

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PERTIWI Jatibarang Kidul
Hari/Tanggal : Rabu, 14 Oktober 2020
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / binatang air / ikan mas

Judul Kegiatan Belajar : menghias kolam ikan

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1 , 1.2	Mensyukuri ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	2.1, 3.3-4.3	Melihat video edukasi Gerakan dan lagu kita berjalan ikan berenang
Kognitif,	3.5-4.5	Membuat aquarium fantasi
Bahasa,	3.12-4.12	Menuliskan huruf i dengan berbagai cara Menebali kata ikan
Sosial-Emosional	2.2	Berani menyajikan hasil karyanya
Seni	3.8-4.8	Melipat kertas origami

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengucapkan rasa syukur(hamdalah)
- Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata melalui kegiatan melipat

- Anak mampu mengembangkan cara memecahkan masalah
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Anak mampu menunjukkan kemampuan keaksaraan awal
- Anak berani mengungkapkan idenya melalui hasil karya

D. Materi Pembelajaran

- Ikan mas adalah ciptaan Tuhan
- Menyebutkan macam-macam ikan (ikan mas, ikan koki, ikan koi)
- Membedakan ikan hias dengan ikan yang dimakan
- menuliskan huruf depan i dengan berbagai cara
- melipat kertas origami
- membuat aquarium fantasi

E. Sumber dan Media Belajar

- LKA
- Video gerak lagu kita berjalan ikan kita berenang
- Kertas lipat
- Lem
- Kerikil, plastisin, lidi
- Kardus
- Asesoris

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan Apersepsi motivasi	1. Baris-berbaris 2. Doa dan salam 3. Melihat video edukasi Gerak lagu 4. Bercakap-cakap tentang ikan hias 5. Tanya jawab antara anak dan guru (5W 1H)	15 menit
B. Kegiatan Inti		
	1. Menuliskan huruf i dengan berbagai cara 2. Menebali kata ikan 3. Melipat bentuk ikan dengan kertas origami 4. Membuat aquarium fantasi dengan kardus dan asesoris	40 menit

C. Recalling		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	10 menit
D. Istirahat		
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit
E. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa setelah belajar 	15menit

RPPH Blended Learning

Kelompok : B

Hari /Tanggal : Rabu, 14 Oktober 2020

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
A. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	Baris berbaris	15 menit	Orang tua mengirim video gerak lagu anak di WAG	3 menit
Apersepsi	Gerak dan lagu			
motivasi	Tanya jawab ikan hias Menonton video			

	<p>bermain dengan guru dan teman-teman</p> <p>Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</p> <p>Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</p> <p>Menginformasikan kegiatan untuk besok</p> <p>Berdoa setelah belajar</p>			
--	--	--	--	--

G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :

a. Ceklis

Instrumen Penilaian Cek List

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 1.2	Mensyukuri ciptaan Tuhan	Mengucapkan rasa syukur (hamdalah)				
SOSEM	2.5	Berani menyajikan hasil karyanya	Berani tampil menyajikan hasil karya nyadi depan kelas				
FISIK MOTORIK	2.1, 3.3 – 4.3	Menggunakan anggota tubuh	Gerak lagu kita berjalan ikan berenang				
BAHASA	3.12- 4.12	Bertanya jawab Menebali titik-titik kata	Mengembangkan kemampuan diskusi sederhana Menebali titik kata ikan				
KOGNITIF	3.5 – 4.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari	Mengetahui cara membuat aquarium fantasi				

SENI	3.8-4.8	Menyajikan berbagai karya	Melipat kertas origami				
------	---------	---------------------------	------------------------	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Jatibarang
Guru Kelas B

Robiah,S.Pd.AUD

Umi Aenun Najibah,S.Pd

Keterangan :

BB(Belum Berkembang) : Jika anak harus melakukan nya dengan bimbingan atau dicontohkan guru

MB (Mulai Berkembang): Jika anak melakukan nya harus diingatkan dan dibantu oleh guru

BSH (Berkembang sesuai Harapan) : jika anak sudah melakukan nya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan

BSB (Berkembang Sangat Baik) : jika anak sudah dapat melakukan nya secara mandiri dan sudah dapat membantu teman nya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

b. penilaian hasil karya

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Jatibarang
Guru Kelas B

Robiah,S.Pd.AUD

Umi Aenun Najibah,S.Pd

c. penilaian Unjuk kerja

Instrumen Penilaian Unjuk kerja

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Capaian Hasil

Mengetahui,

Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Robiah,S.Pd.AUD

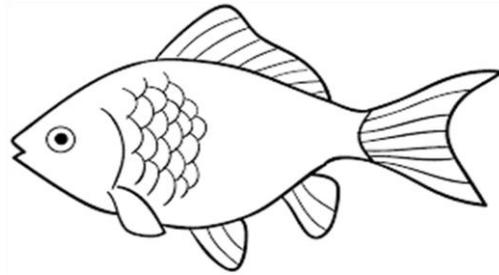
Jatibarang

Guru Kelas B

Umi Aenun Najibah, S.Pd

LKA. Binatang air (ikan mas)

Ayo tebalkan titik-titiknya!



ikan mas

ikan mas

ikan mas

ikan mas

ikan mas

ikan mas

Hari/tanggal:

Paraf guru:

Catatan:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PERTIWI Jatibarang Kidul
Hari/Tanggal : Kamis , 15 Oktober 2020
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / binatang berkaki dua (ayam)

Judul Kegiatan Belajar : membuat frame ayam

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
- KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1 , 1.2	Mensyukuri ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik, Kognitif,	2.1, 3.3-4.3 3.9-4.9	Gerakan dan lagu ayam-ayam Melihat video siklus kehidupan ayam Membuat frame ayam
Bahasa,	3.10-4.10	Memberi tanda (v) pada gambar binatang berkaki dua dan tanda (x) pada binatang berkaki empat
Sosial-Emosional	2.9	Membantu teman yang mengalami kesusahan
Seni	3.15-4.15	Usap abur gambar ayam

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengucapkan rasa syukur(hamdalah)
- Anak mampu meniru gerakan yang dicontohkan guru
- Anak mampu memberikan tanggapan terhadap video yang dilihat
- Anak mampu membuat frame ayam dari bahan loosepart
- Anak mampu memahami bahasa reseptif
- Anak membantu teman sebaya
- Anak mampu berkreasi

D. Materi Pembelajaran

- Ayam adalah ciptaan Tuhan
- Tanya jawab tentang kehidupan ayam
- Memberi tanda ceklis dan silang
- Usap abur gambar ayam
- membuat frame ayam

E. Sumber dan Media Belajar

- LKA
- Video siklus kehidupan ayam
- Buku gambar
- krayon
- gunting
- es krim
- lem/ double tape
- pensil

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
C. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan Apersepsi Motivasi	1. Baris-berbaris 2. Doa dan salam 3. Tepuk ayam 4. bercerita tentang ayam 5. gerak lagu ayam-ayam	15 menit
D. Kegiatan Inti		
	1. melihat Video siklus kehidupan ayam 2. memberi tanda ceklis dan silang 3. usap abur gambar ayam 4. membuat frame ayam	40 menit

C. Recalling		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3.. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	10 menit
D. Istirahat		
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit
E. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 6. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 7. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 9. Menginformasikan kegiatan untuk besok 10. Berdoa setelah belajar 	15menit

RPPH Blended Learning

Kelompok : B

Hari /Tanggal : Kamis, 15 Oktober 2020

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
F. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	Baris berbaris	15 menit	Orang tua mengirim video gerak lagu anak di WAG	3 menit
Apersepsi	Bercerita tentang ayam			
Motivasi	Gerak dan lagu			

G. Kegiatan Inti				
	<p>Menonton video siklus kehidupan ayam</p> <p>Memberi tanda ceklis dan silang pada gambar</p> <p>Usap abur gambar ayam</p> <p>Membuat frame ayam</p>	40 menit	<p>Menyimak video siklus kehidupan ayam yang dikirim guru</p> <p>Orang tua mengeshare video anak membuat frame ayam dengan di pandu orang tua</p>	<p>10 menit</p> <p>15 menit</p>
H. Recalling	<p>Merapikan alat-alat yang sudah digunakan</p> <p>Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</p> <p>Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</p> <p>Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</p> <p>Penguatan pengetahuan yang didapat anak</p>	10 menit		
I. Istirahat	Mencuci tangan, makan, bermain	10 menit		
J. Kegiatan Penutup	Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan	15 menit		

	<p>bermain dengan guru dan teman-teman</p> <p>Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</p> <p>Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</p> <p>Menginformasikan kegiatan untuk besok Berdoa setelah belajar</p>			
--	---	--	--	--

G. Penilaian

2. Metode : Observasi Instrumen :

a. Ceklis

Instrumen Penilaian Cek List

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 1.2	Mensyukuri ciptaan Tuhan	Mengucapkan rasa syukur (hamdalah)				
SOSEM	2.9	Membantu teman yang mengalami kesusahan	Membantu teman sebaya yang mengalami kesusahan				
FISIK MOTORIK	2.1, 3.3 – 4.3	Menggunakan anggota tubuh	Gerak lagu ayam-ayam				
BAHASA	3.10-4.10	Bertanya jawab Memahami bahasa reseptif	Memberi tanda (v) pada gambar binatang berkaki dua dan tanda (x) pada binatang berkaki empat				
KOGNITIF	3.9 – 4.9	Mengetahui dan menggunakan	Mengetahui cara membuat frame ayam				

		teknologi sederhana					
SENI	3.15-4.15	Mengenal berbagai karya	Mewarnai gambar ayam dengan teknik usap abur				

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Jatibarang
Guru Kelas B

Robiah,S.Pd.AUD

Umi Aenun Najibah,S.Pd

b. penilaian hasil karya

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Jatibarang
Guru Kelas B

Robiah,S.Pd.AUD

Umi Aenun Najibah,S.Pd

c. penilaian Unjuk kerja

Instrumen Penilaian Unjuk kerja

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Capaian Hasil

Mengetahui,

Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Robiah,S.Pd.AUD

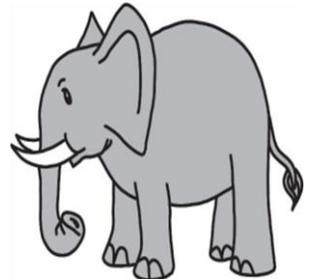
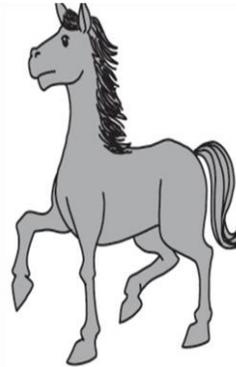
Jatibarang

Guru Kelas B

Umi Aenun Najibah, S.Pd

LKA. Binatang berkaki dua (ayam)

Yuk beri tanda (v) pada binatang berkaki dua
Dan tanda (x) pada binatang berkaki empat!



Hari/tanggal:

Paraf guru:

Catatan:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PERTIWI Jatibarang Kidul
Hari/Tanggal : Jum'at , 16 Oktober 2020
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / binatang berkaki empat (kambing)

Judul Kegiatan Belajar : miniatur kandang kambing

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1 , 1.2	Mensyukuri ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik, Kognitif,	2.1, 3.3-4.3 3.6-4.6 3.9-4.9	Berjalan ke berbagai arah Melihat tayangan video manfaat kambing Membuat kandang kambing
Bahasa,	3.11-4.11	Menghubungkan tulisan dengan gambar
Sosial-Emosional	2.8	Menyelesaikan tugas sendiri
Seni	3.15-4.15	Kolase gambar kambing

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengucapkan rasa syukur(hamdalah)

- Anak mampu menunjukkan hewan berkaki empat dengan permainan karpet gambar
- Anak mampu memberikan tanggapan terhadap video yang dilihat
- Anak mampu membuat miniatur kandang kambing
- Anak mampu memahami bahasa reseptif
- Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri
- Anak mampu melakukan kolase

D. Materi Pembelajaran

- domba adalah ciptaan Tuhan
- memberi tanggapan video edukasi melalui tanya jawab
- menghubungkan tulisan dan gambar
- kolase gambar kambing
- membuat miniatur kandang kambing

E. Sumber dan Media Belajar

- LKA
- Video manfaat kambing
- Gambar kambing
- kapas
- es krim
- lem/ double tape
- pensil

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
E. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan Apersepsi Motivasi	1. Baris-berbaris 2. Doa dan salam 3. berjalan diatas karpet bergambar hewan sesuai yang diperintah guru 4. bercerita tentang hewan berkaki empat 5. bernyanyi “pak tani punya kandang”	15 menit
F. Kegiatan Inti		
	1. melihat Video manfaat kambing untuk manusia 2. menghubungkan gambar dan tulisan 3. kolase gambar kambing 4. membuat miniatur kandang kambing	40 menit

C. Recalling		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3.. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	10 menit
D. Istirahat		
	Mencuci tangan, makan, bermain	10 menit
E. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 11. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 12. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 14. Menginformasikan kegiatan untuk besok 15. Berdoa setelah belajar 	15menit

RPPH Blended Learning

Kelompok : B

Hari /Tanggal : Jum'at, 16 Oktober 2020

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
K. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	Baris berbaris	15 menit		
Apersepsi	Berjalan diatas karpet bergambar bercerita tentang hewan berkaki empat			

Motivasi	bernyanyi “pak tani punya kandang”			
L. Kegiatan Inti				
	Melihat video manfaat kambing untuk manusia	40 menit	Menyimak video manfaat kambing untuk manusia	10 menit
	menghubungkan gambar dan tulisan			
	kolase gambar kambing			
	membuat miniatur kandang kambing		Orang tua mengeshare video anak membuat frame ayam dengan di pandu orang tua	15 menit
M. Recalling	Merapikan alat-alat yang sudah digunakan Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya Penguatan pengetahuan yang didapat anak	10 menit		

N. Istirahat	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit		
O. Kegiatan Penutup	Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan kegiatan untuk besok Berdoa setelah belajar	15 menit		

G. Penilaian

3. Metode : Observasi Instrumen :
 - a. Ceklis

Instrumen Penilaian Cek List

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 1.2	Mensyukuri ciptaan Tuhan	Mengucapkan rasa syukur (hamdalah)				
SOSEM	2.8	Menyelesaikan tugas sendiri	Menyelesaikan tugas sendiri tanpa merengek				
FISIK MOTORIK	2.1, 3.3 - 4.3	Menggunakan anggota tubuh	Berjalan ke berbagai arah sesuai petunjuk				

BAHASA	3.11-4.11	Bertanya jawab Memahami bahasa ekspresif	Menghubungkan tulisan dengan gambar				
KOGNITIF	3.6 – 4.6	Mengetahui dan menggunakan alat di sekitar	Mengetahui cara membuat miniatur kandang kambing				
SENI	3.15-4.15	Mengenal berbagai karya	Kolase gambar kambing				

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Jatibarang
Guru Kelas B

Robiah,S.Pd.AUD

Umi Aenun Najibah,S.Pd

b. penilaian hasil karya

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Jatibarang
Guru Kelas B

Robiah,S.Pd.AUD

Umi Aenun Najibah,S.Pd

c. penilaian Unjuk kerja

Instrumen Penilaian Unjuk kerja

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Capaian Hasil

Mengetahui,

Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Robiah,S.Pd.AUD

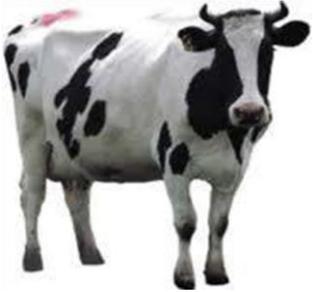
Jatibarang

Guru Kelas B

Umi Aenun Najibah, S.Pd

LKA. Binatang berkaki empat (kambing)

Tariklah garis dari gambar yang sesuai dengan tulisannya!



kambing



sapi



kuda

Hari/tanggal:

Paraf guru:

Catatan: