

PENULIS : AINUL KHOIRUNNISA
DIUNGGAH : 25 SEPTEMBER 2020
JENJANG : PAUD/ TK/RA
KELAS : PAUD
TEMATIK : TEMATIK RPPH

RPPH LURING



TK DHARMA WANITA PERSATUAN PADEMONEGORO
Desa Pademonegoro RT 05 RW 02 Kecamatan Sukodono
Kabupaten Sidoarjo- Jawa Timur
Email: tkdwppademonegoro45@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM 2013

TAHUN AJARAN 2020/2021

Model Pembelajaran : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 5
Tema/sub tema/ sub sub tema : Binatang / Binatang Peliharaan /Ayam
Kelompok usia : B / 5-6 Tahun
Hari /tgl : Jumat /30 Oktober 2020

A. KOMPETENSI DASAR

KD 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya (NAM)
KD 3.3 – 4.3 Gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
KD 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BAHASA)
KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitar (KOGNITIF)
KD 3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media(SENI)
KD 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama (SOSEM)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu **mempercayai adanya Tuhan** melalui mengamati benda-benda ciptaanNya (video pembelajaran) dengan mandiri
2. Anak mampu **menguatkan dan melatih koordinasi otot tangan, mata, dan kaki** melalui gerakan chicken dance dengan terampil
3. Anak mampu **mengenal benda-benda disekitar (ciri-ciri)** melalui kegiatan membandingkan menggunakan gambar dengan sangat tepat dan benar
4. Anak mampu **menunjukkan karya dan aktivitas seni** setelah membuat mahkota ayam dari bahan bekas dengan terampil

5. Anak mampu **mengenal keaksaraan awal** melalui menghubungkan gambar ke kata dengan terampil
6. Anak mampu **memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama** setelah membuat masakan ayam goreng dengan sangat baik

C. MATERI DALAM KEGIATAN

➤ Materi Kegiatan

- 1) Becakap-cakap tentang macam-macam binatang peliharaan
- 2) Menirukan gerak lagu chicken dance
- 3) Menghubungkan gambar dengan kata
- 4) Bekerja sama membuat ayam goreng
- 5) Membuat mahkota ayam
- 6) Membandingkan gambar ayam betina dan ayam jantan

➤ Materi Pembiasaan

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Bersyukur mengetahui binatang sebagai ciptaan Tuhan (NAM)
- Berperilaku sopan dan mampu bekerja sama
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

D. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : *Project Based Learning*

E. KEGIATAN MAIN : Kelompok dengan sudut pengaman

F. MEDIA, SUMBER BELAJAR, ALAT DAN BAHAN

Media :

- Video pembelajaran tentang ayam, Ayam dan Celemek Flanel

Alat dan bahan:

- Kain flannel yang telah dibentuk seperti celemek
- Gambar-gambar (ayam betina dan ayam jantan)
- Lem
- Kertas karton
- Gambar ayam
- Gunting
- Pensil
- Spidol
- Lembar kerja anak
- Kompor portable
- Alat pengorengan, piring
- Ayam , tepung bumbu, minyak goreng

Sumber Belajar :

- Internet
- Buku belajar anak

- Lingkungan sekitar

G. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

- Mengajak anak melingkar sambil menyanyi “apa kabar”
apa kabar, saya bergembira
tepuk kiri, tepuk kanan
goyangkan pinggul mu
putar ke kiri, putar ke kanan
berkeliling-berkeliling
STOP
Ayo duduk manis.
- Anak berdoa sebelum belajar secara bersama-sama dipimpin oleh guru.
Guru menyapa anak, bersyukur hari ini masih bejumpa kembali dengan guru dan teman-teman
Guru dan anak melakukan presensi melalui nyanyian “Siap”
(nama anak) sudah siap
(nama anak) sudah siap
(seterusnya sampai selesai..)
Guru dan anak melakukan tanya jawab kegiatan yang dilakkan kemarin
Guru mengenalkan tema dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini
Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam binatang peliharaan
Guru mengajak anak untuk melihat video gerak lagu ayam
Guru mengajak anak untuk bergerak sesuai gerakan yang ada di video chicken dance

H. KEGIATAN INTI (60 menit)

Metode : Bercakap-cakap, Demonstrasi, Pemberian tugas

Mengamati :

- Anak mengamati ayam secara langsung dan dari video pembelajaran

Menanya

- Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang ingin anak ketahui tentang ayam yang telah diamati, misal anak bertanya “apa makanan ayam?” “bagaimana cara berjalan ayam? Dalam keadaan darurat guru dapat memberikan pertanyaan terkait gambar yang diamati. “bagaimana suara ayam saat berkokok?”

Mengumpulkan Informasi

- Guru menyampaikan jawaban terkait pertanyaan anak
- Makanan ayam yaitu dengan biji jagung, pelet, dedak dll
- Ayam berjalan dengan kedua kakinya
- Bagian tubuh ayam diantaranya kepala, sayap, badan, ekor, dan kaki ayam(ceker ayam)
- Memberi waktu pada anak menyampaikan pengetahuannya tentang ayam.

Menalar dan Mengkomunikasikan

Guru menjelaskan tentang pertanyaan yang diajukan anak, dan mempersiapkan kegiatan yang akan dilakukan serta menyepakati peraturan bermain hari ini bersama anak, kemudian anak melakukan kegiatan dalam kelompok dengan sudut pengamatan.

- ✓ **Kegiatan 1 :** Menghubungkan gambar dengan kata

- ✓ **Kegiatan 2** : Membuat mahkota ayam
- ✓ **Kegiatan 3** : Praktek bekerja sama membuat ayam goreng
- ✓ **Pengaman** : Membandingkan antara ayam jantan dan betina di media celemek flannel
- ✓ **Recalling**: menceritakan kegiatan yang dilakukan,serta perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, menceritakan hasil karyanya dan penguatan pengetahuan anak.

Istirahat (30 menit)

a) Beristirahat (berdoa sebelum makan, cuci tangan, makan, main)

I. PENUTUP(30 menit)

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- **Upaya Tindak Lanjut** (saat di rumah bisa membuat telur dadar bersama bunda)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP penutupan
- Doa dan pulang

J. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Capaian

| Program Pengembangan | KD | INDIKATOR | TEKNIK PENILAIAN |
|-----------------------|-----------|--|---------------------------|
| Nilai Agama dan Moral | 1.1 | Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya | Observasi |
| Motorik | 3.3 – 4.3 | Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar dan halus dengan chicken dance | Observasi |
| Sosem | 3.12-4.12 | Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama dengan membuat ayam goreng | Observasi |
| Kognitif | 3.6-4.6 | Anak mengenal benda-benda disekitar dengan membandingkan gambar ayam jantan dan betina | Tanya jawab dan penugasan |
| Bahasa | 3.15-4.15 | Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menghubungkan gambar dengan kata | Tanya jawab dan penugasan |
| Seni | 2.10 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media (membuat mahkota ayam) | Unjuk kerja |

2. Format Penilaian

- a. Pedoman tanya jawab
- b. Pedoman Observasi
- c. Pedoman Penugasan
- d. Pedoman Unjuk Kerja
- e. Skala Capaian Perkembangan (Cek List)

3.Instrumen Penilaian

Pedoman Observasi

| NO | INDIKATOR | NILAI | | | |
|----|---|-------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya | | | √ | |
| 2 | Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar dan halus dengan chicken dance | | | √ | |
| 3 | Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama dengan membuat ayam goreng | | | √ | |

Pedoman Wawancara

| NO | INDIKATOR | MATERI WAWANCARA | NILAI | | | |
|----|--|--|-------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | Anak mengamati binatang peliharaan | Menanyakan tentang hewan peliharaan ayam | | | √ | |
| 2 | Anak mengetahui perbandingan ayam jantan dan ayam betina | Menanyakan kepada anak tentang perbandingan ayam jantan dan betina | | | √ | |

Pedoman Penugasan

| NO | INDIKATOR | NILAI | | | |
|----|--|-------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | Anak mengenal benda-benda disekitar dengan membandingkan gambar ayam jantan dan betina | | | √ | |
| 2 | Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menghubungkan gambar dengan kata | | | √ | |

Pedoman Unjuk Kerja

| NO | INDIKATOR | NILAI | | | |
|----|---|-------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media (membuat mahkota ayam) | | | √ | |

Skala capaian perkembangan (*rating scale/Cek List*)

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

TK DWP PADEMONEGORO

Kelompok : B

| No | Indikator Penilaian | Nama anak | | | | | | | |
|----|--|---------------|----|-----|-----|----|----|-----|-----|
| | | | | | | | | | |
| | | Hasil Capaian | | | | | | | |
| | | BB | MB | BSH | BSB | BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya | | | √ | | | | | |
| 2 | Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar dan halus dengan chicken dance | | | √ | | | | | |
| 3 | Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama dengan membuat ayam goreng | | | √ | | | | | |
| 4 | Anak mengenal benda-benda disekitar dengan membandingkan gambar ayam jantan dan betina | | | √ | | | | | |
| 5 | Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menghubungkan gambar dengan | | | √ | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|
| | kata | | | | | | | | |
| 6 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media (membuat mahkota ayam) | | | √ | | | | | |

4. Teknik Penilaian

Catatan hasil karya

FORMAT HASIL KARYA
TK DWP PADEMONEGORO
Tahun Pelajaran 2020/2021

| Tanggal | Hasil Karya Anak | Hasil Pengamatan |
|---------|------------------|------------------|
| | | |
| | | |

Catatan anekdot

FORMAT CATATAN ANEKDOT
TK DWP PADEMONEGORO
Tahun Pelajaran 2020/2021

| Nama Anak | Tempat dan Waktu | Peristiwa | Tindak Lanjut |
|-----------|------------------|-----------|---------------|
| | | | |
| | | | |
| Dst ... | | | |

5. Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN

| KD | Materi | Indikator Penilaian | | | |
|----------------------------------|--|---|---|--|--|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM 1.1 | Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 2 binatang peliharaan ciptaan Tuhan dengan bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 4 binatang peliharaan ciptaan Tuhan dengan bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 4 binatang peliharaan ciptaan Tuhan tanpa bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan lebih dari 4 peliharaan ciptaan Tuhan tanpa bimbingan |
| Fisik Motorik 3.3 – 4.3 | Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar dan | Anak belum dapat menggerakkan tangan dan kakinya | Anak dapat menirukan gerakan chicken dance dengan bimbingan | Anak dapat menirukan gerakan chicken dance tanpa bimbingan | Anak dapat menirukan gerakan chicken dance dengan terampil |

| | | | | | |
|-------------------------|---|--|---|---|--|
| | halus dengan chicken dance | | | | |
| Bahasa 3.12- 4.12 | Mengenal keaksaraan awal melalui bermain | Anak belum dapat menghubungkan gambar ke kata | Anak dapat menghubungkan gambar ke kata dengan bimbingan | Anak dapat menghubungkan gambar ke kata tanpa bimbingan | Anak dapat menghubungkan gambar ke kata mandiri dan terampil |
| Kognitif 3.6-4.6 | Mengenal benda-benda disekitar (ciri-ciri, warna) Membandingkan gambar ayam jantan (ayam jago) dan ayam betina | Anak dapat membandingkan ayam jantan dan betina dengan kurang tepat | Anak dapat membandingkan ayam jantan dan betina dengan cukup tepat | Anak dapat dapat membandingkan ayam jantan dan betina dengan tepat | Anak dapat membandingkan ayam jantan dan betina dengan sangat tepat dan benar |
| Seni 3.15- 4.15 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media | Anak belum dapat membuat kreasi mahkota ayam | Anak dapat membuat kreasi mahkota ayam dengan bimbingan | Anak dapat membuat kreasi mahkota ayam tanpa bimbingan | Anak dapat membuat kreasi mahkota ayam dengan terampil |
| Sosem 2.10 | Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama | Anak dapat menunjukkan sikap kerja sama bersama bunda untuk membuat ayam goreng dengan kurang baik | Anak dapat menunjukkan sikap kerja sama bersama bunda untuk membuat ayam goreng dengan cukup baik | Anak dapat menunjukkan sikap kerja sama bersama bunda untuk membuat ayam goreng dengan baik | Anak dapat menunjukkan sikap kerja sama bersama bunda untuk membuat ayam goreng dengan sangat baik |

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas B

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

RPPH DARING
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
PROGRAM BELAJAR DI RUMAH (BDR)/RPP DARING
TK DWP PADEMONEGORO

TEMA/SUB TEMA : Binatang/ Binatang di Air / Ikan
SEMESTER/BULAN/MINGGU : I/Oktober/12
KELOMPOK : B (Usia 5-6 Tahun)

| NO | KD | Materi | Kegiatan Pembelajaran |
|----|----------------------------|--|--|
| 1. | NAM 1.1 | Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya | 1. Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan yang hidup di air melalui video pembelajaran (ikan, bintang laut, kuda laut, kura-kura, udang) |
| 2. | Fisik Motorik 3.3 – 4.3 | Gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus | 2. Apakah disekitar anak ada binatang yang hidup di air 3. Ayo menciptakan ikan dari plastisin/tanah liat/bahan yang bisa digunakan di rumah |
| 3. | Bahasa 3.12-4.12 | Mengenal keaksaraan awal melalui bermain | 4. Senangnya mengkreasikan gerakan lagu “ikan” 5. Mari kita menempel huruf yang menjadi kata “ikan” pada foto |
| 4. | Kognitif 3.6-4.6 | Mengenal benda-benda disekitar (ukuran dan warna) | 6. Yuk kita membandingkan gambar ikan dari yang terkecil sampai yang terbesar |
| 5. | Seni 3.15-4.15 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media | 7. Anak dapat memasang gambar dengan bayangannya |
| 6. | Sosem 2.12 | Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab | 8. Membuat sisik ikan dengan stempel jari 9. Nah kegiatan sudah selesai yuk kita bereskan alat main yang digunakan |

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

RUBRIK PENILAIAN

| KD | Materi | Indikator Penilaian | | | |
|----------------------------|--|--|--|---|--|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM 1.1 | Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 2 binatang yang hidup di air ciptaan Tuhan dengan bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 4 binatang yang hidup di air ciptaan Tuhan dengan bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 4 binatang yang hidup di air ciptaan Tuhan tanpa bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan lebih dari 4 binatang yang hidup di air ciptaan Tuhan tanpa bimbingan |
| Fisik Motorik 3.3 – 4.3 | Gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus | Anak belum dapat menggerakkan tangan dan kakinya | Anak dapat menciptakan ikan dan bergerak sesuai lagu dengan bimbingan | Anak dapat menciptakan ikan dan bergerak sesuai lagu tanpa bimbingan | Anak dapat menciptakan ikan dan bergerak sesuai lagu dengan terampil |
| Bahasa 3.12-4.12 | Mengenal keaksaraan awal melalui bermain | Anak belum dapat menempel huruf menjadi kata ikan | Anak dapat menempel huruf menjadi kata ikan dengan kurang tepat | Anak dapat menempel huruf menjadi kata ikan dengan tepat | Anak dapat menempel huruf menjadi kata ikan dengan tepat dan menyebutkan huruf “ikan” |
| Kognitif 3.6-4.6 | Mengenal benda-benda disekitar (ukuran dan warna) Membandingkan gambar kura-kura dari yang terkecil sampai yang terbesar | Anak belum dapat membandingkan gambar dari ukuran yang terkecil sampai yang terbesar | Anak dapat membandingkan gambar dari ukuran yang terkecil sampai yang terbesar dengan bimbingan | Anak dapat membandingkan gambar dari ukuran yang terkecil sampai yang terbesar tanpa bimbingan | Anak dapat membandingkan gambar dari ukuran yang terkecil sampai yang terbesar dengan terampil |
| | Memasangkan gambar dengan bayangannya | Anak belum dapat memasang gambar ke | Anak dapat memasang gambar ke | Anak dapat memasang gambar ke | Anak dapat memasang gambar ke |

| | | | | | |
|-------------------|--|--|---|--|--|
| | | bayangannya | bayangannya dengan kurang tepat | bayangannya dengan tepat | bayangannya dengan tepat dan mandiri |
| Seni 3.15-4.15 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media | Anak belum dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna | Anak dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna dengan bimbingan | Anak dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna tanpa bimbingan | Anak dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna tanpa dengan terampil |
| Sosem 2.12 | Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab | Anak belum dapat membereskan alat main setelah digunakan | Anak dapat membereskan alat main setelah digunakan dengan 2 kali bimbingan | Anak dapat membereskan alat main setelah digunakan dengan 1 bimbingan | Anak dapat membereskan alat main setelah digunakan dengan inisiatif sendiri |

Ayah dan bunda, minggu ini **tema** kegiatan bermain yang akan kita lakukan bersama ananda tercinta di rumah adalah “ **Binatang/ Binatang yang hidup di air/ikan**”, dengan beberapa kegiatan bermain yang dapat dipilih dibawah ini, **tujuan** yang ingin dicapai dari kegiatan bermain ini adalah ananda dapat berkembang dalam 6 aspek perkembangan, yaitu :

1. Anak mampu **Mempercayai adanya Tuhan** melalui mengamati benda-benda ciptaanNya (video pembelajaran) dengan mandiri
2. Anak mampu **Menguatkan dan melatih koordinasi otot tangan dan mata** melalui kegiatan menciptakan ikan dari platisin/bahan lain dan gerak lagu dengan terampil
3. Anak mampu **Mengenal benda-benda disekitar (ukuran dan warna)** menggunakan gambar dengan benar
4. Anak mampu **Menunjukkan karya dan aktivitas seni** setelah membuat sisik ikan (stempel jari) dengan terampil
5. Anak mampu **Mengenal keaksaraan awal** melalui bermain menempel huruf yang menjadi kata “ikan” dengan tepat
6. Anak mampu **Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab** setelah membereskan alat main dengan mandiri

Kegiatan main yang dapat dipilih minggu ini adalah :

1. Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan yang hidup di air melalui video pembelajaran
2. Apakah disekitar anak ada binatang yang hidup di air
3. Ayo menciptakan ikan dari platisin/bahan lain
4. Senangnya mengkreasikan gerakan lagu “ikan”
5. Mari kita menempel huruf yang menjadi kata “ikan” pada foto
6. Yuk kita membandingkan gambar ikan dari yang terkecil sampai yang terbesar

7. Anak dapat memasang gambar dengan bayangannya
8. Membuat sisik ikan dengan stempel jari
9. Nah kegiatan sudah selesai yuk kita bereskan alat main yang digunakan

RPPH DARING

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
PROGRAM BELAJAR DI RUMAH (BDR)/RPP DARING
TK DWP PADEMONEGORO

TEMA/SUB TEMA/SUB SUB TEMA : Binatang/ Binatang yang bisa terbang/ lebah
SEMESTER/BULAN/MINGGU : I/Oktober/13
KELOMPOK : B (Usia 5-6 Tahun)

| NO | KD | Materi | Kegiatan Pembelajaran |
|----|----------------------------|--|--|
| 1. | NAM 1.1 | Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya | 1. Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan binatang yang bisa terbang melalui video pembelajaran (burung, lebah, kupu-kupu, lalat, nyamuk dll) 2. Yuk kita amati disekitar rumah adakah binatang yang bisa terbang 3. Ayo anak hebat kita membangun sarang lebah dari lego yang ada di rumah 4. Senangnya mengkreasikan gerakan lebah terbang 5. Mari kita bermain kaleng ajaib (bunda /ayah bantu anak membacakan clue yang ada kaleng ajaib) 6. Anak hebat ayo kita menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dari mulai telur, larva, pupa(kepompong), imago (lebah dewasa) dengan |
| 2. | Fisik Motorik 3.3 – 4.3 | Gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus | |
| 3. | Bahasa 3.12-4.12 | Mengenal keaksaraan awal melalui bermain | |
| 4. | Kognitif 3.6-4.6 | Mengenal benda-benda disekitar (perkembangbiakan) | |
| 5. | Seni 3.15-4.15 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media | |
| 6. | Sosem 3.13-4.13 | Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>memberi angka 1-4.</p> <ol style="list-style-type: none">7. Ayo kita membuat kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah8. Mari kita membuat minuman dari susu dan madu9. Nah anak hebat ungkapkan ekspresi saat senang ketika minum susu dan sedih/ menanggis saat tersengat lebah |
|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

RUBRIK PENILAIAN

| KD | Materi | Indikator Penilaian | | | |
|----------------------------|--|---|---|--|---|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM 1.1 | Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 2 binatang bisa terbang ciptaan Tuhan dengan bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 4 binatang bisa terbang ciptaan Tuhan dengan bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan 4 binatang bisa terbang ciptaan Tuhan tanpa bimbingan | Anak dapat mengamati dan menyebutkan lebih dari 4 binatang bisa terbang ciptaan Tuhan tanpa bimbingan |
| Fisik Motorik 3.3 – 4.3 | Gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus | Anak belum dapat menggerakkan tangan dan kakinya | Anak dapat membangun sarang lebah dan gerakan lebah terbang dengan bimbingan | Anak dapat membangun sarang lebah dan gerakan lebah terbang tanpa bimbingan | Anak dapat membangun sarang lebah dan gerakan lebah terbang dengan terampil |
| Bahasa 3.12-4.12 | Mengenal keaksaraan awal melalui bermain | Anak belum dapat bermain kaleng ajaib | Anak dapat bermain kaleng ajaib dengan menjawab 2 petunjuk/ clue | Anak dapat bermain kaleng ajaib dengan menjawab 4 petunjuk/ clue | Anak dapat bermain kaleng ajaib dengan menjawab 5 petunjuk/ clue |
| Kognitif 3.6-4.6 | Mengenal benda-benda disekitar (perkembangbiakan) | Anak dapat menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dengan kurang tepat | Anak dapat menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dengan cukup tepat | Anak dapat menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dengan tepat | Anak dapat menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dengan tepat dan benar |
| Seni 3.15-4.15 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media | Anak belum dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas | Anak dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas dengan bimbingan | Anak dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas tanpa bimbingan | Anak dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas dengan terampil |

| | | | | | |
|--------------------|--|---|---|--|--|
| Sosem 3.13-4.13 | Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar | Anak tidak menunjukkan ekspresi apapun saat minum susu madu | Anak menunjukkan ekspresi dengan bimbingan saat minum susu madu | Anak menunjukkan ekspresi biasa saat minum susu madu | Anak menunjukkan ekspresi secara berlebihan saat minum susu madu |
|--------------------|--|---|---|--|--|

Ayah dan bunda, minggu ini **tema** kegiatan bermain yang akan kita lakukan bersama ananda tercinta di rumah adalah “ **Binatang/ Binatang yang bisa terbang/ lebah**” , dengan beberapa kegiatan bermain yang dapat dipilih dibawah ini, **tujuan** yang ingin dicapai dari kegiatan bermain ini adalah ananda dapat berkembang dalam 6 aspek perkembangan, yaitu :

1. Anak mampu **Mempercayai adanya Tuhan** melalui mengamati benda-benda ciptaanNya (video pembelajaran) dengan mandiri
2. Anak mampu **Menguatkan dan melatih koordinasi otot tangan, mata dan kaki** melalui membangun sarang lebah dari lego dan gerakan lebah terbang dengan terampil
3. Anak mampu **Mengenal benda-benda disekitar (perkembangbiakan)** menggunakan gambar dengan tepat dan benar
4. Anak mampu **Menunjukkan karya dan aktivitas seni** setelah membuat kreasi lebah dari bahan bekas dengan terampil
5. Anak mampu **Mengenal keaksaraan awal** melalui bermain kaleng ajaib dengan benar
6. Anak mampu **Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar** setelah membuat minuman dari susu dan madu dan mengungkapkan ekspresinya dengan sangat baik

Kegiatan main yang dapat dipilih minggu ini adalah :

1. Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan binatang yang bisa terbang melalui video pembelajaran (burung, lebah, kupu-kupu, lalat, nyamuk dll)
2. Yuk kita amati disekitar rumah adakah binatang yang bisa terbang
3. Ayo anak hebat kita membangun sarang lebah dari lego yang ada di rumah
4. Senangnya mengkreasikan gerakan lebah terbang
5. Mari kita bermain kaleng ajaib (bunda /ayah bantu anak membacakan clue yang ada kaleng ajaib)
6. Anak hebat ayo kita menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dari mulai telur, larva, pupa(kepompong), imago (lebah dewasa) dengan memberi angka 1-4.
7. Ayo kita membuat kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah
8. Mari kita membuat minuman dari susu dan madu

9. Nah anak hebat ungkapkan ekspresi saat senang ketika minum susu dan sedih/ menanggapi saat tersengat lebah

Kaleng Ajaib

Kaleng bekas yang dilapisi kertas warna warni atau kertas Koran

Berisi 5 clue atau petunjuk yang harus di jawab anak

Cara bermain yaitu dengan anak menutup mata saat mengambil clue atau petunjuk

Clue / petunjuk diantaranya:

Clue/petunjuk 1 : Gambar binatang apakah ini? Lebah

Clue/petunjuk 2 : Bagaimana suara lebah ? Weng-weng

Clue/petunjuk 3 : Dimana tempat lebah tinggal? Sarang

Clue/petunjuk 4 : Apa ya makanan lebah ? Sari-sari bunga

Clue/petunjuk 5 : Apa yang dihasilkan oleh lebah? Madu