui kegiatan Tanya jawab anak – anak dapat menyebutkan Ikan salah satu ciptaan Allah (**PKK,Religius**)
2. **NAM 3.1 – 4.1** Melalui Kegiatan Berdoa ,anak dapat membiasakan kegiatan beribadah (**PKK,Religius**)
3. **Fisik Motorik 3.3 – 4.4** Melalauai Kegiatan Fisik Motorik menirukan gerakan ikan berenang,anak dapat mengendalikan kemampuan koordinasi anggota tubuh (**STEAM**)
4. **Bahasa 3.11 – 4.11** Melalui Kegiatan Menyanyi ,anak dapat melatih kemampuan aspek bahasa secara verbal (**STEAM**)
5. **Bahasa 3.12- 4.12** Melalui Kegiatan menonton Video Pembelajaran mengenai Ikan ,anak – anak dapat mengumpulkan Informasi dan menjelaskan kembali kaitannya dengan Ikan,macam- macam Ikan hias,warna ayam,makanan Ikan, cara berkembangbiak Ikan, manfaat Ikan ,bahaya Ikan (**TPACK ,ICT,Hots,)**
6. **Kognitif 2.2** Melalui Kegiatan mengamati video macam – macam ikan hias anak dapat mengelompokkan ikan berdasarkan warnanya , bentuknya (**STEAM**)
7. **Kognitif 3.6 – 4.6** Melalui Kegiatan mengamati video macam – macam ikan anak dapat mengelompokkan jumlah ikan yang ada di Aquarium (**Hots**)
8. **Bahasa 3.11 – 4.11** Anak dapat membuat kata ikan dengan bahan – bahan disekitar rumahnya.
9. **Seni 3.15 – 4.15** dengan kegiatan membuat dan membangun Aquarium dengan berbagai media anak – anak akan lebih kreatif dalam . (**STEAM**)
10. **Sosem 2.8** Anak dapat menyelesaikan tugas hingga tuntas (**Kemandirian**)

Materi Dalam Kegiatan

1. Mengetahui bahwa ikan ciptaan tuhan
2. Mandiri dan sikap peduli dengan sesama makhluk ciptaan Tuhan.
3. Menyimak video tentang kehidupan ikan
4. Mengidentifikasi bagian tubuh ikan, makanan ikan , tempat tinggal ikan, cara berkembangbiakan ikan , cara merawat ikan , gerakan ikan saat bergerak di air dan berbagai jenis warna ikan.
5. Mengklasifikasikan jenis ikan berdasarkan warnanya.
6. Membuat dan membangun Aquarium Ikan
7. Bernyanyi lagu “ Ikanku Belang Tiga “

Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Pujian terhadap ciptahan Tuhan
2. Mengucapkan salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan (masuk dalam pembukaan)
4. Cuci tangan (masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan)

Alat dan Bahan

1. Laptop
2. Video pembelajaran tentang kehidupan ikan
3. Gambar Bagian – bagian tubuh Ikan
4. LKPD
5. Kardus
6. Gunting
7. Bahan – bahan alam yang ada disekitar.

Kegiatan Pembukaan (Dilakukan oleh guru melalui video call / zoom meeting)

1. Guru menyapa anak melalui video call dengan mengucapkan salam
2. Bernyanyi lagu anak-anak
3. Do'a sebelum belajar, do'a-do'a harian, ayat-ayat pendek
4. Mengenalkan aturan main selama video call dan mengerjakan kegiatan main dirumah
5. Berdiskusi tentang macam-macam binatang peliharaan
6. Berdiskusi tentang ciri-ciri Ikan dengan melihat tayangan video tentang Ikan
7. Praktek langsung : menirukan Ikan berenang

Kegiatan Inti (Dilakukan ketika dirumah didampingi oleh orang tua/zoom meeting)

1. Anak mengamati
Video tentang Ikan
2. Anak bertanya tentang
Ciri-ciri Ikan, siklus hidup Ikan
3. Anak mengumpulkan informasi
Guru memberi dukungan dengan cara menjelaskan ciri-ciri Ikan, perkembangbiakan Ikan, makanan Ikan, manfaat Ikan, warna Ikan ,jenis Ikan .
4. Anak menalar
 - Anak mengingat kembali video pembelajaran tentang ayam dan perkembangbiakan ayam
5. Anak mengkomunikasikan
 - a. Kegiatan 1
Anak Mengelomppokkan gambar ikan sesuai denga warnanya
 - b. Kegiatan
Anak menulis kata “ ikan “ dengan berbagai media disekitar rumahnya
 - c. Kegiatan 3Membuat
dan membentuk
Aquarium

Recalling (Dilakukan oleh guru melalui zoom meeting / video call)

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan
2. Menanyakan konsep pembuatan Aquarium ikan
3. Menguatkan konsep tentang Ikan mengelompokkan ikan berdasarkan warnanya

Kegiatan Akhir (Dilakukan oleh guru melalui zoom meeting / video call)

1. Menanyakan perasaan anak selama main
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa ang paling disuka
3. Pemberian tugas kepada anak dirumah untuk mengamati Ikan secara langsung
4. Menginformasikan kegiatan esok hari
5. Berdo'a setelah selesai belajar, guru menutup video call dengan mengucapkan salam

Rencana Penilaian

1. Indikator penilaian

Program	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Pengembangan Nilai Agama Moral	1.1	Mengenal Ikan ciptaan Allah
	3.1 – 4.1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Melakukan gerakan ikan berenang
Sosial Emosional	2.8	Anak menyelesaikan tugas secara tuntas
Kognitif		
	3.6 – 4.6	Mengelompokkan ikan berdasarkan warnanya
Bahasa	3.1 – 4.1	Menulis kata ikan dengan berbagai media tenggelam, terapung dan melayang
Seni	3.15 – 4.15	Menggambar ayam

2. Teknik penilaian yang akan digunakan

- a. Catatan hasil karya
- b. Observasi elektronik
 - Photo
 - Rekaman video dan suara
- c. Skala capaian perkembangan (rating scale)

Mengetahui
Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal III

Batam, 28 September 2020
Guru Kelompok

Siti Zulaihah, S.Pd

Sugiyem, S.Pd

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Tema / Sub Tema / Sub - Sub Tema : Hewan / Hewan Peliharaan / Ikan
 Kelompok : TK B
 Hari / Tanggal : Rabu, 28 September 2020

No	Program Pengembangan	KD	Indikator	Tekhnik Penilaian	Nama Anak / Capaian Perkembangan						
					Ari n	Azka	Anto	Andi	Rudi	Eka	Damar
1	NAM	1.1	Anak dapat menyebutkan hewan peliharaan ciptaan Allah	Observasi							
		3.1 – 4.1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Obeservasi							
2	Motorik	3.3 – 4.3	Anak mampu menirukan gerakan ikan berenang	Unjuk Kerja							
3	Sosem	2.8	Anak menyelesaikan tugas secara tuntas	Observasi							
4	Bahasa	3.12 – 4.12	Anak mampu menjelaskan proses terjadinya telur ayam tenggelam, terapung dan melayang	Demonstrasi							
5	Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan	Demonstrasi							
6	Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat mengelompokkan ikan berdasarkan warnanya	Penugasan							
7	Seni	3.15 – 4.15	Anak mampu membuat karya “Membuat dan membangun aquarium”	Hasil Karya							

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III**

Semester/Bulan/Minggu : I/September/12
Hari/Tanggal : Rabu,30 September 2020
Kelompok Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub tema : Binatang/Binatang Peliharaan
Sub – sub tema : Kucing
Model : Kelompok
Alokasi Waktu : 120 Menit

KD : 1.1, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.11 – 4.11, 3.12 – 4.12, 3.11 – 3.15, 2.8

Tujuan Pembelajaran

5. **NAM 1.1** Melalui kegiatan Tanya jawab anak – anak dapat menyebutkan Kucing salah satu ciptaan Allah (**PKK,Religius**)
6. **NAM 3.1 – 4.1** Melalui Kegiatan Berdoa ,anak dapat membiasakan kegiatan beribadah (**PKK,Religius**)
7. **Fisik Motorik 3.3 – 4.4** Melalui Kegiatan Fisik Motorik menirukan gerakan Kucing berjalan,anak dapat mengendalikan kemampuan koordinasi anggota tubuh (**STEAM**)
8. Bahasa 3.11 – 4.11 Melalui Kegiatan Menyanyi ,anak dapat melatih kemampuan aspek bahasa secara verbal (**STEAM**)
5. **Bahasa 3.12- 4.12** Melalui Kegiatan menonton Video Pembelajaran mengenai Kucing ,anak – anak dapat mengumpulkan Informasi dan menjelaskan kembali kaitannya dengan Kucing,macam- macam Kucing,warna Kucing,makanan Kucing, cara berkembangbiak Kucing, manfaat manfaat,bahaya Kucing (**TPACK ,ICT,Hots,)**
11. **Kognitif 2.2** Melalui Kegiatan mengamati kucing yang ada dirumah anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh kucing dan warnanya (percobaan) (**STEAM**)
12. **Kognitif 3.6 – 4.6** Melalui Kegiatan mengamati kucing dirumah anak – anak dapat menghitung jumlah kucing (**Hots**)
13. **Bahasa 3.11 – 4.11** Anak dapat mengkomunikasikan kata kucing dengan menuliskan kata “ K U C I N G dengan bahan – bahan yang ada dirumah (Hots)
14. Seni 3.15 – 4.15 dengan kegiatan bermain membuat topeng bentuk kepala “ Kucing “ (**STEAM**)
15. **Sosem 2.8** Anak dapat menyelesaikan tugas hingga tuntas (**Kemandirian**)

Materi Dalam Kegiatan

8. Mengetahui bahwa Kucing ciptaan Tuhan
9. Mandiri dan sikap peduli dengan sesama makhluk hidup
10. Menyimak Video tentang kehidupan Kucing
11. Mengidentifikasi bagian tubuh ,makanan ,tempat tinggal ,cara berkembang biak ,cara merawat ,gerakan kucing berjalan, suara ayam.
12. Mengklasifikasi Kucing berdasarkan jenisnya .
13. Membuat topeng bentuk gambar kepala “ kucing”
14. Menyanyikan lagu “ kucing belang tiga “

Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

5. Pujian terhadap ciptaan Tuhan
6. Mengucapkan salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
7. Do’a sebelum belajar dan mengenal aturan (masuk dalam pembukaan)
8. Cuci tangan (masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan)

Alat dan Bahan

8. Laptop
9. Video pembelajaran tentang Kucing
10. Gambar Bagian – bagian tubuh Kucing
11. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
12. Karton
13. Karet
14. Spidol
15. Pola gambar kepala kucing

Kegiatan Pembukaan (Dilakukan oleh guru melalui video call / zoom meeting)

8. Guru menyapa anak melalui video call dengan mengucapkan salam
9. Bernyanyi lagu anak-anak
10. Do'a sebelum belajar, do'a-do'a harian, ayat-ayat pendek
11. Mengenalkan aturan main selama video call dan mengerjakan kegiatan main dirumah
12. Berdiskusi tentang macam-macam binatang peliharaan
13. Berdiskusi tentang ciri-ciri Kucing dengan melihat tayangan video tentang Kucing
14. Praktek langsung : menirukan Kucing berjalan dan menirukan suaranya

Kegiatan Inti (Dilakukan ketika dirumah didampingi oleh orang tua/zoom meeting)

6. Anak mengamati Video tentang Kucing
7. Anak bertanya tentang
Ciri-ciri Kucing, siklus hidup Kucing
8. Anak mengumpulkan informasi
Guru memberi dukungan dengan cara menjelaskan ciri-ciri Kucing, perkembang biakan Kucing, makanan Kucing, manfaat Kucing, warna ayam, jenis Kucing dll
9. Anak menalar
 - Anak mengingat kembali video pembelajaran tentang Kucing dan perkembangbiakan Kucing
10. Anak mengkomunikasikan
 - a. Kegiatan 1
Anak menghitung jumlah kucing dengan LKPD
 - b. Kegiatan
Menulis kata “ Kucing “ dengan berbagai media
 - c. Kegiatan 3 Membuat topeng bentuk kepala kucing

Recalling (Dilakukan oleh guru melalui video call)

4. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan
5. Menanyakan konsep tentang Warna kucing , ukuran kucing, jenis kucing, makanan kucing
6. Memperkuat konsep tentang Kucing dan hasil membuat topeng gambar kucing

Kegiatan Akhir (Dilakukan oleh guru melalui video call)

6. Menanyakan perasaan anak selama main
7. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa yang paling disukai
8. Pemberian tugas kepada anak dirumah untuk memberi makan kucing secara langsung
9. Menginformasikan kegiatan esok hari
10. Berdo'a setelah selesai belajar, guru menutup video call dengan mengucapkan salam

Rencana Penilaian

1. Indikator penilaian

Program	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Pengembangan Nilai Agama Moral	1.1	Mengenal Ayam ciptaan Allah
	3.1 – 4.1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Melakukan gerakan kucing berjalan
Sosial Emosional	2.8	Anak menyelesaikan tugas secara tuntas
Kognitif	2.2	Melakukan kegiatan mengamati kucing yang ada di rumah
	3.6 – 4.6	Menghitung jumlah kucing dan menuliskan angkanya pada LKPD
Bahasa	3.1 – 4.1	Menjelaskan proses dan prosedur percobaan telur tenggelam, terapung dan melayang
Seni	3.15 – 4.15	Menggambar ayam

3. Teknik penilaian yang akan digunakan
 - a. Catatan hasil karya
 - b. Observasi elektronik
 - Photo
 - Rekaman video dan suara
 - c. Skala capaian perkembangan (rating scale)

Batam, 29 September
2020
Guru Kelompok

Mengetahu
i

Kepala TK Aisyiyah Bustanul
Athfal III

Sugiyem,S.Pd

Siti Zulaihah,S.Pd
Sugiyem,S.Pd

Tema / Sub Tema / Sub - Sub Tema : Hewan / Hewan Peliharaan / Kucing
 Kelompok : TK B
 Hari / Tanggal : Rabu, 29 September 2020

No	Program Pengembangan	KD	Indikator	Teknik Penilaian	Nama Anak / Capaian Perkembangan					
					Ari	Azka	Anto	Andi	Rudi	Eka
1	NAM	1.1	Anak dapat menyebutkan hewan peliharaan ciptaan Allah	Observasi						
		3.1 – 4.1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Observasi						
2	Motorik	3.3 – 4.3	Anak mampu menirukan gerakan kucing berjalan.	Unjuk Kerja						
3	Sosem	2.8	Anak mampu menyelesaikan tugas dalam pembelajaran online	Observasi						
4	Bahasa	3.12 – 4.12	Menuliskan kata Kucing dengan berbagai media Anak dapat menghitung jumlah gambar kucing Anak mampu membuat karya “Membuat topeng kucing“	Demonstrasi						
5	Kognitif	3.6 – 4.6		Pengasan						
6	Seni	3.15 – 4.15		Hasil Karya						

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III**

Semester/Bulan/Minggu : I/September/12
Hari/Tanggal : Rabu,30 September 2020
Kelompok Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub tema : Binatang/Binatang Peliharaan
Sub – sub tema : Ayam
Model : Kelompok
Alokasi Waktu : 120 Menit

KD : 1.1, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.11 – 4.11, 3.12 – 4.12, 3.11 – 3.15, 2.8

Tujuan Pembelajaran

9. **NAM 1.1** Melalui kegiatan Tanya jawab anak – anak dapat menyebutkan ayam salah satu ciptaan Allah (**PKK,Religius**)
10. **NAM 3.1 – 4.1** Melalui Kegiatan Berdoa ,anak dapat membiasakan kegiatan beribadah (**PKK,Religius**)
11. **Fisik Motorik 3.3 – 4.4** Melalui Kegiatan Fisik Motorik menirukan gerakan lagu ayam ,anak dapat mengendalikan kemampuan koordinasi anggota tubuh (**STEAM**)
12. Bahasa 3.11 – 4.11 Melalui Kegiatan Menyanyi ,anak dapat melatih kemampuan aspek bahasa secara verbal (**STEAM**)
5. **Bahasa 3.12- 4.12** Melalui Kegiatan menonton Video Pembelajaran mengenai Ayam ,anak – anak dapat mengumpulkan Informasi dan menjelaskan kembali kaitannya dengan Ayam,macam- macam ayam,warna ayam,makanan ayam, cara berkembangbiak ayam, manfaat ayam,bahaya ayam (**TPACK ,ICT,Hots,**)
16. **Kognitif 2.2** Melalui Kegiatan Percobaan telur ayam anak dapat mengenal konsep terapung,tenggelam dan melayang anak dapat memiliki perilaku rasa ingin tahu dengan kegiatan mengeksporasi (percobaan) (**STEAM**)
17. **Kognitif 3.6 – 4.6** Melalui Kegiatan percobaan telur melayang ,terapung dan tenggelam anak dapat mengenal bilangan dengan membandingkan jumlah ukuran garam yang akan digunakan didalam proses percobaan tersebut) (**Hots**)
18. **Bahasa 3.11 – 4.11** Anak dapat mengkomunikasikan bagaimana proses terjadinya telur tenggelam ,terapung dan melayang dalam melakukan kegiatan percobaan telur tersebut(Hots)
19. Seni 3.15 – 4.15 dengan kegiatan menggambar ayam dan telur ayam anak dapat menampilkan karya seninya . (**STEAM**)
20. **Sosem 2.8** Anak dapat menyelesaikan tugas hingga tuntas (**Kemandirian**)

Materi Dalam Kegiatan

15. Mengetahui bahwa Ayam ciptaan Tuhan
16. Mandiri dan sikap peduli dengan sesama makhluk hidup
17. Menyimak Video tentang kehidupan ayam
18. Mengidentifikasi bagian tubuh ,makanan ,tempat tinggal ,cara berkembang biak ,cara merawat ,gerakan kucing berjalan, suara ayam.
19. Mengklasifikasi ayam berdasarkan jenisnya .
20. Melakukan Percobaan Tenggelam ,Terapung dan Melayang dengan menggunakan telur ayam
21. Menyanyikan lagu “tek kotek – kotek “

Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

9. Pujian terhadap ciptahan Tuhan
10. Mengucapkan salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
11. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan (masuk dalam pembukaan)
12. Cuci tangan (masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan)

Alat dan Bahan

16. Laptop
17. Video pembelajaran tentang Ayam
18. Gambar Bagian – bagian tubuh Ayam
19. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
20. Telur ayam
21. Garam
22. Sendok
23. Gelas

Kegiatan Pembukaan (Dilakukan oleh guru melalui video call / zoom meeting)

15. Guru menyapa anak melalui video call dengan mengucapkan salam
16. Bernyanyi lagu anak-anak
17. Do'a sebelum belajar, do'a-do'a harian, ayat-ayat pendek
18. Mengenalkan aturan main selama video call dan mengerjakan kegiatan main dirumah
19. Berdiskusi tentang macam-macam binatang peliharaan
20. Berdiskusi tentang ciri-ciri Ayam dengan melihat tayangan video tentang Ayam
21. Praktek langsung : menirukan Ayam berjalan dan menirukan suaranya

Kegiatan Inti (Dilakukan ketika dirumah didampingi oleh orang tua/zoom meeting)

11. Anak mengamati
Video tentang Ayam
12. Anak bertanya tentang
Ciri-ciri Kucing, siklus hidup Ayam
13. Anak mengumpulkan informasi
Guru memberi dukungan dengan cara menjelaskan ciri-ciri Ayam, perkembang biakan Ayam, makanan Ayam, manfaat ayam, warna ayam, jenis ayam dll
14. Anak menalar
 - Anak mengingat kembali video pembelajaran tentang ayam dan perkembangbiakan ayam
15. Anak mengkomunikasikan
 - a. Kegiatan 1
Anak Melakukan Percobaan tenggelam, terapung dan melayang dengan telur ayam
 - b. Kegiatan
Anak mendemonstrasikan kegiatan Percobaan tenggelam, terapung dan melayang dengan telur ayam
 - c. Kegiatan 3
Menggambar ayam “

Recalling (Dilakukan oleh guru melalui video call)

7. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan
8. Menanyakan konsep tentang ayam dan hasil percobaan tenggelam, terapung dan melayang dengan telur ayam.
9. Menguatkan konsep tentang ayam dan hasil percobaan tenggelam, terapung dan melayang dengan telur ayam.

Kegiatan Akhir (Dilakukan oleh guru melalui video call)

11. Menanyakan perasaan anak selama main
12. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa ang paling disukai
13. Pemberian tugas kepada anak dirumah untuk mengamati Ayam secara langsung
14. Menginformasikan kegiatan esok hari
15. Berdo'a setelah selesai belajar, guru menutup video call dengan mengucapkan salam

Rencana Penilaian

1. Indikator penilaian

Program	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Pengembangan Nilai Agama Moral	1.1	Mengenal Ayam ciptaan Allah
	3.1 – 4.1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Melakukan gerak lagu Ayam
Sosial Emosional	2.8	Anak menyelesaikan tugas secara tuntas
Kognitif	2.2	Melakukan Percobaan Tenggelam, terapung dan melayang dengan telur ayam
	3.6 – 4.6	Menghitung jumlah telur ,gelas ,air dan garam yang digunakan
Bahasa	3.1 – 4.1	Menjelaskan proses dan proses percobaan telur tenggelam, terapung dan melayang
Seni	3.15 – 4.15	Menggambar ayam

4. Teknik penilaian yang akan digunakan

- a. Catatan hasil karya
- b. Observasi elektronik
 - Photo
 - Rekaman video dan suara
- c. Skala capaian perkembangan (rating scale)

Mengetahui
Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal III

Batam, 30 September 2020
Guru Kelompok

Siti Zulaihah,S.Pd

Sugiyem,S.Pd

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Tema / Sub Tema / Sub - Sub Tema : Hewan / Hewan Peliharaan / Ayam

Kelompok : TK B

Hari / Tanggal : Rabu, 30 September 2020

No	Program Pengembangan	KD	Indikator	Tekhnik Penilaian	Nama Anak / Capaian Perkembangan						
					Ari	Azka	Anto	Andi	Rudi	Eka	Rama
1	NAM	1.1	Anak dapat menyebutkan hewan peliharaan ciptaan Allah	Observasi							
		3.1 – 4.1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Obeservasi							
2	Motorik	3.3 – 4.3	Anak mampu menirukan gerak lagu ayam	Unjuk Kerja							
3	Sosem	2.6	Anak mampu mengikuti aturan dalam pembelajaran online	Observasi							
4	Bahasa	3.12 – 4.12	Anak mampu menjelaskan proses terjadinya telur ayam tenggelam, terapung dan melayang	Demonstrasi							
5	Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan	Demonstrasi							
6	Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan	Penugasan							
6	Seni	3.15 – 4.15	Anak mampu membuat karya “ dengan menggambar ayam “	Hasil Karya							

