

NAMA : AINUL KHOIRUNNISA
 KELAS : TK KELAS 2
 PPG DALJAB TAHAP 2

Nomor Peserta : 20050202010020

**RANCANGAN DAN PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN
 RPP 1
 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)

Tujuan

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)** melalui memasang gambar ke bayangan 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 kata pada gambar ikan dengan tepat
6. Anak mampu **Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab** setelah membereskan alat main dengan mandiri

NO	KD	Materi	Kegiatan Pembelajaran dan Bahan Ajar
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. Ayo menciptakan ikan dari plastisin/tanah liat/bahan yang bisa digunakan di rumah 3. Senangnya mengkreasikan gerakan lagu “ikan” 4. Mari kita menempel kata bagian ikan di gambar ikan 5. Anak dapat memasang gambar dengan bayangannya 6. Membuat sisik ikan dengan stempel jari 7. Nah kegiatan sudah selesai yuk kita bereskan alat main yang digunakan
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 (ukuran dan warna)	
5.	Seni 3.15-4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media	
6.	Sosem 2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	

Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kaminingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN
TK DWP PADEMONEGORO**

TEMA/SUB TEMA/SUB SUB TEMA : Binatang/ Binatang Yang hidup di air/ ikan
 SEMESTER/BULAN/MINGGU : I/Oktober/12
 KELOMPOK : B (Usia 5-6 Tahun)
 Jumlah soal : 6 pertanyaan untuk orang tua melalui link <https://forms.gle/gU9QkiCHbME84iwN9>
 Kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak dapat melalui media <https://drive.google.com/file/d/1rsGCFSLqNKRHnJAAfjgK0T5kYj5LHNAZ/view?usp=sharing>
 Dan anak dapat mengikuti kuis dengan orang tua melalui link <https://forms.gle/sFAVkmGeBoT2nMnc8> atau <https://create.kahoot.it/share/permainan-untuk-anak-usia-dini/b41782c0-b7ea-41c3-9664-576830e12965>

No	KD	MATERI KEGIATAN	INDIKATOR	PENILAIAN		TEKNIK PENILAIAN
				PROSES	PRODUK	
1	1.1(NAM)	Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan yang hidup di air melalui video pembelajaran (ikan, bintang laut, kuda laut, kura-kura, udang) https://youtu.be/HXPPGtZ7b6A	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya	√		Observasi
2	1.3 – 4.3(FM)	Ayo menciptakan ikan dari plastisin/tanah liat/bahan yang bisa digunakan di rumah dan Senangnya mengkreasikan gerakan lagu “ikan” https://www.youtube.com/watch?v=zNe6ow7bTWA	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar (gerak lagu ikan) dan halus dengan membuat ikan dari plastisin	√		Observasi
3	3.12-4.12(BHS)	Mari kita menempel kata bagian ikan di gambar ikan	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menempel kata pada gambar ikan		√	Tanya jawab dan penugasan
4	3.6-4.6(KOG)	Anak dapat memasang gambar dengan bayangannya	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan memasang gambar dengan bayangan		√	Tanya jawab dan penugasan
5	3.15-4.15(SENI)	Membuat sisik ikan dengan stempel jari	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi stempel jari		√	Unjuk kerja
6	3.13-4.13(SE)	Nah kegiatan sudah selesai yuk kita bereskan alat main yang digunakan	Anak merapikan / membereskan alat main yang telah digunakan	√		Observasi

RUBRIK PENILAIAN PROSES

No	Indikator	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak 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
2	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar (gerak lagu ikan) dan halus dengan membuat ikan dari plastisin	Anak belum dapat menggerakkan tangan dan kakinya	Anak dapat menciptakan ikan dan bergerak sesuai lagu dengan bimbingan	Anak dapat menciptakan ikan laut dan bergerak sesuai lagu tanpa bimbingan	Anak dapat menciptakan ikan dan bergerak sesuai lagu dengan terampil
3	Anak merapikan / membereskan alat main yang telah digunakan	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

RUBRIK PENILAIAN PRODUK

No	Indikator	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menempel kata pada gambar ikan	Anak belum dapat menempel kata pada gambar ikan	Anak dapat menempel kata pada gambar ikan dengan kurang tepat	Anak dapat menempel kata pada gambar ikan dengan tepat	Anak dapat menempel kata pada gambar ikan dengan tepat dan menyebutkan kata tersebut
2	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan memasang gambar dengan bayangan	Anak belum dapat memasang gambar ke bayangannya	Anak dapat memasang gambar ke bayangannya dengan kurang tepat	Anak dapat memasang gambar ke bayangannya dengan tepat	Anak dapat memasang gambar ke bayangannya dengan tepat dan mandiri
3	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi stempel jari	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

**Instrument Penilaian
Pedoman Observasi**

NO	INDIKATOR	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya			√	
2	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar (gerak lagu ikan) dan halus dengan membuat ikan dari plastisin			√	
3	Anak merapikan / membereskan alat main yang telah digunakan			√	

Pedoman Wawancara/ Tanya jawab

NO	INDIKATOR	MATERI WAWANCARA	NILAI			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menempel kata pada gambar ikan	Menanyakan pada anak untuk menjawab bagian-bagian ikan			√	
2	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan memasang gambar dengan bayangan	Menanyakan pada anak tentang gambar yang sudah tersedia			√	

Pedoman Penugasan

NO	INDIKATOR	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menenpel kata pada gambar ikan			√	
2	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan memasangkan gambar dengan bayangan			√	

Pedoman Unjuk Kerja

NO	INDIKATOR	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi stempel jari			√	

TEKNIK PENILAIAN

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

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

TK DWP PADEMONEGORO

Kelompok : B

No	Indikator Penilaian	Nama anak							
		Naya				Risma			
		Hasil Capaian							
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya			√					
2	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar (gerak lagu ikan) dan halus dengan membuat ikan dari plastisin			√					
3	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menenpel kata pada gambar ikan			√					
4	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan memasangkan gambar dengan bayangan			√					
5	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi stempel jari			√					
6	Anak merapikan / membereskan alat main yang telah digunakan			√					

FORMAT HASIL KARYA
TK DWP PADEMONEGORO
Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama anak:

kelompok:

Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
		Anak dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna tanpa bimbingan

Rubrik penilaian :

BB : Anak belum dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna

MB: Anak dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna dengan bimbingan

BSH: Anak dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna tanpa bimbingan

BSB: Anak dapat membuat sisik ikan dengan stempel jari berbagai warna tanpa dengan terampil

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

FORMAT CATATAN ANEKDOT
TK DWP PADEMONEGORO
Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama Anak	Tempat dan Waktu	Peristiwa	Tindak Lanjut
Ananda naya		Ananda sangat antusias dalam melakukan gerak lagu ikan	
Dst ...			

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Guru Kelas

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

Penugasan dan unjuk kerja yang dikerjakan secara offline dan kegiatan yang dilaksanakan online pada link diatas

Observasi

- 1. Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar (gerak lagu ikan) dan halus dengan membuat ikan dari plastisin.**

Plastisin dibentuk bebas sesuai keinginan anak dan mengikuti gerak lagu ikan



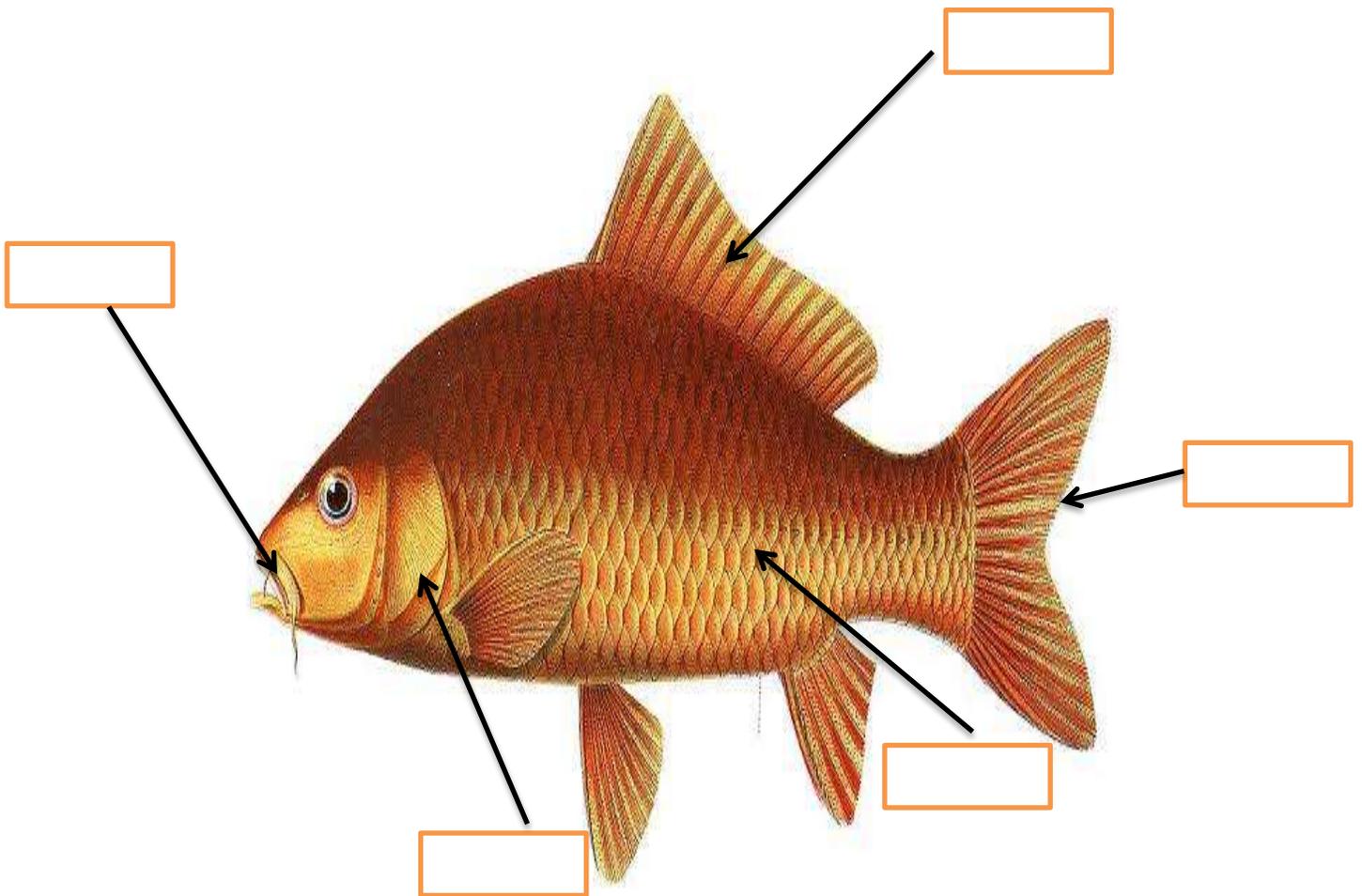
Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : anak diberikan kebebasan untuk menciptakan ikan dari plastisin

Penugasan

1. Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menempel kata pada gambar ikan

Gunting kata di bawah ini

Tempelkan kata bagian-bagian ikan berikut pada tempat yang sudah tersedia



Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : anak hebat tahu tentang bagian-bagian ikan dan bisa menyebutkan bagian ikan

mulut

sirip

insang

sisik

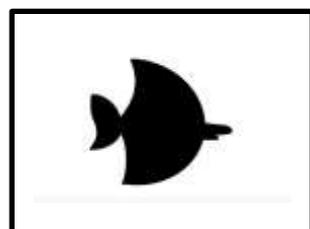
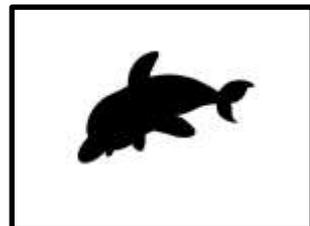
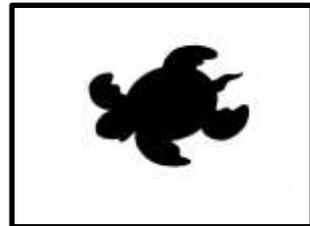
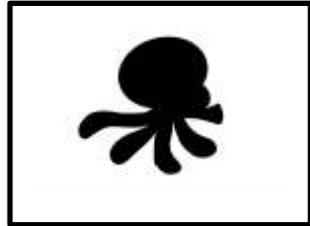
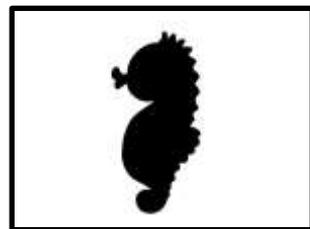
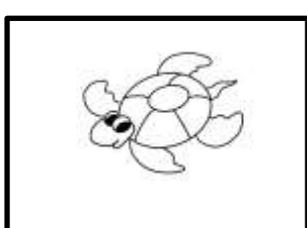
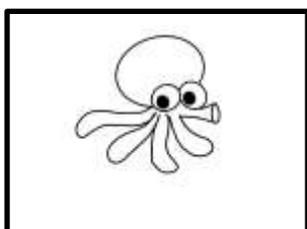
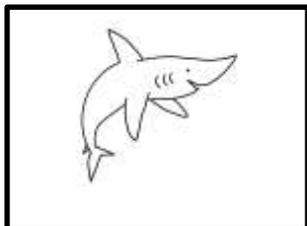
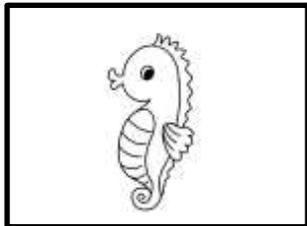
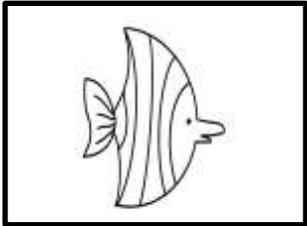
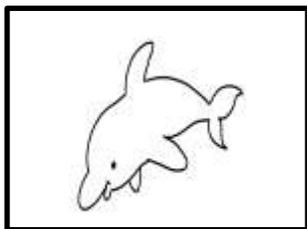
ekor

Penugasan

2. Anak mengenal benda-benda disekitar dengan memasangkan gambar dengan bayangan

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Tema / sub tema/sub-sub tema	Binatang /Binatang Yang hidup di air/ ikan
Kelompok / Usia	B/ 5-6 tahun
Tujuan	Anak mampu Mengenal benda-benda disekitar (ukuran, bentuk dan warna) menggunakan gambar dengan benar
KI 3	Pengetahuan
KD 3.6-4.6 (Kognitif)	Mengenal benda-benda disekitar (ukuran, bentuk dan warna)
Indikator	Anak dapat memasangkan gambar dengan bayangannya
Alat dan bahan	LKA, crayon
Cara bermain	Ananda yang hebat yuk pasangkan gambar pada bayangannya dengan cara menarik garis menggunakan crayon warna warni

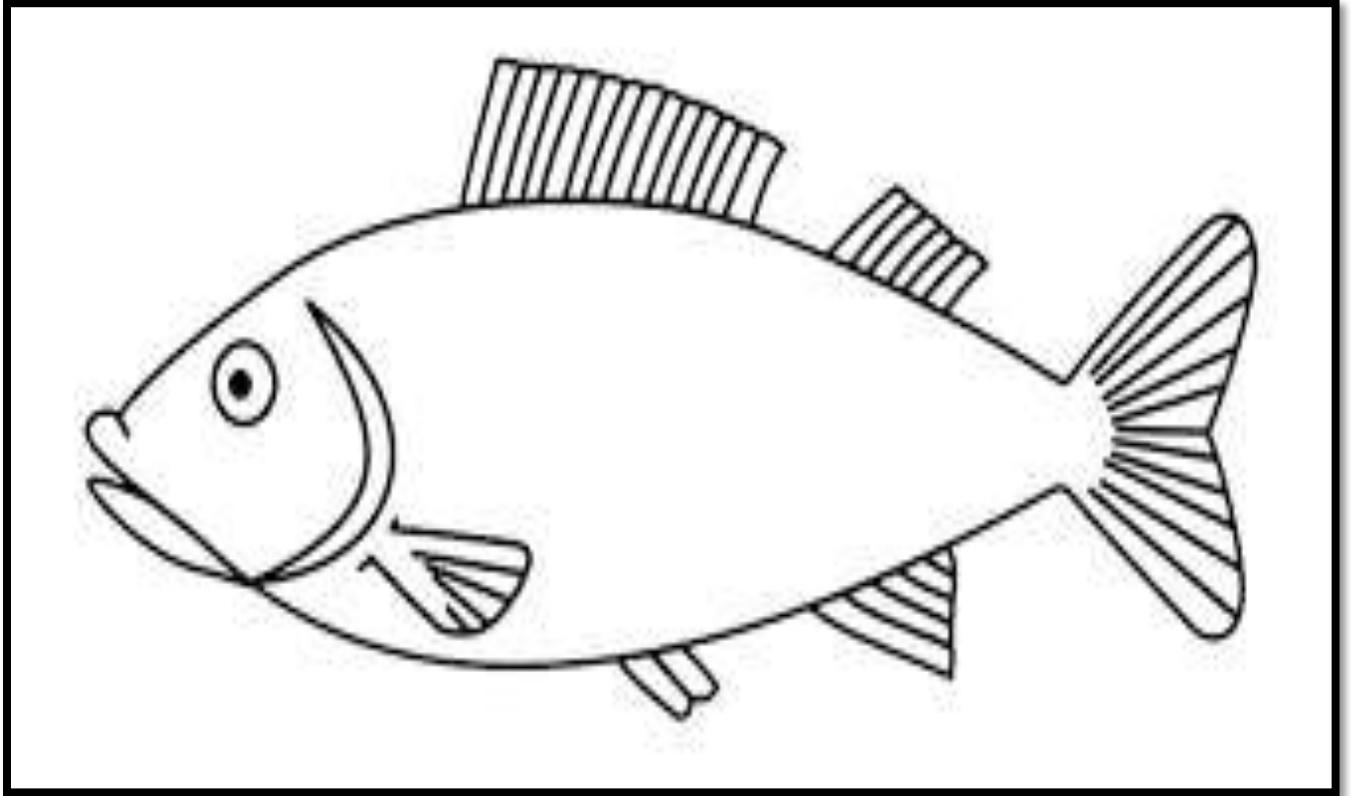


Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : ayah bunda ajak anak untuk mengamati video pembelajaran tentang binatang yang hidup di air dan memasangkan gambar ke bayangannya.

Unjuk kerja

1. Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi stempel jari

Siapkan pasta warna dan mulai membuat sisik ikan dengan stempel jari



Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : anak berkreasi dengan berbagai warna untuk membuat sisik pada gambar ikan

RPP KE 2
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)

Tujuan:

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 bermain kaleng ajaib dengan benar
6. Anak mampu **Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar** setelah membuat minuman dari suma dan mengungkapkan ekspresi nya dengan sangat baik

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.	Fisik Motorik 3.3 – 4.3	Gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus	2. Ayo anak hebat kita membangun sarang lebah dari lego yang ada di rumah 3. Senangnya mengkreasikan gerakan lebah terbang
3.	Bahasa 3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	4. Mari kita bermain kaleng ajaib (bunda /ayah bantu anak membacakan clue yang ada kaleng ajaib)
4.	Kognitif 3.6-4.6	Mengenal benda-benda disekitar (perkembangbiakan)	5. Anak hebat ayo kita menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dari mulai telur, larva, pupa(kepompong), imago (lebah dewasa) dengan memberi angka 1-4.
5.	Seni 3.15-4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media	6. Ayo kita membuat kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah
6.	Sosem 3.13-4.13	Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	7. Nah anak hebat ungkapkan ekspresi saat senang ketika minum susu madu dan sedih/ menanggapi saat tersengat lebah

Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kaminingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN
TK DWP PADEMONEGORO**

TEMA/SUB TEMA/SUB SUB TEMA
SEMESTER/BULAN/MINGGU
KELOMPOK
Jumlah soal

: Binatang/ Binatang Yang bisa terbang/ lebah
: I/Oktober/13
: B (Usia 5-6 Tahun)
: 6 pertanyaan untuk orang tua melalui link <https://forms.gle/asmMhKcenh4xdz3k7>
Dan anak dapat mengikuti kuis dengan orang tua melalui link <https://forms.gle/nV7rphXW7FC97ztUA>
Atau <https://create.kahoot.it/share/permainan-lebah/7498869a-369b-4bfe-8292-40101d6ebdfe>

No	KD	MATERI KEGIATAN	INDIKATOR	PENILAIAN		TEKNIK PENIALAIN
				PROSES	PRODUK	
1	1.1(NAM)	Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan binatang yang bisa terbang melalui video pembelajaran (burung, lebah, kupu-kupu, lalat, nyamuk dll) https://www.youtube.com/watch?v=wWtbTsvqf7M https://www.youtube.com/watch?v=EXKvp0kMJWI	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya	√		Observasi
2	3.3 – 4.3(FM)	Ayo anak hebat kita membangun sarang lebah dari lego yang ada di rumah dan terbang seperti lebah	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar (terbang seperti lebah) dan halus dengan membuat sarang lebah		√	Observasi
3	3.12-4.12(BHS)	Mari kita bermain kaleng ajaib (bunda /ayah bantu anak membacakan clue yang ada kaleng ajaib)	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain kaleng ajaib	√		Tanya jawab dan penugasan
4	3.6-4.6(KOG)	Anak hebat ayo kita menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dari mulai telur, larva, pupa(kepompong), imago (lebah dewasa) dengan memberi angka 1-4.	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan (perkembangbiakan lebah)		√	Tanya jawab dan penugasan
5	3.15-4.15(SENI)	Ayo kita membuat kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah		√	Tanya jawab dan Unjuk kerja
6	3.13-4.13(SE)	Nah anak hebat ungkapkan ekspresi saat senang ketika minum susu dan sedih/ menanggis saat tersengat lebah	Anak menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	√		Observasi

RUBRIK PENILAIAN PROSES

No	Indikator	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak 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
2	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain kaleng ajaib	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
3	Anak 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 berlebih saat minum susu madu

RUBRIK PENILAIAN PRODUK

No	Indikator	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar dan halus dengan membuat sarang lebah	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
2	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan (perkembangbiakan lebah)	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
3	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah	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

**Instrument Penilaian
Pedoman Observasi**

NO	INDIKATOR	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya			√	
2	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar (terbang seperti lebah) dan halus dengan membuat sarang lebah			√	
3	Anak menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar			√	

Pedoman Wawancara/ Tanya jawab

NO	INDIKATOR	MATERI WAWANCARA	NILAI			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain kaleng ajaib	Menanyakan pada anak untuk menjawab prtunjuk atau clue yang ada			√	
2	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan (perkembangbiakan lebah)	Menanyakan pada anak tentang perkembangbiakan lebah			√	
3	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah	Menanyakan pada anak alat dan bahan dalam pembuatan kreasi lebah dengan bahan yang dirumah			√	

Pedoman Penugasan

NO	INDIKATOR	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan (perkembangbiakan lebah)			√	
2	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain kaleng ajaib			√	

Pedoman Unjuk Kerja

NO	INDIKATOR	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah			√	

TEKNIK PENILAIAN

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (*RATING SCALE/CEK LIST*)

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

TK DWP PADEMONEGORO

Kelompok : B

No	Indikator Penilaian	Nama anak							
		Naya				Risma			
		Hasil Capaian							
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya			√					
2	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar (terbang seperti lebah) dan halus dengan membuat sarang lebah			√					
3	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain kaleng ajaib			√					
4	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan (perkembangbiakan lebah)			√					
5	Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah			√					
6	Anak menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar			√					

FORMAT HASIL KARYA
TK DWP PADEMONEGORO
Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama anak:

Kelompok :

Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
		Anak dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas tanpa bimbingan

Rubrik penilaian :

BB : Anak belum dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas

MB: Anak dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas dengan bimbingan

BSH: Anak dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas tanpa bimbingan

BSB: Anak dapat membuat kreasi lebah dari bahan bekas dengan terampil

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

FORMAT CATATAN ANEKDOT
TK DWP PADEMONEGORO
Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama Anak	Tempat dan Waktu	Peristiwa	Tindak Lanjut
Ananda naya		Ananda kurang bersemangat dalam kegiatan mengurutkan siklus perkembangbiakan lebah	
Dst ...			

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Guru Kelas

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

Penugasan dan unjuk kerja yang dikerjakan secara offline dan kegiatan yang dilaksanakan online pada link diatas

Observasi

1. Ayo anak hebat kita membangun sarang lebah dari lego yang ada di rumah dan bergerak seperti lebah yang terbang



Penugasan

1. Mari kita bermain kaleng ajaib (bunda /ayah bantu anak membacakan clue yang ada kaleng ajaib)



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

Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : Memberikan tugas kepada anak untuk bermain kaleng ajaib

2. Anak dapat mengurutkan siklus perkembangbiakan lebah

NAMA :
 Kelompok :
 Hari / tanggal :

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Tema / sub tema/sub-sub tema	Binatang /Binatang yang bisa terbang/ Lebah
Kelompok / Usia	B/ 5-6 tahun
Tujuan	Anak mampu Mengenal benda-benda disekitar (perkembangbiakan) menggunakan gambar dengan tepat dan benar
KI 3	Pengetahuan
KD 3.6-4.6 (Kognitif)	Mengenal benda-benda disekitar (perkembangbiakan)
Indikator	Anak dapat mengurutkan siklus perkembangbiakan lebah
Alat dan bahan	Lka dan pensil
Cara bermain	Anak hebat ayo kita menyusun urutan siklus perkembangbiakan lebah dari mulai telur, larva, pupa(kepompong), imago (lebah dewasa) dengan memberi angka 1-4.

larva	telur	imago	pupa
			

--	--	--	--

Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : Memberikan tugas kepada anak untuk mengurutkan siklus perkembangbiakan lebah

Unjuk kerja

Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan kreasi lebah dari bahan bekas yang ada di rumah



Cara Bermain:

- Siapkan kertas lipat/ kertas Koran/kertas yang ada di rumah
- Bentuk pola kertas lipat seperti di gambar
- Tempel bagian antenna, badan dan sayap lebah

Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : anak berkreasi membuat lebah dari bahan yang ada di rumah

RPP KE 3
 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
 PROGRAM BELAJAR DI RUMAH (BDR)/RPP DARING
 TK DWP PADEMONEGORO

TEMA/SUB TEMA/SUB SUB TEMA : Binatang/ Binatang Peliharaan/ ayam
 SEMESTER/BULAN/MINGGU : I/Oktober/14
 KELOMPOK : B (Usia 5-6 Tahun)

Tujuan :

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, warna)** menggunakan gambar 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

N O	KD	Materi	Kegiatan Pembelajaran
1.	NAM 1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya	1. Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan binatang yang menjadi peliharaan melalui video pembelajaran (ayam, ikan, kelinci, kucing, anjing dll) 2. Senangnya mengkreasikan gerak lagu “chicken dance” 3. Mari kita menghubungkan gambar dengan kata (ayam, telur, kandang) 4. Yuk anak yang hebat kita membandingkan gambar ayam jantan (ayam jago) dan ayam betina 5. Ayo kita membuat kreasi mahkota ayam dari bahan yang ada di rumah 6. Nah sekarang ananda bersama bunda bekerja sama untuk memasak ayam goreng/ telur dadar (menyesuaikan)
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 (menghubungkan gambar dengan kata)	
4.	Kognitif 3.6-4.6	Mengenal benda-benda disekitar (ciri-ciri, warna)	
5.	Seni 3.15-4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media	
6.	Sosem 2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama	

Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kaminingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN
TK DWP PADEMONEGORO**

TEMA/SUB TEMA/SUB SUB TEMA
SEMESTER/BULAN/MINGGU
KELOMPOK
Jumlah soal

: Binatang/ Binatang Peliharaan/ ayam
: I/Oktober/14
: B (Usia 5-6 Tahun)
: 6 pertanyaan untuk orang tua melalui link <https://forms.gle/9mQV6NHrV4qDm6DJ6>
Dan anak dapat mengikuti kuis dengan orang tua melalui link <https://forms.gle/kMceyK3FswV3Xb4Y7>
Atau <https://create.kahoot.it/share/permainan-tentang-ayam/8cb2dba0-987e-45a8-8573-6a1bfab96f60>

No	KD	MATERI KEGIATAN	INDIKATOR	PENILAIAN		TEKNIK PENILAIAN
				PROSES	PRODUK	
1	1.1 (NAM)	Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan binatang yang menjadi peliharaan melalui video pembelajaran (ayam, ikan, kelinci, kucing, anjing dll) https://www.youtube.com/watch?v=ujTLgZTF4vs	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya	√		Observasi
2	3.3 – 4.3(FM)	Senangnya mengkreasikan gerak lagu “chiken dance” https://www.youtube.com/watch?v=AEyG3DwPMig	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar dan halus dengan chiken dance	√		Observasi
3	3.12-4.12(SE)	Nah sekarang ananda bersama bunda bekerja sama untuk memasak ayam goreng/ telur dadar (menyesuaikan)	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama dengan membuat ayam goreng	√		Observasi
4	3.6-4.6(KOG)	Yuk anak yang hebat kita membandingkan gambar ayam jantan (ayam jago) dan ayam betina	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan membandingkan gambar ayam jantan dan betina		√	Tanya jawab dan penugasan
5	3.15-4.15(BHS)	Mari kita menghubungkan gambar dengan kata (ayam, telur, kandang)	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menghubungkan gambar dengan kata		√	Tanya jawab dan penugasan
6	2.10(SENI)	Ayo kita membuat kreasi mahkota ayam dari bahan yang ada di rumah	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media (membuat mahkota ayam)		√	Unjuk kerja

RUBRIK PENILAIAN PROSES

No	Indikator	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak 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
2	Anak bergerak untuk pengembangan motorik kasar dan halus dengan chicken dance	Anak belum menirukan gerakan chicken dance dengan bimbingan	Anak dapat menirukan gerakan chicken dance dengan bimbingan	Anak dapat menirukan gerakan chicken dance tanpa bimbingan	Anak dapat menirukan gerakan chicken dance dengan terampil
3	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama dengan membuat ayam goreng	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

RUBRIK PENILAIAN PRODUK

No	Indikator	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mengenal benda-benda disekitar dengan membandingkan gambar ayam jantan dan 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
2	Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain menghubungkan gambar dengan kata	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
3	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media (membuat mahkota ayam)	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

**Instrument 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/Tanya jawab

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)			√	

TEKNIK PENILAIAN

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

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

TK DWP PADEMONEGORO

Kelompok : B

No	Indikator Penilaian	Nama anak							
		Naya				Risma			
		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)			√					

FORMAT HASIL KARYA
TK DWP PADEMONEGORO
Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama anak:

kelompok :

Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
		Anak dapat membuat kreasi makhota ayam dengan terampil

Rubrik penilaian :

BB : Anak belum dapat membuat kreasi makhota ayam

MB: Anak dapat membuat kreasi makhota ayam dengan bimbingan

BSH: Anak dapat membuat kreasi makhota ayam tanpa bimbingan

BSB: Anak dapat membuat kreasi makhota ayam dengan terampil

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

FORMAT CATATAN ANEKDOT
TK DWP PADEMONEGORO
Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama Anak	Tempat dan Waktu	Peristiwa	Tindak Lanjut
Ananda naya		Ananda sangat bersemangat dalam melakukan gerakan chicken dance	
Dst ...			

Mengetahui,
Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.

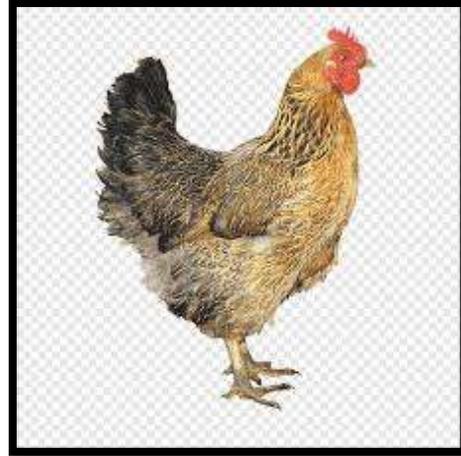
Penugasan dan unjuk kerja yang dikerjakan secara offline dan kegiatan yang dilaksanakan online pada link diatas

Penugasan

1. Yuk anak yang hebat kita membandingkan gambar ayam jantan (ayam jago) dan ayam betina



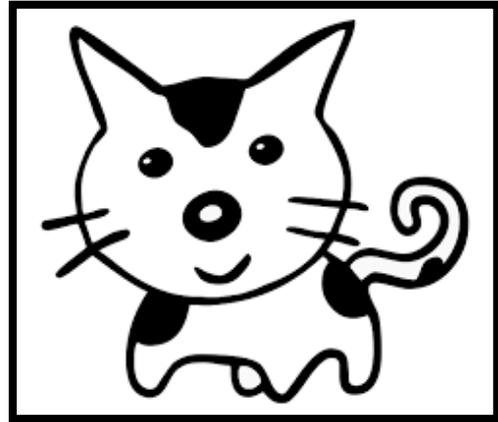
Ayam jantan



Ayam betina

Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : anak dapat membandingkan antara ayam jantan dan ayam betina

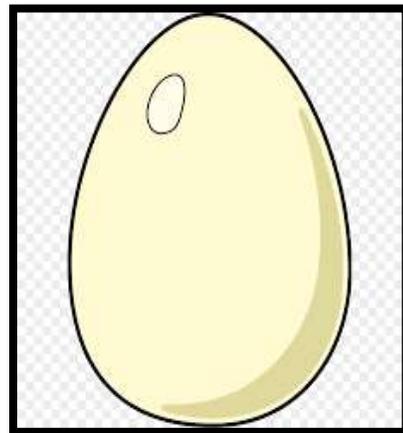
2. Mari kita menghubungkan gambar dengan kata (ayam, telur, kandang)



telur

ayam

kandang



Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : anak menghubungkan kata dengan gambar sederhana

Unjuk kerja

Ayo kita membuat kreasi mahkota ayam dari bahan yang ada di rumah

Alat dan bahan :

Kertas manila (warna bebas), kertas lipat

Gunting, pensil, lem, bulu ayam (menyesuaikan)

Cara membuat :

1. Buat pola pada kertas manila dan membentuk kerucut (ukuran di sesuaikan dengan lingkaran kepala anak)
2. Cap telapak tangan untuk membuat bagian atas (penganti bulu) dan di gunting
3. Lengkapi bagian mata, dan mulut ayam
4. Pasangkan bulu atau guntingan telapak tangan pada bagian atas
5. Mahkota atau topi ayam siap digunakan



Paraf guru	Paraf orang tua	NILAI BB,MB,BSH,BSB	Saintifik : anak berkreasi membuat mahkota ayam dari bahan yang ada di rumah