

NAMA : IKA PRIHATI

LPTK : UMS

**MENYUSUN LKPD**  
**(LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK)**  
**(RPPH 1)**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**BERBASIS DARING DAN BAHAN AJAR**  
**TAMAN KANAK KANAK PERTIWI 2 SELO**

Kelompok usia : B/5-6 tahun  
Semester/Minggu ke/Hari ke : I /  
Tema/sub tema : Binatang / Binatang piaraan  
Hari /tgl :

**A. KOMPETENSI INTI :**

- KI 1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI 2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
- KI 3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra, (melihat, mendengar, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan 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. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak tanya jawab dengan orang tua tentang binatang (BHS)
2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Anak menirukan suara suara binatang (BHS)
3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang (SOSEM) Memberi makan binatang (SOSEM)
3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu, dll)	Anak Mengamati binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal (BHS/KOG)
3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan bermain, peralatan rumah tangga, dll)	Anak terbiasa menggunakan alat sesuai dengan fungsinya (KOG)

4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Anak melakukan gerakan meniru gerakan binatang (FMK)
4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	Anak melakukan gerak lagu “menthok-menthok” dan “kucingku belang 3”(SENI)
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Anak memilih Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (FMH)
4.5 Menyelesaikan masalah sehari hari secara kreatif	Mengelompokan benda sesuai fungsi, bentuk, warna dll. (KOG)
4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menyusun huruf (BHS)

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui percakapan berdiskusi macam-macam binatang peliharaan anak mampu **menyebutkan** macam binatang peliharaan.
2. Mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan berdiskusi tentang menyayangi binatang, anak mampu **menerapkan** sikap perilaku baik
3. Mengembangkan kemampuan seni melalui kegiatan gerak lagu anak mampu **menyajikan** berbagai bentuk gerak tubuh dengan kreatif
4. Mengembangkan kemampuan Bahasa lewat video yang dikirim (**menceritakan** kembali apa yang telah dilihat)
5. Melalui kegiatan praktek memberi makan binatang, akan mengembangkan sikap sosial, peduli sesama makhluk ciptaan tuhan
6. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan **mengurutkan** gambar seri dan melalui kegiatan pencampuran warna
7. Melakukan kegiatan **meniru** gerakan binatang mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar
8. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui kegiatan **menirukan** suara suara binatang

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Binatang ciptaan Tuhan
2. Nama-nama binatang peliharaan
3. Gambar seri
4. Perasaan senang sedih
5. Aku suka mendengar cerita
6. Lagu “menthok-menthok” dan “kucingku belang 3”
7. Binatang perlu makan
8. Suara binatang
9. Gerakan binatang

### E. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religius,
2. Mandiri

3. Kedisiplinan
4. Bertanggung jawab
5. Kreatifitas

**F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:**

Model : Pembelajaran STEAM  
 Pendekatan : Saintifik- TPACK  
 Metode : Diskusi, penugasan, hasil karya

**G. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:**

Media : Laptop  
 Video dari youtube  
 Gambar

Bahan : Kertas  
 Pasta warna  
 Pola gambar  
 Kartu huruf  
 Alat tulis  
 Playdog  
 Alat lukis lengkap

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Gambar macam-macam binatang dari Google.com
- Video dari youtube.com.
- Buku panduan PAUD

**H. AKTIVITAS PEMBELAJARAN**

KEGIATAN	AKTIVITAS	KET.
1.PEMBUKAAN	1. Penerapan SOP pembukaan (Guru menanyakan mengenai keadaan anak dirumah) 2. Guru mengirimkan video dan gambar binatang kepada orang tua (lewat WA grup) 3. Anak menyaksikan gambar dan video binatang yang putarkan 4. Berdiskusi tentang binatang yang piaraan dan menyayangi binatang bersama orang tua 5. Gerak lagu menthok-menthok(irama lagu dikirim lewat WA) dan kucingku belang 3 6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan Bermain	Video anak melakukan gerak lagu menthok menthok
2. INTI	Area Matematik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokan binatang peliharaan dan binatang yang tidak boleh dipelihara</li> </ul> Guru memberikan stimulus tentang binatang <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siapa yang punya binatang peliharaan dirumah?</li> <li>- Binatang apa yang dipelihara dirumah?</li> <li>- Binatang apa yang berbahaya?</li> </ul>	Dokumentasi hasil kerja anak berupa video kegiatan anak dan foto hasil karya anak

	<p>Area Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun kartu huruf menjadi kata Guru memberikan stimulus dalam menyusun huruf menjadi kata (macam2 binatang peliharaan) <ul style="list-style-type: none"> <li>Ayam</li> <li>Bebek</li> <li>Kucing</li> <li>Burung</li> </ul> </li> </ul> <p>Area Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan kegiatan memberi makan binatang, menirukan gerakan binatang dan menirukan suara binatang</li> </ul> <p>Dalam kegiatan ini orang tua terjun langsung untuk mendampingi anak.</p> <p>Area seni</p> <p>4. Mencipta bentuk sesuai keinginan anak Guru memberikan stimulus kepada anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak anak mau mencipta binatang apa?</li> <li>Media apa yang akan anak anak gunakan?</li> <li>Binatang apa saja yang anak anak lihat disekitar rumah?</li> </ul> <p><b>(semua alat dan bahan serta LKA disiapkan oleh guru dan diambil oleh orang tua anak)</b></p>	
3. RECALLING	<ol style="list-style-type: none"> <li>Merapikan alat-alat yang telah digunakan</li> <li>Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama orang tua</li> <li>Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ol>	Foto anak menunjukkan hasil karya
4. PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan perasaannya selama hari ini</li> <li>Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>Penerapan SOP penutupan</li> </ol>	rekaman anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan
5. RENCANA PENILAIAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sikap <ol style="list-style-type: none"> <li>Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan</li> <li>Menggunakan kata sopan pada saat bertanya</li> </ol> </li> <li>Pengetahuan dan ketrampilan <ol style="list-style-type: none"> <li>Dapat menyebutkan macam-macam binatang piaraan</li> <li>Dapat menirukan gerak lagu menthok menthok</li> <li>Dapat menceritakan tentang binatang piaraan</li> <li>Dapat menyusun kata</li> <li>Dapat membuat hasil karya (mencipta bentuk binatang)</li> </ol> </li> </ol>	

**LATIFAH, S. Pd**

**IKA PRIHATI, S. Pd**

**BAHAN AJAR RPPH 1  
TFD (Term Facts Prinsiples)**

Pengertian umum

1. Binatang adalah Makhluk hidup Ciptaan Tuhan
2. Binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan animalia atau metazoa
3. Binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan.
4. Binatang memiliki sebutan lain hewan
5. Binatang disebut juga fauna dan margasatwa / satwa
6. Binatang dapat bergerak
7. Binatang cepat tanggap terhadap rangsangan
8. Binatang memerlukan makanan untuk tumbuh dan bertahan hidup
9. Binatang tidak mempunyai indra berfikir dan akal budi.
10. Binatang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok klasifikasi.

Klasifikasi binatang

11. Binatang darat adalah binatang yang hidup di darat
12. Binatang air adalah binatang yang hidup di air
13. Binatang yang bisa terbang ialah binatang yang bersayap dan terbang di udara
14. **Binatang piaraan** adalah binatang yang biasa dipiara untuk kesenangan
15. Ciri binatang piaraan yaitu jinak
16. Binatang piaraan bisa bersahabat dengan manusia
17. Ciri binatang piaraan bisa diajak bermain
18. Binatang piaraan tidak berbahaya untuk diajak bermain
19. Macam binatang piaraan;
  - Burung
  - Kucing
  - Ayam
  - Kelinci
  - Anjing
  - Ikan
  - Hamster dll.
20. Manfaat binatang piaraan untuk kesenangan manusia
21. **Binatang ternak** adalah binatang yang biasa ditenakan untuk diambil manfaatnya
22. Ciri binatang ternak yaitu diambil manfaatnya

23. Macam binatang ternak;

- sapi
- kambing
- Ayam diambil
- Burung puyuh

24. Pemanfaatan binatang ternak

- Daging
- Telur
- Susu
- Kulit
- Bulu

25. **Binatang liar** adalah binatang yang hidup dialam bebas

26. Ciri binatang liar yaitu hidup di alam bebas

27. Macam binatang liar ;

- Semut
- Serangga
- Kaki seribu
- kecoa
- cacing dll.

28. Binatang liar biasanya bermanfaat untuk tanaman atau binatang lainnya.

29. **Binatang buas** adalah binatang yang biasanya ganas dan memusuhi manusia.

30. Binatang buas berbahaya untuk manusia

31. Binatang buas biasanya ganas, memusuhi manusia

32. Binatang buas habitatnya dihutan atau kebun binatang

33. Macam binatang buas;

- Singa
- Harimau
- ular dll.

34. Kucing salah satu binatang piaraan

35. Kucing berkaki 4

36. Suara kucing mengeong

37. Kucing binatang berbulu halus

38. Lagu “kucingku belang 3”

Kucingku belang 3

Sungguh manis rupanya

Meong meong bunyinya

Tanda lapar perutnya

39. Lagu “menthok-menthok”

Menthok-menthok, Tak kandani

Mung rupamu, Angisin isini

Mbok yo ojo ngetok, Ana kandang wae

Enak enak ngorok, ora nyambut gawe

Menthok-menthok, mung lakumu

Megal megol, gawe guyu

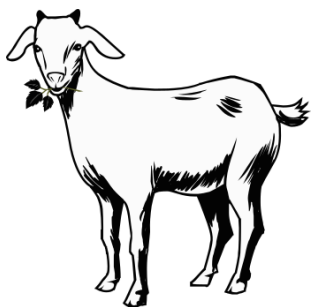


### LKPD (LEMBAR KEGIATAN ANAK)

1. Kegiatan : mengelompokkan binatang, yang termasuk binatang piaraan dan yang tidak boleh dipiara(binatang liar)
  - KD 4.5 Menyelesaikan masalah sehari hari secara kreatif
  - Alat dan bahan : alat tulis, crayon,
  - Untuk LKPD di print dan diambil orang tua kesekolah, untuk materi sudah dipaparkan guru melalui WA grup.

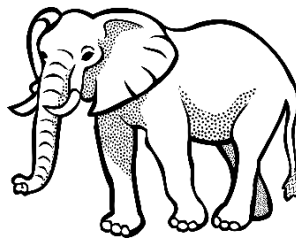
### Bedakanlah Antara Binatang Peliharaan dan Binatang Liar

- a) Untuk Binatang Peliharaan, Tuliskan **Angka 1** Pada Kotak dan Warnai Gambar dengan **Warna Biru!**
- b) Untuk Binatang Liar, Tuliskan **Angka 2** Pada Kotak dan Warnai Gambar dengan **Warna Merah!**



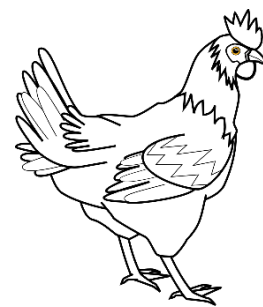
**KAMBING**

--



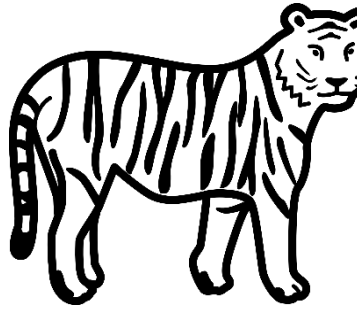
**GAJAH**

--

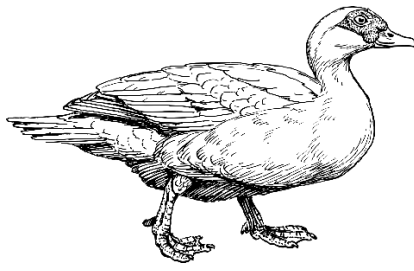


**AYAM**

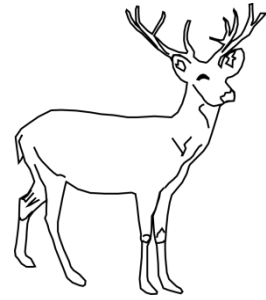
--	--	--



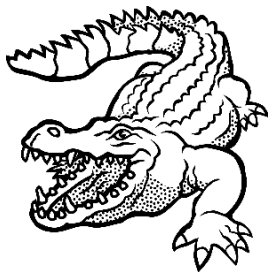
**HARI  
MAU**



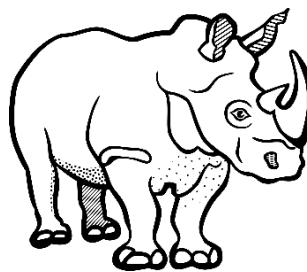
**ENTOG/ME  
NTOK**



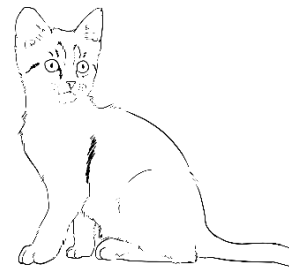
**RUSA**



**BUAYA**



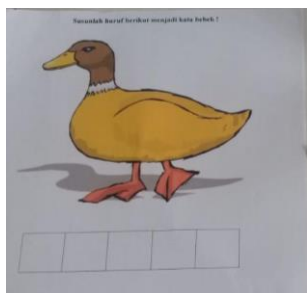
**BADAK**



**KUCING**

2. Kegiatan : Menyusun kartu huruf menjadi kata

- KD 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- Alat : lem,gunting
- Untuk LKPD di print dan diambil orang tua kesekolah, untuk materi sudah dipaparkan guru melalui WA grup.



3. Kegiatan : memberi makan binatang dan menirukan suara binatang

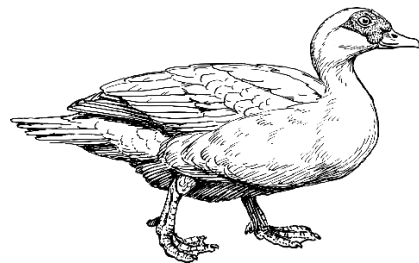
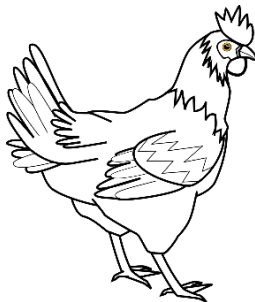
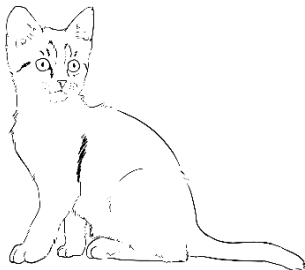


- KD 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
- Alat : makanan binatang
- Guru mengirimkan gambar dan video contoh memberi makan binatang dan suara suara binatang. Kemudian anak dibantu orang tua melakukan kegiatan dengan mendokumentasikanya. Hal ini dikomunikasikan lewat WA grup.



Suara suara binatang :

- Kucing : meong meong
  - Ayam : betok betok untuk betina dan kukuruyuk untuk ayam jantan/jago
  - Bebek : wek wek wek
  - Burung : cit cit cuit
  - Anjing : guk guk guk
4. Kegiatan : mencipta bentuk binatang sesuai keinginan anak
- KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
  - Alat : plastisin, alat tulis, alat mewarnai.
  - Anak diberi kebebasan untuk mencipta bentuk sesuai keinginan anak, alat dan bahan disediakan guru dan diambil orang tua ke sekolah.
  - Guru memberikan gambar gambar binatang piaraan.



## I. INDIKATOR PENILAIAN

### Teknik Penilaian

#### a. HASIL KARYA

<b>Hasil Karya Anak (Dokumentasi )</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>
Nama : Hasil :	
Nama : Hasil :	
Nama : Hasil :	

#### b. CATATAN ANEKDOT

Tanggal :

Usia / Kelas :5-6 tahun / B

Nama Guru :

<b>Nama</b>	<b>Tempat</b>	<b>Waktu</b>	<b>Perilaku / Peristiwa</b>
<b>ALVIN</b>			
<b>AZZA</b>			
<b>ENJEL</b>			
<b>IRFAN</b>			

#### c. CEKLIS (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)

<b>No</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Alfin</b>	<b>Azza</b>	<b>Enjel</b>	<b>Irfan</b>	<b>Fitri</b>
1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM) KD 1.1					
2	Anak tanya jawab dengan orang tua tentang binatang (BHS) KD 2.2					
3	Anak melukis (FMH) KD 2.3					

4	Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang (SOSEM) KD 2.3					
5	Anak Mengamati binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal (BHS) KD 3.2 (tanya jawab dengan orang tua)					
6	Anak terbiasa menggunakan alat sesuai dengan fungsinya (KOG) KD 3.8					
7	Anak melakukan percobaan pencampuran warna (KOG) KD 3.9					
8	Anak melakukan gerak lagu “menthok-menthok” (SENI) 4.8					
9	Anak memilih Kegiatan melukis,mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (FMH) KD 4.15					
10	Taat dalam mengikuti aturan bermain (SOSEM) KD2.6					

**d. CEKLIS PER ANAK (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)**

Nama :

Kelompok : B

Minggu :

Bulan :

No	Indikator Penilaian	Tanggal				
1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM) KD 1.1	BSH				
2.	Anak tanya jawab dengan orang tua tentang binatang (BHS) KD 2.2	MB				
3.	Anak melukis (FMH) KD 2.3	MB				
4.	Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang (SOSEM) KD 2.3	BSH				
5	Anak Mengamati binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal (BHS) KD 3.2	MB				
6.	Anak terbiasa menggunakan alat sesuai dengan fungsinya (KOG) KD 3.8	MB				

7	Anak melakukan percobaan pencampuran warna (KOG) KD 3.9	MB					
8.	Anak melakukan gerak lagu “menthok-menthok” dan “ Kucingku belang 3” (SENI) 4.8	BB					
9.	Anak memilih Kegiatan melukis,mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (FMH) KD 4.15	BSH					
10	Taat dalam mengikuti aturan bermain (SOSEM) KD2.6	BSH					

#### **J. EVALUASI**

Guru melakukan evaluasi berdasarkan pengamatan dan hasil kerja anak maupun hasil karya anak melalui dokumentasi berupa video atau foto.

#### **K. PENGAYAKAN**

Pengayakan akan dilaksanakan pada akhir tema dan bagi anak yang belum memenuhi indikator akan diadakan remedial.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selo

Selo, 2020  
Guru Kelompok B

**LATIFAH, S. Pd**

**IKA PRIHATI, S. Pd**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
BERBASIS DARING  
TAMAN KANAK KANAK PERTIWI 2 SELO**

Kelompok usia : B/5-6 tahun  
Semester/Minggu ke/Hari ke : I /  
Tema/sub tema : Binatang / Binatang piaraan  
Hari /tgl :

---

**A. KOMPETENSI INTI :**

- KI 1.Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI 2.Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh,dan teman
- KI 3.Mengenali diri, keluarga, teman, pendidikdan/atau pengasuh , lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra, (melihat, mendengar, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI 4.Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secaa produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak tanya jawab dengan orang tua tentang binatang (BHS)
2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Anak menirukan suara suara binatang (BHS)
3.2Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang (SOSEM)
3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca, tanah, air, batu, dll)	Anak Mengamati binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal (BHS/KOG)
3.9 Mengenal teknologi sederhana(peralatan bermain,peralatan rumah tangga,dll)	Anak terbiasa menggunakan alat sesuai dengan fungsinya (KOG)
4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Anak melakukan gerakan meniru gerakan binatang (FMK)

3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Menyusun puzzle (KOG)
4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	Anak melakukan gerak lagu “burung kakak tua” (SENI)

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui percakapan berdiskusi macam-macam binatang peliharaan anak mampu **menyebutkan** macam binatang peliharaan.
2. Mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan berdiskusi tentang menyayangi binatang, anak mampu **menerapkan** sikap perilaku baik
3. Mengembangkan kemampuan seni melalui kegiatan gerak lagu anak mampu **menyajikan** berbagai bentuk gerak tubuh dengan kreatif
4. Mengembangkan kemampuan Fisik Motorik halus melalui kegiatan bermain warna.
5. Mengembangkan kemampuan Bahasa lewat video yang dikirim (**menceritakan** kembali apa yang telah dilihat)
6. Melalui kegiatan bermain warna anak mampu **memproduksi** hasil karya untuk berkreasi
7. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan **mengurutkan** gambar seri.
8. Melalui kegiatan memasang gambar dengan tulisan mengembangkan kemampuan bahasa.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Binatang ciptaan Tuhan
2. Nama-nama binatang peliharaan
- 3.
4. Perasaan senang sedih
5. Aku suka mendengar cerita
6. Lagu “burung kakak tua”

### E. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religius,
2. Mandiri
3. Kedisiplinan
4. Bertanggung jawab
5. Kreatifitas

### F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:

Model : Pembelajaran STEAM  
 Pendekatan : Saintifik- TPACK  
 Metode : Diskusi, penugasan, hasil karya

### G. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:

Media : Laptop  
 Video dari youtube  
 Gambar  
 Bahan : Balok warna

Kertas origami  
 Kertas  
 Alat mewarnai  
 Alat tulis  
 Pola gambar  
 Kartu huruf

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Gambar macam-macam binatang peliharaan dari Google.com
- Video dari youtube.com.
- Buku panduan PAUD

## H. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KEGIATAN	AKTIVITAS	KET.
1. PEMBUKAAN	1. Penerapan SOP pembukaan 2. Guru mengirimkan video dan gambar binatang kepada orang tua (lewat WA grup) 3. Anak menyaksikan gambar dan video binatang yang putarkan 4. Berdiskusi tentang binatang piaraan dan kandang binatang bersama orang tua 5. Melihat dan mengidentifikasi kandang binatang yang ada disekitar tempat tinggal 6. Gerak lagu “burung kakak tua”(irama lagu dikirim lewat WA) 7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	Video anak melakukan gerak lagu kelinciku
2. INTI	Area matematik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun puzzel binatang</li> </ul> Guru memberikan stimulus <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada berapa kepingan puzzle?</li> <li>- Menjadi bentuk binatang apa ya?</li> </ul> Area bahasa <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memasangkan benda dengan tulisan yang sesuai               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar gambar binatang peliharaan</li> <li>- Kartu huruf</li> </ul> </li> </ul> Guru memberikan stimulasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa huruf pertama pada tulisan ayam?</li> <li>- Apa huruf terakhir pada tulisan kelinci?</li> </ul> Area kreatifitas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melipat bentuk binatang piaraan               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak melakukan kegiatan mencipta bentuk dengan melipat</li> <li>- Guru memberikan stimulasi: anak2 dimeja ada kertas lipat, coba anak anak kreasikan?</li> </ul> </li> </ul> Area seni <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melukis binatang</li> </ul> Guru memberikan stimulus	Dokumentasi hasil kerja anak berupa video kegiatan anak dan foto hasil karya anak

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dimana binatang peliharaan berada?</li> <li>- Bagaimana bentuk rumah binatang piaraan?</li> </ul> <p><b>(semua alat dan bahan serta LKA disiapkan oleh guru dan diambil oleh orang tua anak)</b></p>	
3. RECALLING	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan</li> <li>2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama orang tua</li> <li>4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ol>	Foto anak menunjukkan hasil karya
4. PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaannya selama hari ini</li> <li>2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>5. Penerapan SOP penutupan</li> </ol>	rekaman anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan
5. RENCANA PENILAIAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan</li> <li>b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya</li> </ol> </li> <li>2. Pengetahuan dan ketrampilan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat menyebutkan macam-macam binatang piaraan</li> <li>b. Dapat bernyanyi burung kakak tua</li> <li>c. Dapat mengelompokkan benda berdasar ukuran dan warna</li> <li>d. Dapat memasang tulisan dengan benda</li> <li>e..Dapat membuat prakarya</li> </ol> </li> </ol>	

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selo

Selo, 2020  
Guru Kelompok B

**LATIFAH, S. Pd**

**IKA PRIHATI, S. Pd**



## **BAHAN AJAR RPPH 2**

### **TFD (Term Facts Prinsiples)**

#### Pengertian umum

1. Binatang adalah MakhluK hidup Ciptaan Tuhan
2. Binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan animalia atau metazoa
3. Binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan.
4. Binatang memiliki sebutan lain hewan
5. Binatang disebut juga fauna dan margasatwa / satwa
6. Binatang dapat bergerak
7. Binatang cepat tanggap terhadap rangsangan
8. Binatang memerlukan makanan untuk tumbuh dan bertahan hidup
9. Binatang tidak mempunyai indra berfikir dan akal budi.
10. Binatang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok klasifikasi.

#### Klasifikasi binatang

11. Binatang darat adalah binatang yang hidup di darat
12. Binatang air adalah binatang yang hidup di air
13. Binatang yang bisa terbang ialah binatang yang bersayap dan terbang di udara
- 14. Binatang piaraan** adalah binatang yang biasa dipiara untuk kesenangan
- 15.** Ciri binatang piaraan yaitu jinak
- 16.** Binatang piaraan bisa bersahabat dengan manusia
- 17.** Ciri binatang piaraan bisa diajak bermain
- 18.** Binatang piaraan tidak berbahaya untuk diajak bermain
19. Macam binatang piaraan;
  - Burung
  - Kucing
  - Ayam
  - Kelinci
  - Anjing
  - Ikan
  - Hamster dll.
20. Manfaat binatang piaraan untuk kesenangan manusia
- 21. Binatang ternak** adalah binatang yang biasa dternakan untuk diambil manfaatnya
- 22.** Ciri binatang ternak yaitu diambil manfaatnya
- 23.** Macam binatang ternak;
  - sapi
  - kambing
  - Ayam diambil
  - Burung puyuh
- 24.** Pemanfaatan binatang ternak

- Daging
- Telur
- Susu
- Kulit
- Bulu

**25. Binatang liar** adalah binatang yang hidup dialam bebas

**26.** Ciri binatang liar yaitu hidup di alam bebas

**27.** Macam binatang liar ;

- Semut
- Serangga
- Kaki seribu
- kecoa
- cacing dll.

**28.** Binatang liar biasanya bermanfaat untuk tanaman atau binatang lainnya.

**29. Binatang buas** adalah binatang yang biasanya ganas dan memusuhi manusia.

**30.** Binatang buas berbahaya untuk manusia

**31.** Binatang buas biasanya ganas, memusuhi manusia

**32.** Binatang buas habitatnya dihutan atau kebun binatang

**33.** Macam binatang buas;

- Singa
- Harimau
- ular dll.

**34.** Burung termasuk binatang piaraan

**35.** Burung salah satu binatang yang bisa terbang

**36.** Burung mempunyai kaki 2

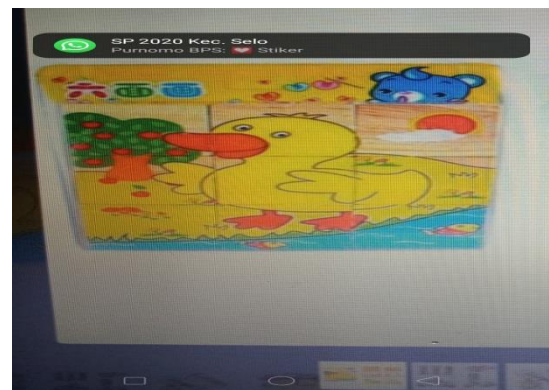
**37.** Lagu burung “kakak tua”

Burung kakak tua  
 Hinggap di jendela  
 Nenek sudah tua  
 Giginya tinggal dua



### LKPD (LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK)

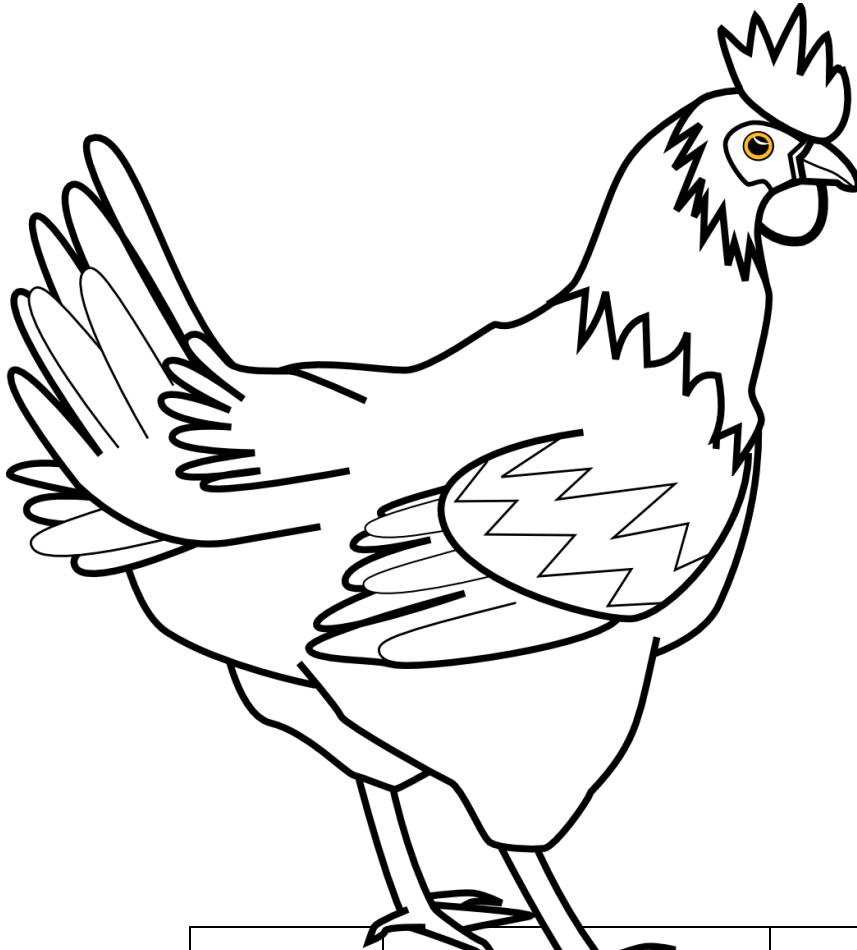
1. Kegiatan : Menyusun puzzle binatang
  - 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari hari dan berperilaku kreatif
  - Alat : puzzle binatang piaraan
  - Guru menyediakan beberapa puzzle binatang untuk disusun anak, orang tua mendampingi anak dalam mengerjakan.
  - Guru memaparkan gambar gambar binatang melalui WA grup



Untuk proses dan hasil kegiatan anak didokumentasikan dan dikirimkan ke guru.

2. Kegiatan : memasang gambar dengan tulisan
  - KD. 3.8 Menenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca, tanah, air, batu, dll)
  - Alat : gunting, lem
  - LKPD diprint dan diambil orang tua ke sekolah
  - Guru memberikan materi dan penjelasan lewat WA grup berupa video dan gambar binatang piaraan
  -

GUNTING DAN TEMPELKAN HURUF PADA KOTAK YANG SESUAI, LALU  
WARNAI GAMBARNYA



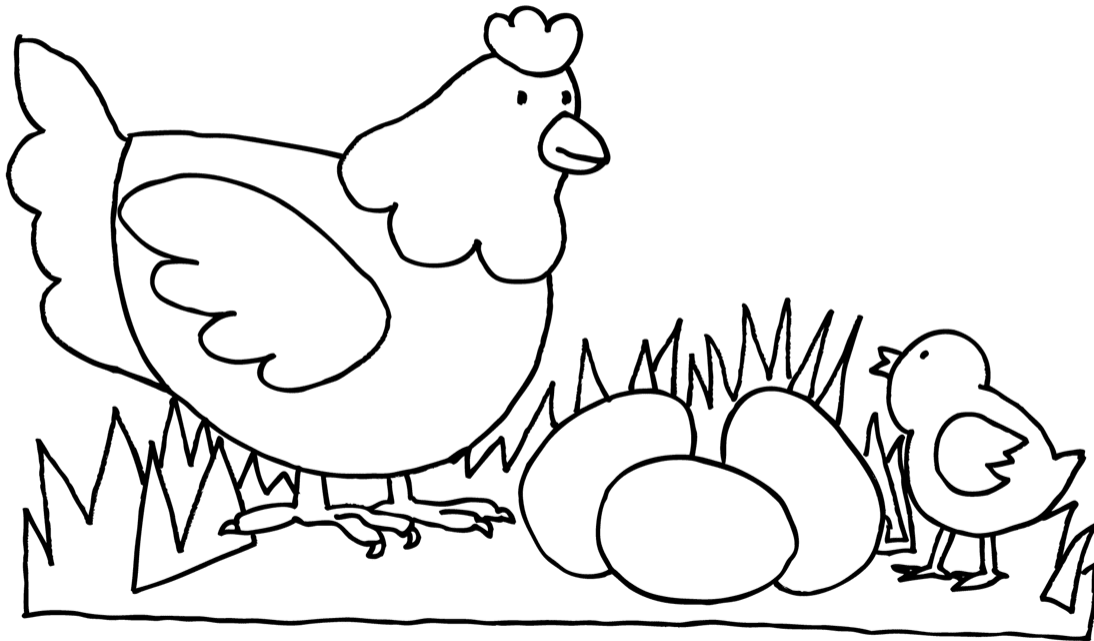
A	Y	A	M

Y	A	M	A
---	---	---	---



3. Kegiatan : memberi warna gambar binatang

- KD 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam
- Alat : pola gambar binatang.alat mewarna
- Anak bebas memilih media pewarna (crayon,cat air,pastel)
- LKPD diprint dan diambil orang tua ke sekolah
- Hasil karya anak untuk penilaian portofolio



<http://anekagambarmewarnai.blogspot.co.id/>

4. Kegiatan : mengamati binatang piaraan disekitar rumah

- KD.
- Kegiatan anak didampingi orang tua
- Hasil pengamatan didokumentasikan
- Guru memberi contoh gambar gambar binatang piaraan



## I. INDIKATOR PENILAIAN

### Teknik Penilaian

#### a. HASIL KARYA

<b>Hasil Karya Anak (Dokumentasi )</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>
Nama : Hasil :	
Nama : Hasil :	
Nama : Hasil :	

#### b. CATATAN ANEKDOT

Tanggal :

Usia / Kelas :5-6 tahun / B

Nama Guru :

<b>Nama</b>	<b>Tempat</b>	<b>Waktu</b>	<b>Perilaku / Peristiwa</b>
ALVIN			
AZZA			
ENJEL			
IRFAN			

#### c. CEKLIS (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)

<b>No</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Alfin</b>	<b>Azza</b>	<b>Enjel</b>	<b>Irfan</b>	<b>Fitri</b>
1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM) KD 1.1					
2	Anak tanya jawab dengan orang tua tentang binatang (BHS) KD 2.2					
3	Anak melukis (FMH) KD 2.3					

4	Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang (SOSEM) KD 3.2					
5	Anak Mengamati binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal (BHS) 4.8 tanya jawab dengan orang tua					
6	Anak terbiasa menggunakan alat sesuai dengan fungsinya (KOG) KD 3.8					
7	Anak Melukis binatang peliharaan (FMH) KD 3.9					
8	Anak melakukan gerak lagu “kelinciku” (SENI) KD 4.8					
9	Anak memilih Kegiatan melukis,mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (FMH) KD 4.15					
10	Taat dalam mengikuti aturan bermain (SOSEM) KD2.6					

**d. CEKLIS PER ANAK (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)**

Nama :

Kelompok : B

Minggu :

Bulan :

No	Indikator Penilaian	Tanggal				
1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM) KD 1.1	BSH				
2.	Anak tanya jawab dengan orang tua tentang binatang (BHS) KD 2.2	MB				
3.	Anak melukis (FMH) KD 2.3	MB				
4.	Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang (SOSEM) KD 3.2	BSH				
5	Anak Mengamati binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal (BHS) 4.8 tanya jawab dengan orang tua	MB				
6.	Anak terbiasa menggunakan alat sesuai dengan fungsinya (KOG) KD 3.8	MB				

7	Anak Melukis binatang peliharaan (FMH) KD 3.9	MB					
8.	Anak melakukan gerak lagu “kelinciku” (SENI) KD 4.8	BB					
9.	Anak memilih Kegiatan melukis,mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (FMH) KD 4.15	BSH					
10	Taat dalam mengikuti aturan bermain (SOSEM) KD2.6	BSH					

#### **J. EVALUASI**

Guru melakukan evaluasi berdasarkan pengamatan dan hasil kerja anak maupun hasil karya anak melalui dokumentasi berupa video atau foto.

#### **K. PENGAYAKAN**

Pengayakan akan dilaksanakan pada akhir tema dan bagi anak yang belum memenuhi indikator akan diadakan remedial.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selo

Selo, 2020  
Guru Kelompok B

**LATIFAH, S. Pd**

**IKA PRIHATI, S. Pd**



**(RPPH)**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**BERBASIS DARING**  
**TAMAN KANAK KANA PERTIWI 2 SELO**

Kelompok usia : A/4-5 tahun  
 Semester/Minggu ke/Hari ke : I/  
 Tema/sub tema : Binatang / Binatang piaraan  
 Hari /tgl :

**A. KOMPETENSI INTI :**

- KI.1 Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI.2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
- KI.3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra, (melihat, mendengar, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan 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. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM)
4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Berdiskusi tidak menyakiti binatang (SOSEM)
4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan social	Menari sesuai irama musik (SENI)  Gerak lagu pitik tukang (FMK)  Berdiskusi tentang binatang peliharaan bercakap-cakap dengan orang tua.(BHS)
4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam	Menyusun gambar perkembangbiakan binatang peliharaan (KOG)
3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu, dll)	Mengamati binatang yang hidup disekitar rumah/tempat tinggal (KOG)
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	perbedaan, warna pada benda-benda disekitar anak (KOG) Kegiatan melukis, mewarnai gambar,

	mencipta bentuk dll (FMH)
--	---------------------------

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN:**

1. Setelah berdiskusi macam-macam binatang peliharaan anak mampu menyebutkan 5 macam binatang yang ada disekitar tempat tinggal dengan benar
2. Setelah berdiskusi tentang menyayangi binatang, anak mampu mengembangkan sikap perilaku baik
3. Melalui kegiatan gerak lagu anak mampu menyajikan berbagai bentuk gerak tubuh dengan kreatif
4. Melalui kegiatan menyusun seri perkembangbiakan binatang peliharaan anak mampu menyebutkan 3 proses perkembangbiakan ayam dengan benar
5. Setelah melihat tayangan video perkembangbiakan binatang anak mampu bercerita tentang perkembangbiakan binatang
6. Melalui kegiatan melukis anak mampu berkreasi dengan menggunakan media warna
7. Setelah membuat kolase dari cangkang telur anak mampu berkreasi dalam aktivitas seni dengan berbagai media

**D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

1. Religius,
2. Mandiri
3. Kedisiplinan
4. Bertanggung jawab
5. Kreatifitas

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Binatang ciptaan Tuhan
2. Nama-nama binatang peliharaan
3. Gambar seri
4. Perasaan senang sedih
5. Aku suka mendengar cerita
6. Lagu “pitik tukang”
7. Kolase

**F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:**

Model : Pembelajaran STEAM  
 Pendekatan : Saintifik- TPACK  
 Metode : Diskusi, penugasan, hasil karya

**G. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:**

Media : Laptop  
 Video dari youtube  
 Gambar

Bahan : Bulu Ayam  
 Kertas  
 Pasta warna  
 Cat air  
 Lem  
 Pola gambar

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Gambar macam-macam binatang darat dari Google.com
- Video dari youtube.com.
- Bulu ayam, telur ayam
- Alat mewarnai atau benda lain yang bisa digunakan untuk melukis

## H. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KEGIATAN	AKTIVITAS	KET.
1. PEMBUKAAN	1. Penerapan SOP pembukaan 2. Guru mengirimkan video dan gambar binatang kepada orang tua (lewat WA grup) 3. Anak menyaksikan gambar dan video binatang yang putarkan 4. Berdiskusi tentang binatang piaraan bersama orang tua 5. Melihat binatang yang ada disekitar tempat tinggal 6. Gerak lagu “pitik tukang”(irama lagu dikirim lewat WA) 7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	Video anak melakukan gerak lagu kelinciku
2. INTI	1. Area kognitif Mengurutkan seri perkembangbiakan ayam Guru menyiapkan gambar seri, anak mengurutkan 2. Area bahasa Mengamati video tentang ayam Anak menceritakan kembali video yang dilihat 3. Area seni Melukis dengan bulu ayam Anak berkreasi menggunakan media cat air dan bulu ayam 4. Area Bahan alam Membuat kolase dengan cangkang telur Pola gambar disediakan oleh guru <b>(semua alat dan bahan serta LKA disiapkan oleh guru dan diambil oleh orang tua anak)</b>	Dokumentasi hasil kerja anak berupa video kegiatan anak dan foto hasil karya anak
3. RECALLING	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi 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	Foto anak menunjukkan hasil karya

4. PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaannya selama hari ini</li> <li>2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>4. Menginformasikan kegiatan selanjutnya</li> <li>5. Penerapan SOP penutupan</li> </ol>	rekaman anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan
5. RENCANA PENILAIAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan</li> <li>b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya</li> </ol> </li> <li>2. Pengetahuan dan ketrampilan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat menyebutkan macam-macam binatang piaraan</li> <li>b. Dapat menirukan gerak lagu pitik tukang</li> <li>c. Dapat menyebutkan perkembangbiakan ayam</li> <li>d. Dapat melukis dengan bulu ayam</li> <li>e..Dapat membuat kolase dari cangkang telur</li> </ol> </li> </ol>	

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selo

Selo, 2020  
Guru Kelompok A

**LATIFAH, S. Pd**

**IKA PRIHATI, S. Pd**

**BAHAN AJAR RPPH 3**  
**TFD (Term Facts Prinsiples):**

Pengertian umum

1. Binatang adalah Makhluk hidup Ciptaan Tuhan
2. Binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan animalia atau metazoa
3. Binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan.
4. Binatang memiliki sebutan lain hewan
5. Binatang disebut juga fauna dan margasatwa / satwa
6. Binatang dapat bergerak
7. Binatang cepat tanggap terhadap rangsangan
8. Binatang memerlukan makanan untuk tumbuh dan bertahan hidup
9. Binatang tidak mempunyai indra berfikir dan akal budi.
10. Binatang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok klasifikasi.

Klasifikasi binatang

11. Binatang darat adalah binatang yang hidup di darat
12. Binatang air adalah binatang yang hidup di air
13. Binatang yang bisa terbang ialah binatang yang bersayap dan terbang di udara
- 14. Binatang piaraan** adalah binatang yang biasa dipiara untuk kesenangan
- 15.** Ciri binatang piaraan yaitu jinak
- 16.** Binatang piaraan bisa bersahabat dengan manusia
- 17.** Ciri binatang piaraan bisa diajak bermain
- 18.** Binatang piaraan tidak berbahaya untuk diajak bermain
19. Macam binatang piaraan;
  - Burung
  - Kucing
  - Ayam
  - Kelinci
  - Anjing
  - Ikan
  - Hamster dll.
20. Manfaat binatang piaraan untuk kesenangan manusia
- 21. Binatang ternak** adalah binatang yang biasa ditenakan untuk diambil manfaatnya
- 22.** Ciri binatang ternak yaitu diambil manfaatnya
- 23.** Macam binatang ternak;
  - sapi
  - kambing
  - Ayam diambil
  - Burung puyuh
- 24.** Pemanfaatan binatang ternak

- Daging
- Telur
- Susu
- Kulit
- Bulu

**25. Binatang liar** adalah binatang yang hidup dialam bebas

**26.** Ciri binatang liar yaitu hidup di alam bebas

**27.** Macam binatang liar ;

- Semut
- Serangga
- Kaki seribu
- kecoa
- cacing dll.

**28.** Binatang liar biasanya bermanfaat untuk tanaman atau binatang lainnya.

**29. Binatang buas** adalah binatang yang biasanya ganas dan memusuhi manusia.

**30.** Binatang buas berbahaya untuk manusia

**31.** Binatang buas biasanya ganas, memusuhi manusia

**32.** Binatang buas habitatnya dihutan atau kebun binatang

**33.** Macam binatang buas;

- Singa
- Harimau
- ular dll.

**34.** Ayam termasuk binatang piaraan

**35.** Suara ayam berkokok

**36.** Ayam menghasilkan telur

**37.** Ayam menghasilkan daging

**38.** Bulu ayam dijadikan kemoceng

**39.** Lagu “pitik tukang”

Aku duwe, pitik tukang

Saben dina, tak pakani jagung

Betok kokok betok betok

Ngendhok pitu tak engkremke netes telu

Kabeh trondol dol,tanpo wulu

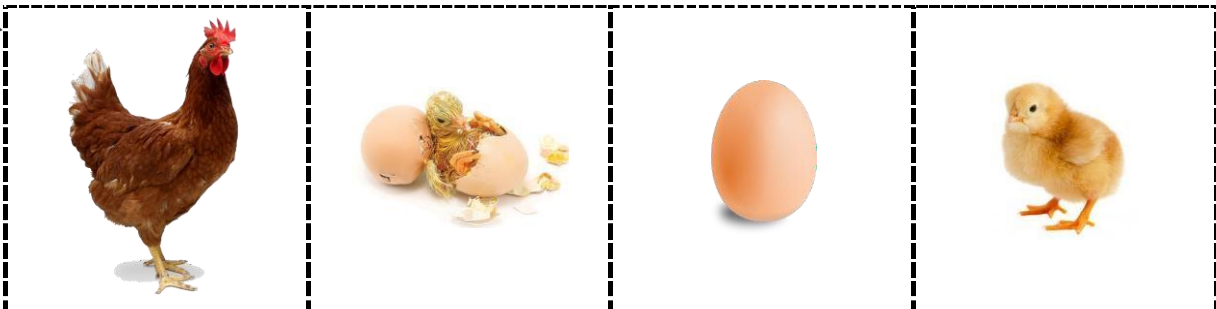
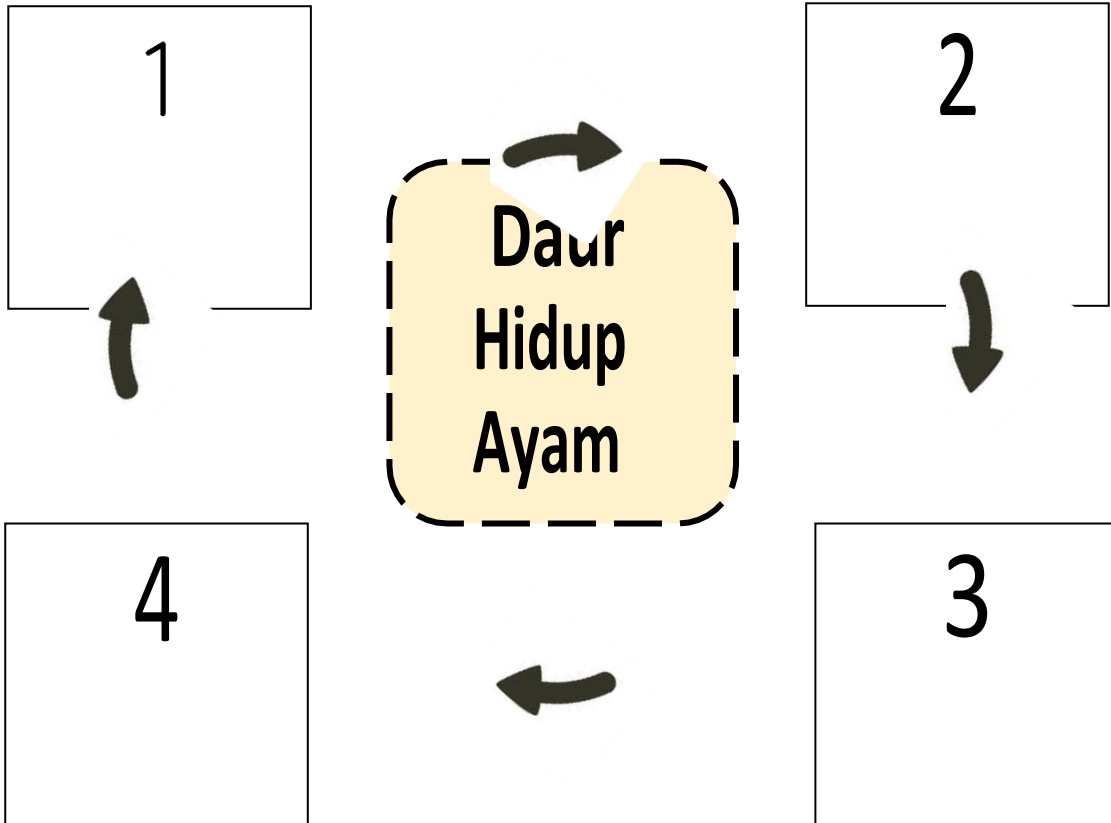
Mondol mondol dol gawe guyu



## LKPD (LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK)

1. Kegiatan : mengurutkan gambar seri perkembangbiakan binatang
  - KD. 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam
  - Alat : gunting, lem
  - LKPD disediakan guru dan diambil orang tua
  - Orang tua mendampingi anak dalam kegiatan belajar

POTONG dan TEMPLAK gambar pada KOTAK yang sesuai!



2. Kegiatan : menyanyi lagu :pitik tukang”

- KD. 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam
- Guru memberikan rekaman lagu pitik tukang
- Anak melakukan kegiatan bernyanyi lagu pitik tukang
- Kegiatan anak didokumentasikan berupa rekaman video
- Lagu pitik tukang

Aku duwe, pitik tukang  
Sabèn dina, tak pakani jagung  
Betok kokok betok betok  
Ngendhok pitu tak engkremke netes telu  
Kabeh trondol dol,tanpo wulu  
Mondol mondol dol gawe guyu



## I. INDIKATOR PENILAIAN

### Teknik Penilaian

#### a. HASIL KARYA

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
Nama : Hasil :	
Nama : Hasil :	
Nama : Hasil :	

#### b. CATATAN ANEKDOT

Tanggal :

Usia / Kelas :4-5 tahun/A

Nama Guru :

Nama	Tempat	Waktu	Perilaku / Peristiwa

#### c. CEKLIS (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)

No	Indikator Penilaian	Angel	Arya	Ganang	Daffa	Haykal
1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM)					
2	Berdiskusi tidak menyakiti binatang (SOSEM)					
3	Menari sesuai irama musik (SENI)					
4	Menyusun gambar perkembangbiakan binatang					

	peliharaan (KOG)					
5	Mengamati binatang yang hidup disekitar rumah/tempat tinggal (KOG)					
6	perbedaan, warna pada benda-benda disekitar anak (KOG)					
7	Gerak lagu pitik tukang (FMK)					
8	Berdiskusi tentang binatang peliharaan bercakap-cakap dengan orang tua.(BHS)					
9	Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (FMH))					
10	Mentaati atura bermain (SOSEM)					

**d. CEKLIS PER ANAK (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)**

Nama :

Kelompok : A

Minggu :

Bulan :

No	Indikator Penilaian	Tanggal				
1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM)	BSH				
2.	Berdiskusi tidak menyakiti binatang (SOSEM)	MB				
3.	Menari sesuai irama musik (SENI)	MB				
4.	Menyusun gambar perkembangbiakan binatang peliharaan (KOG)	BSH				
5	Mengamati binatang yang hidup disekitar rumah/tempat tinggal (KOG)	MB				
6.	perbedaan, warna pada benda-benda disekitar anak (KOG)	MB				
7	Gerak lagu pitik tukang (FMK)	MB				
8.	Berdiskusi tentang binatang peliharaan bercakap-cakap dengan orang tua.(BHS)	BB				
9.	Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta	BSH				

	bentuk dll (FMH))						
10	Mentaati atura bermain (SOSEM)	BSH					

**J. EVALUASI**

Guru melakukan evaluasi berdasarkan pengamatan dan hasil kerja anak maupun hasil karya anak melalui dokumentasi berupa video atau foto.

**K. PENGAYAKAN**

Pengayakan akan dilaksanakan pada akhir tema dan bagi anak yang belum memenuhi indikator akan diadakan remedial.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selo

Selo, 2020  
Guru Kelompok A

**LATIFAH, S. Pd**

**IKA PRIHATI, S. Pd**