

LEMBAR EVALUASI

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 tahun
TEMA / SUB TEMA : TANAMAN / TANAMAN OBAT/ KUNYIT
HARI/ TANGGAL :
KEGIATAN MAIN : MEMBUAT JAMU KUNYIT ASAM

1. Buatlah jamu kunyit asam seperti video yang guru kirim
2. Gunting gambar yang tersedia agar menjadi urutan cara membuat jamu yang benar, kemudian anak menceritakannya kembali



INSTRUMENT PENILAIAN

NO	KD & INDIKATOR	METODE	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
1	NAM 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	Observasi melalui video yang di kirim orang tua, anak dapat menyebutkan kunyit adalah ciptaan Tuhan, mengucapkan syukur				
2	FM 3.3 -4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Observasi melalui video anak dapat memarut/ Menumbuk kunyit, memeras parutan kunyit menggunakan tangannya				
3	Bahasa 3.11-4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif	OBSERVASI dari video, anak dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman kunyit				
4	Kognitif 3.9 – 4.9 Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana	Observasi melalui video, anak dapat menggunakan parutan atau ulekan				
5	Seni 3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Observasi melalui video, anak melukis dengan kunyit				
6	Sosem 2.10 memiliki perilaku yang mencerminkan kerja sama	Observasi melalui video, anak bersama orang tua membuat jamu				

Pendekatan saintifik

- Anak mengamati : anak mengamati kunyit (warna, bau)
- Anak menanya : anak menanyakan tentang kegunaan kunyit
- Anak mengumpulkan informasi : anak tahu warna kunyit
- Anak menalar : anak tahu komposisi bahan untuk membuat jamu kunyit asam
- Anak mengkomunikasikan : anak tahu jamu kunyit asam terasa enak kalau di beri tambahan asam dan gula jawa

Pembelajaran STEAM

Sains : anak mengenal warna, bau dari kunyit

Technology : anak mampu menggunakan parut atau lumpang

Engineering : anak mencari cara agar kunyit bisa di jadikan jamu
 Art : anak dapat menyajikan jamu kunyit asam yang di buatnya
 Mathematic : anak dapat menakar bahan pembuat jamu

LEMBAR EVALUASI

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 tahun
TEMA / SUB TEMA : BINATANG/BINATANG UDARA/MERPATI
KEGIATAN BERMAIN : ORIGAMI BURUNG

1. **Buatlah origami seperti yang ada di video yang guru kirim**
2. **Menirukan gerakan merpati terbang**

LEMBAR INSTRUMEN

NO	KD & INDIKATOR	METODE	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
1	NAM 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	Observasi dari video yang di kirim dari grup WA anak tahu merpati adalah ciptaan Tuhan				
2	FM 3.3 -4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Observasi dari video yang di kirim anak dapat menirukan gerakan burung merpati, meniru melipat				
3	Bahasa 3.11-4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif	Observasi dari video yang di kirim anak dapat menirukan kata burung merpati dan menyebut hurufnya				
4	Kognitif 3.6 – 4.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan cirri-ciri lainnya)	Observasi dari video yang di kirim anak bisa menyebutkan binatang berkaki 2				
5	Seni 3.15-4.15 Menunjukkan karya dan	Observasi dari video yang di kirim anak mampu merangkai				

	aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	origami yang sudah di lipatnya menjadi hiasan				
6	Sosem 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	Observasi dari video yang di kirim anak mampu bersabar dalam melipat kertas menjadi burung				

Pendekatan saintifik

- Anak mengamati : anak mengamati video tentang burung merpati
- Anak menanya : anak tahu tentang kegunaan burung merpati
- Anak mengumpulkan informasi : anak tahu tentang bagian-bagian tubuh burung merpati
- Anak menalar : anak tahu merpati adalah binatang udara
- Anak mengkomunikasikan : anak tahu merpati bisa terbang karena punya sayap

Pendekatan STEAM

- SAINS : anak mampu melipat bentuk burung
- Technology : anak mampu melipat dengan kertas lipat
- Engineering : anak mampu mencari cara melipat burung
- Art : anak mampu merangkai origami burung
- Mathematic : anak mampu membilang jumlah origami yang di buat

LEMBAR EVALUASI

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 tahun

TEMA / SUB TEMA : KEBUTUHANKU/ RUMAH

HARI/ TGL :

KEGIATAN BERMAIN : MEMBUAT RUMAH KARDUS

- 1. Buatlah rumah kardus seperti video yang guru kirim**
- 2. Hias rumah kardus yang sudah di buat semenarik mungkin**

LEMBAR INSTRUMEN

NO	KD & INDIKATOR	METODE	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
1	NAM 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Observasi dari video yang di kirim anak mengucapkan syukur kepada Tuhan				
2	FM 3.3 -4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Observasi dari video yang di kirim anak mampu menggunting kardus				
3	Bahasa 3.11-4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif	Observasi dari video yang di kirim bisa menyebut bagian-bagian rumah				
4	Kognitif 3.9 – 4.9 Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana	Observasi dari video yang di kirim anak mampu membuat rumah kardus				
5	Seni 3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media Seni 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Observasi dari video yang di kirim anak menghias rumah kardus				
6	Sosem 2.10 memiliki perilaku yang mencerminkan kerja sama	Observasi dari video yang di kirim anak mau bekerja sama dengan orang tua membuat rumah kardus				

Pendekatan saintifik

- Anak mengamati : anak mengamati rumah
- Anak menanya : anak menanyakan kegunaan rumah
- Anak mengumpulkan informasi : apa saja bagian-bagian rumah
- Anak menalar : anak mengetahui kegunaan bagian-bagian rumah
- Anak mengkomunikasikan : anak tahu cara membuat rumah kardus

Pendekatan STEAM

- Sains : anak mengetahui bagian-bagian rumah
- Technology : anak mampu menggunakan gunting untuk membuat rumah kardus
- Engineering : anak mampu menggunting kertas
- Art : anak mampu menghias rumah kardus yang sudah di buatnya
- Mathematic : anak bisa membedakan pola bagian-bagian rumah