

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PANDEMIK
Belajar Dari Rumah (BDR)

Satuan Pendidikan : TKS ABA 1 KALIWATES JEMBER
Kelas / Semester : TK A 3 / II
Tema : AKU SEORANG ILMUWAN CILIK
Sub Tema : Eksperimen Bermain Perubahan Warna
Sub-sub tema : Eksperimen Bermain Perubahan Warna Air
Alokas waktu : 40 menit

Oleh : WIWIEN HENDRA PURNAMASARI, S.P, S.Pd



Eksperimen Bermain Perubahan Warna



KINEMASTER



Memasukkan air ke dalam gelas aqua

Eksperimen Bermain Perubahan Warna



Air mulai merambat



TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL (ABA) 1

Kaliwates - Jember

Jl. KH. Agus Salim Gang Kaliserang No. 32 A, Tegal Besar, Jember

Telp / email : (0331) 323625 / aba1.kaliwatesjbr@yahoo.com

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PANDEMIK

Belajar Dari Rumah (BDR)

Kelompok	: A3
Usia	: ± 4-5 tahun
Semester / Minggu	: II / 8 (Delapan)
Hari / Tanggal	: Sabtu, 6 Maret 2021
Waktu	: 40 menit
Topik / Tema	: AKU SEORANG ILMUWAN CILIK
Sub tema	: Eksperimen Bermain Perubahan Warna
Sub-sub tema	: “ Eksperimen Bermain Perubahan Warna Air”

Kompetensi Inti

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya. Nilai Moral Agama 1.1
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Sosial Emosional 2.12
3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Fisik Motorik 3.3-4.3
4. Mengetahui dan menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. Kognitif 3.5-4.5
5. Memahami Bahasa ekspresif . Bahasa 3.11-4.11
6. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. Seni 3.15-4.15

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu mensyukuri kebesaran ciptaan Allah dengan mengucapkan hamdallah secara benar melalui pengamatan video, dengan tepat
2. Anak mampu memahami konsep warna, sifat dan kegunaan air
3. Anak mampu berani tampil saat bereksperimen bermain perubahan warna air.
4. Anak mampu menyimak penjelasan tentang eksperimen bermain perubahan warna air.

Metode Pembelajaran :

1. Bercakap-cakap /Tanya jawab
2. Bermain
4. Pemberian Tugas
5. Demonstrasi

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

Eksperimen bermain perubahan warna air.

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Sikap mempercayai Allah SWT sebagai pencipta air
2. Sikap estetis/rapi dalam berkarya
3. Sikap tanggung jawab dalam bereksperimen bermain perubahan warna air.

Sumber Belajar : Video materi AKU SEORANG ILMUWAN CILIK tentang Eksperimen Bermain Perubahan Warna (<https://youtu.be/WUgGF0BepGB>)

You Tube dengan ketik Wiwien H P dengan judul Eksperimen Bermain Perubahan Warna

Alat dan Bahan :

Air, gelas aqua 7, pewarna makanan merah, kuning, biru, tissue, sendok

Kegiatan Pembelajaran

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (+ 10 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Salam- Guru menyapa dan menanyakan kabar anak dan orang tua- Guru memberikan motivasi dan semangat melalui group whatsapp, mengecek kehadiran siswa melalui group whatsapp.- Guru memberikan arahan kepada anak dengan dukungan orang tua tentang materi hari ini- Guru dan anak melakukan kegiatan berdo'a sebelum kegiatan- Guru menyampaikan arahan kepada orang tua mengenai aktifitas belajar yang akan dilakukan orang tua dan anak- Guru menyampaikan bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses belajar- Murid menyebutkan satu persatu bahan-bahan yang akan digunakan- Guru mengambil absen secara online
Inti (±25 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Murid didampingi orang tua melihat dan mendengarkan materi yang guru jelaskan melalui (https://youtu.be/WUgGF0BepGB) You Tube dengan ketik Wiwien H P dengan judul Eksperimen Bermain Perubahan Warna tentang eksperimen bermain perubahan warna.- Cara pelaksanaan eksperimen :<ol style="list-style-type: none">a. Tissue dilipat menjadi 4 lipatan sebanyak 6 buahb. Gelas aqua sebanyak 7 ditata secara berurutan, masukkan air di gelas aqua no 1, 3, 5, 7 dan gelas aqua no 2, 4, 6 dikosongi.c. Gelas aqua no 1 diberi pewarna merah, gelas aqua no 3 diberi pewarna kuning, gelas aqua no 5 biru dan gelas aqua no 7 merah.d. Masukkan tissue sebagai penghubung dalam percampuran warna dan air akan mulai naik ke gelas aqua kosong. Gelas aqua kosong akan terisi oleh percampuran warna. Gelas aqua no 2 terisi warna air oranye yang merupakan percampuran air warna merah (gelas aqua no 1) dan kuning (gelas aqua no 3). Gelas aqua no 4 terisi warna air hijau yang merupakan percampuran air warna kuning (gelas aqua no 3) dan biru (gelas aqua no 5). Gelas aqua no 6 terisi warna air ungu yang merupakan percampuran air warna biru (gelas aqua no 5) dan merah (gelas aqua no 7).- Anak mempraktekkan kegiatan tentang eksperimen percampuran warna.- Dalam mempraktekkan kegiatan eksperimen percampuran warna orang tua diperbolehkan membantu mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan.
Penutup (± 5 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Guru menyampaikan kesimpulan eksperimen percampuran warna, mengapa air bisa berubah warna karena air dicampur pewarna, kenapa air warna bisa berjalan karena air akan merambat naik melalui tissue.- Guru bertanya pada orang tua hal yang paling disukai dan hal yang tersulit dalam proses pembelajaran

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- Guru mengarahkan orang tua untuk mendokumentasikan pada saat anak berkegiatan dan mengingatkan untuk menyampaikan dokumentasi kegiatan belajar di rumah berupa foto kolase / video melalui nomer <i>Whatsapp</i> pribadi Guru- Murid dan orang tua memberikan refleksi / umpan balik mengenai apa yang sudah dipelajari hari ini dan bagaimana kesan yang dirasakan selama proses pembelajaran.- Menanyakan kegiatan yang telah dilakukan anak- Pemberian pesan moral kepada anak untuk <u>selalu memelihara air sebagai makhluk ciptaan Allah dengan baik.</u>- Penguatan untuk senang dan semangat melakukan belajar dari rumah (BDR).- Salam |
|--|--|

Panduan Orang Tua :

1. Mendampingi anak ketika menggunakan internet untuk melihat video pembelajaran
2. Orang tua diminta menanyakan perasaan anak saat melakukan kegiatan hari ini
3. Orang tua menanyakan kepada anak, kegiatan yang akan dilakukan besok
4. Anak bersama orang tua mengakhiri kegiatan dengan berdo'a

Assesmen

1. Keaktifan partisipasi murid dan orang tua di group whatsapp
2. Foto kolase hasil kerja siswa
3. Refleksi / umpan balik murid terhadap pembelajaran.

REKAP PENILAIAN HARIAN

TEMA : AIR, UDARA & API		SUB TEMA : Perubahan Air, Udara dan Api					
NO.	NAMA	MINGGU KE 8 (Perubahan air, udara dan api)					
		Senin, 1 Mar 2021 Menirukan pola huruf air, udara dan api dengan mengecap	Rabu, 3 Mar 2021		Jum'at, 5 Mar 2021		Sabtu, 6 Mar 2021
			Membuat agar-agar / jelly	Membuat es batu	<i>Mengenal sifat Allah, menghafal hadist larangan marah marah</i>	<i>Kolase lambang IPM</i>	Eksperimen perubahan warna
1	Ai	√	√	√	√		√
2	Altaf	√	√	√	√	√	√
3	Arzi				√	√	√
4	Syila		√	√	√	√	√
5	Azka	√	√	√	√	√	√
6	Nayla	√	√	√	√	√	√
7	Dzikran	√	√	√	√	√	√
8	Berlian	√	√	√	√	√	√
9	Diva	√	√	√	√	√	√
10	Kalih		√	√	√		
11	Rafif		√	√	√	√	√
12	Raffa	√	√	√	√	√	
13	Fathan				√		√
14	Rafa	√	√	√	√	√	√
15	Khanza				√		
16	Dhiren	√	√	√	√	√	√

Jember, 1 Maret 2021

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok A3

Dra. Any Junaidah A, S.Pd
NBM. 903378

Wiwien Hendra P, S.P, S.Pd

BUKTI PEMBELAJARAN SELAMA BELAJAR DI RUMAH BERUPA DOKUMEN FOTO KOLASE, INFORMASI ORANG TUA, CATATAN ANEKDOT DAN VIDEO



Dzikran eksperimen perubahan warna



Berlian eksperimen perubahan warna



TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL (ABA) 1

Kaliwates - Jember

Jl. KH.Agus Salim Gang Kaliserang No. 32 A, Tegal Besar, Jember

Telp / email : (0331) 323625 / aba1.kaliwatesjbr@yahoo.com

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Kelompok A (Th. Ajaran 2020-2021)

SEMESTER/MINGGU : **II (DUA)** / 7

KD :1.1, 2.1, 2.5, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.15, 4.15

KELOMPOK : TK A

TEMA : AIR, UDARA, API (AIRUD)

Sub Tema : Manfaat Air Udara dan Api

NO	SUB TEMA	MUATAN/MATERI PEMBELAJARAN	TUJUAN	RENCANA KEGIATAN	STRATEGI PEMBELAJARAN
				Usia4-5 Tahun	
(Topik : Manfaat Air, Udara dan Api)					
7.	Manfaat AIRUD	<ul style="list-style-type: none"> • Mensyukuri ciptaan Allah Swt 1.1 • Kebersihan diri dan lingkungan 2.1 • Berani tampil 2.5 • Mengenal ciri dan fungsi air udara api 3.8 • Pemanfaatan air udara api 4.8 • Menyimak penjelasan tentang air udara api 3.10 • Bercerita tentang manfaat air udara api 4.10 • Mengenal lagu air udara api 3.15 • Senang mengikuti irama musik 4.15 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mensyukuri kebesaran ciptaan Allah dengan mengucapkan hamdallah secara benar (1.1) 2. Anak mampu menjaga kebersihan diri dengan mandi, menggosok gigi, cuci tangan, berwudhu dan lingkungan (2.1) 3. Anak mampu berani tampil saat bercerita manfaat air, udara dan api melalui sebuah lagu (2.5) 4. Anak mampu mengenal ciri dan fungsi air, udara dan api (3.8) 5. Anak mampu mengetahui manfaat air, udara dan api (4.8) 6. Anak mampu menyimak penjelasan tentang air, udara dan api (3.10) 7. Anak mampu bercerita tentang manfaat air, udara dan api (4.10) 8. Anak mampu mengenal lagu air, udara dan api (3.15) 9. Anak mampu senang mengikuti irama musik (4.15) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita manfaat air, udara dan api melalui sebuah lagu 2. Membuat kipas dari kertas / bahan alam 3. Mencuci kaos kaki sendiri 4. Membakar dan mengipasi sate / jagung / ikan bakar 	<p>Menginformasikan Refleksi kata - kata</p> <p><i>Modelling</i> Ajakan</p> <p><i>Do it signal</i> <i>Modelling</i></p> <p><i>Do it signal</i> <i>Modelling</i></p>

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
Kelompok A (Th. Ajaran 2020-2021)

SEMESTER/MINGGU : II (DUA) / 8

KD : 1.1, 2.2, 2.8, 3.3, 4.3, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

KELOMPOK : TK A

TEMA : AIR UDARA API (AIRUD)
 Sub Tema : Perubahan Air Udara dan Api

NO	SUB TEMA	MUATAN/MATERI PEMBELAJARAN	TUJUAN	RENCANA KEGIATAN	STRATEGI PEMBELAJARAN
				Usia4-5 Tahun	
(Topik : Perubahan Air, Udara dan Api)					
8.	Perubahan Air, Udara dan Api	<ul style="list-style-type: none"> • Keistimewaan air, udara dan api yang harus disyukuri 1.1 • Aku perlu tahu 2.2 • Inisiatif sendiri 2.8 • Mengenal cara gerakan motorik tangan 3.3 • Gerakan koordinasi tangan 4.3 • Mengenal keaksaraan pada kata AIRUD 3.12 • Tanya jawab tentang keaksaraan pada kata AIRUD 4.12 • Tertarik pada karya tentang perubahan komponen alam (air, udara dan api) 3.15 • Menyajikan karya seni tentang perubahan bentuk AIRUD 4.15 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu bersyukur keistimewaan air, udara dan api dengan mengucapkan hamdallah secara benar (1.1) 2. Anak mampu mengetahui perubahan air, udara dan api (2.2) 3. Anak mampu berinisiatif untuk membuat agar-agar / jelly / es batu 4. Anak mampu mengenal cara gerakan motorik tangan saat mengecap, membuat agar-agar / jelly / es batu (3.3) 5. Anak mampu melakukan gerakan koordinasi tangan saat mengecap, membuat agar-agar / jelly / es batu (4.3) 6. Anak mampu mengenal keaksaraan pada kata AIRUD saat menirukan pola huruf AIR, UDARA dan API dengan mengecap (3.12) 7. Anak mampu melakukan tanya jawab tentang keaksaraan pada kata AIRUD (4.12) 8. Anak mampu tertarik pada karya tentang perubahan komponen alam (air, udara dan api) (3.15) 9. Anak mampu menyajikan karya seni tentang perubahan bentuk AIRUD dengan cara mengecap (4.15) 	1. Menirukan pola huruf AIR, UDARA dan API dengan mengecap	<i>Modelling</i> Ajakan
				2. Membuat agar agar / jelly / es batu	<i>Modelling</i> Ajakan

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Kelompok A (Th. Ajaran 2020-2021)

SEMESTER/MINGGU : **II (DUA)** / 9

KD : 1.2, 2.11, 3.4, 4.4, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10

KELOMPOK : TK A

TEMA : AIR UDARA API (AIRUD)

Sub Tema : Tanggap Bahaya Api

NO	SUB TEMA	MUATAN/MATERI PEMBELAJARAN	TUJUAN	RENCANA KEGIATAN	STRATEGI
				Usia4-5 Tahun	PEMBELAJARAN
(Topik : Tanggap Bahaya API)					
9.	Tanggap AIRUD	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap bersyukur karena dapat melindungi diri 1.2 • Sikap menyesuaikan / tanggap dengan bahaya api 2.11 • Mengenal cara melindungi dari bahaya api 3.4 • Tidak bermain api 4.4 • Mengenal peralatan memadamkan api 3.6 • Macam peralatan pemadaman api beserta fungsinya 4.6 • Mengenal cara memadamkan api 3.10 • Bercerita tentang penanggulangan bencana kebakaran 4.10 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu bersyukur karena dapat melindungi diri dari bahaya api (1.2) 2. Anak mampu bersikap menyesuaikan / tanggap dengan bahaya api (2.11) 3. Anak mampu mengenal cara melindungi dari bahaya api (3.4) 4. Anak mampu tidak bermain api (4.4) 5. Anak mampu mengenal peralatan memadamkan api dengan melingkari gambar macam alat untuk memadamkan api (3.6) 6. Anak mampu macam mengenal peralatan pemadaman api beserta fungsinya (4.6) 7. Anak mampu mengenal cara memadamkan api (3.10) 8. Anak mampu bercerita tentang penanggulangan bencana kebakaran dengan bermain peran memadamkan api (4.10) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melingkari gambar macam alat untuk memadamkan api 2. Bermain peran memadamkan api bersama ayah dan bunda 	<p><i>Modelling</i> Ajakan</p> <p>Menginformasikan Refleksi kata - kata</p>

Aspek Perkembangan	KD dan Indikator	I Alat Transportasi			II Wirausaha			III Air, udara, api			IV Alat komunikasi			V Tanah Airku		VI Alam Semesta			KESIMPULAN CAPAIAN (*)	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3		
FISIK	2.1 Memiliki perilaku yan mencerminkan hidup sehat																			
	Menjaga kebersihan tempat bermain			√					√						√					BSH
	Melakukan kegiatan kebersihan diri dan lingkungan			√		√			√				√						√	BSH
	Mulai terbiasa makan makanan sendiri																			
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus																			
	Mengenal kegiatan dengan gerakan menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce, mengecap, menggunting, mencocok, menjahit, menganyam, menempel dan gerakan dalam berperan)			√					√	√			√				√		√	BSH
	Mengenal kegiatan memanfaatkan alat permainan di dalam dan diluar ruang			√					√	√			√		√					BSH
	Mengenal kegiatan menirukan bentuk suatu benda / menjiplak bentuk / membuat berbagai bentuk dengan motorik halus tangan			√					√	√			√						√	BSH
	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus																			
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce, mengecap, menggunting, mencocok, menjahit, menempel, menganyam, gerakan dalam berperan)			√					√	√			√		√				√	BSH
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu memanfaatkan alat permainan di dalam dan diluar ruang			√					√	√			√							BSH
	Melakukan kegiatan menirukan bentuk suatu benda / menjiplak bentuk / membuat berbagai bentuk dengan motorik halus tangan			√					√	√			√						√	BSH
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat																			
	Mulai mengenal kebiasaan hidup bersih dan sehat			√						√	√		√		√				√	BSH
	4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat																			
Mulai terbiasa melakukan hidup bersih dan sehat			√						√	√		√						√	BSH	

Aspek Perkembangan	KD dan Indikator	I Alat Transportasi			II Wirausaha			III Air, udara, api			IV Alat komunikasi			V Tanah Airku		VI Alam Semesta			KESIMPULAN CAPAIAN (*)			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3				
		3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)																				
BAHASA	Memahami perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan makan bersama)			√				√	√	√		√		√							BSH	
	Memahami cara menyampaikan kata – kata yang baru didengar dan dikenal			√				√	√	√		√		√				√			BSH	
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)																					
	Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan makan bersama)			√				√	√	√		√			√							BSH
	Menceritakan kembali kata-kata yang baru didengar dengan kosakata yang terbatas			√				√	√	√		√			√				√			BSH
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)																					
	Mengenal kalimat pendek untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa			√				√	√					√				√			BSH	
	Memahami kata-kata yang baru didengar dengan kosakata yang terbatas dari cerita yang disampaikan guru			√				√	√			√		√							BSH	
	Memahami kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa			√				√	√			√		√				√			BSH	
	Memahami cara menyampaikan perasaan saat bermain			√				√	√			√		√							BSH	
	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)																					
	Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa			√				√	√			√		√							BSH	
	Menceritakan kembali kegiatan bermain apa saja yang telah dilakukan			√				√	√			√		√				√			BSH	
	Mengungkapkan dan menyampaikan perasaan saat bermain			√				√	√			√		√				√			BSH	

Aspek Perkembangan	KD dan Indikator	I Alat Transportasi			II Wirausaha			III Air, udara, api			IV Alat komunikasi			V Tanah Airku		VI Alam Semesta			KESIMPULAN CAPAIAN (*)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
BAHASA	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain																		
	Menyebut keaksaraan awal (huruf / angka) dari nama benda		√		√				√			√		√		√			BSH
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya																		
	Menulis huruf-huruf dicontohkan dengan meniru (menjiplak / menebalkan / meniru bentuk huruf dengan mengecap/kolase, membuat huruf dengan plastisin/ media apa saja)		√		√				√			√		√		√			BSH
SOSMOS	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri																		
	Berani tampil didepan teman atau guru		√		√			√			√								BSH
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri																		
	Mentaati aturan di sekolah							√			√		√		√			BSH	
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan																		
	Bersikap tenang, tidak lekas marah , mau menunggu giliran			√							√		√		√				BSH
	Kesediaan untuk menahan diri							√											BSH
	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian																		
	• Mulai belajar tidak bergantung pada orang lain							√	√			√		√		√			BSH
	• Mulai bisa mengambil keputusan secara mandiri			√					√										BSH
• Memilih dan memiliki inisiatif untuk belajar								√										BSH	
• Mulai belajar melakukan sesuatu tanpa harus dibantu /dibantu seperlunya								√			√							BSH	

Aspek Perkembangan	KD dan Indikator	I Alat Transportasi			II Wirausaha			III Air, udara, api			IV Alat komunikasi			V Tanah Airku		VI Alam Semesta			KESIMPULAN CAPAIAN (*)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
SOSMOS	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya																		
	Peka untuk membantu orang lain yang membutuhkan		√	√	√				√				√			√	√		
	2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada yang lain																		
	Menghargai dan membantu orang lain								√	√	√								
	2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri																		
	Menyesuaikan diri dengan aturan bermain dalam permainan (2.11)			√					√				√				√		
	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab																		
	Bertanggung jawab atas perilaku untuk kebaikan diri sendiri			√					√	√			√						
	Merapihkan/membereskan mainan pada tempat semula			√					√	√			√						
	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas			√					√	√			√				√		
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur																		
	Mengembalikan benda yang bukan haknya			√					√				√				√		
	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain																		
	Mampu memahami pengendalian emosi diri	√	√	√			√					√			√	√	√		
	4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar																		
	Menjalin pertemanan dengan anak lain																√		
	3.14 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar																		
Mengenal pilihan sendiri dari berbagai kegiatan /benda yang disediakan			√					√				√				√			
Memahami pilihan permainan dan cara memilihnya			√					√				√							

Aspek Perkembangan	KD dan Indikator	I Alat Transportasi			II Wirausaha			III Air, udara, api			IV Alat komunikasi			V Tanah Airku		VI Alam Semesta			KESIMPULAN CAPAIAN (*)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
SOSMOS	4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat																		
	Memilih satu dari berbagai kegiatan bermain / benda yang disediakan			√				√				√		√		√			
	Memilih satu macam dari 2-3 pilihan yang tersedia (misal: mainan, makanan, pakaian)			√				√				√		√					
SENI	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis																		
	Bertindak/berbuat yang mencerminkan sikap estetis			√				√				√		√	√				
	Merawat kebersihan, menjaga kerapihan diri, dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya			√				√				√		√	√				
	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni																		
	Memahami tampilan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain							√	√			√							
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media																		
	Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain			√				√	√	√					√				
KOGNITIF	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu																		
	Mencoba bertanya, mengamati dan menceritakan kembali apa yang terjadi							√	√			√			√				
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu			√					√			√			√				
	Mencoba bertanya, mengamati dan menceritakan kembali apa yang terjadi (seperti <i>jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman, cara merawat tanaman, cara perkembang biakan binatang, percobaan eksperimen, proses gravitasi benda, sifat benda-benda yang dimasukkan ke dalam air, mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bau dan suara, proses perubahan bentuk, dsb</i>)								√	√			√						

Aspek Perkembangan	KD dan Indikator	I Alat Transportasi			II Wirausaha			III Air, udara, api			IV Alat komunikasi			V Tanah Airku		VI Alam Semesta			KESIMPULAN CAPAIAN (*)	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
KOGNITIF	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif																			
	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif																√			BSH
	Terbiasa menciptakan / menirukan / membuat suatu benda atau bermain peran dengan cara atau ide kreasi sendiri											√								BSH
	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif																			
	Mengenal pemecahan masalah sederhana yang dihadapi dengan ide kreatif sendiri			√								√								BSH
	4.5 menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif																			
	Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dengan ide kreatif sendiri			√								√								BSH
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, fungsi, dan ciri-ciri yang lainnya)																			
	Mengenal benda berdasarkan ukuran, jumlah dan urutan atau mengenal pengelompokan berbagai benda berdasarkan ukuran									√			√		√		√			BSH
	Mengenal benda berdasarkan ukuran, jumlah dan urutan (misal : melalui kegiatan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil-terbesar atau sebaliknya (5 seriasi), menyebutkan dan menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10, menunjuk 2 kumpulan benda yang sama atau tidak sama jumlahnya, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan (3.6)									√			√		√		√			BSH
Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri – ciri lainnya. (3.6)			√					√	√	√						√			BSH	

Aspek Perkembangan	KD dan Indikator	I Alat Transportasi			II Wirausaha			III Air, udara, api			IV Alat komunikasi			VI Tanah Airku		VI Alam Semesta			KESIMPULAN CAPAIAN (*)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
KOGNITIF	3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)																		
	Menunjuk nama dan kegunaan benda – benda alam (3.8)							√	√			√							BSH
	4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar , bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh																		
	Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara sederhana yang berhubungan dengan benda –benda yang ada dilingkungan alam (4.8)			√					√	√			√	√					√
Mengklasifikasi benda-benda alam berdasarkan ciri fisiknya (4.8)			√					√				√	√					√	BSH

Keterangan : () : diisi dengan melihat skor nilai capaian perkembangan yang paling menonjol*

Jember, 11 / 1 / 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah

Dra Any Junaidah Alfiani, S.Pd
NBM. 903378

Guru Kelompok A3

Wiwien Hendra P, S.P, S.Pd

