

## **PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI DAN RPP**

**NAMA : LASMINAH**

**NO UKG : 201502845400**

### **1. PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS CBT**

Dalam menyusun instrumen asesmen/ penilaian/ evaluasi ada beberapa tahapan yaitu

- a. Menentukan aspek perkembangan yang akan dinilai
- b. Menentukan indikator capaian perkembangan
- c. Menentukan format penilaian
- d. Membuat rubrik penilaian

Pada masa pandemic Covid-19 ini, pembelajaran melalui daring, bentuk evaluasi pembelajaran yang tepat adalah berbasis CBT (Computer Based Test). Dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis CBT, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain :

1. Lembar kegiatan anak harus disesuaikan dengan indicator yang telah dituangkan pada perangkat RPP
2. Merancang/ menentukan materi kegiatan yang memenuhi unsur HOTS, supaya menimbulkan pemikiran kritis pada peserta didik
3. Soal atau materi evaluasi dirancang/ disusun berbasis daring (CBT) dengan memanfaatkan Google Form dan dibagikan kepada peserta didik melalui Whatsapp grup
4. Berusaha dengan sebaik-baiknya merancang/ menyusun materi pembelajaran yang menarik supaya anak termotivasi dan tidak bosan
5. Hasil skor/ nilai bisa diatur supaya peserta didik dapat langsung melihat tingkat ketercapaian dari hasil kegiatan yang telah dilakukan.

Selain itu, bagi saya sebagai guru juga harus belajar lebih banyak lagi dengan mencari berbagai sumber terkait aplikasi-aplikasi pembelajaran daring yang lebih menarik, supaya guru dapat membuat alat evaluasi pembelajaran yang berbasis Computer Based Test (CBT)

Berikut ini link Google Form Evaluasi Pembelajaran Berbasis CBT sesuai RPPH saya :

[https://docs.google.com/forms/d/1yD2Cs2K1Q2gXIE9LpoUHPlx7T\\_gCmTNKX-RoZgra2Rg/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/1yD2Cs2K1Q2gXIE9LpoUHPlx7T_gCmTNKX-RoZgra2Rg/edit?usp=sharing)

## **2. PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS HOTS**

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran. Dalam mengembangkan instrumen evaluasi berbasis HOTS terdapat beberapa karakteristik yang harus dipenuhi :

1. Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi :  
Bertujuan supaya peserta didik dapat menganalisis, merefleksi, memberikan argumen (alasan), menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, menciptakan sesuatu. Hal ini dimaksudkan supaya peserta didik dapat berpikir tingkat tinggi
2. Bersifat divergen :  
Diharapkan setiap peserta didik memberikan jawaban berbeda-beda sesuai proses berpikir dan sudut pandang yang digunakan. Pada dasarnya setiap individu peserta didik mempunyai keunikan dan karakteristik yang berbeda-beda sehingga proses berpikir analitis, kritis, dan kreatif yang cenderung bersifat unik atau berbeda-beda responsnya bagi setiap individu
3. Menggunakan multi representasi :  
Bertujuan agar peserta didik menggali sendiri informasi yang tersirat pada materi pembelajaran dalam berbagai bentuk penyajian mulai dari menggunakan berbagai representasi verbal (berbentuk kalimat), visual (gambar, bagan, grafik, tabel, termasuk video), simbolis (simbol, ikon, inisial, isyarat), dan matematis (angka, rumus, persamaan)
4. Berbasis permasalahan kontekstual :  
Berdasarkan kenyataan/ situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari di sekitar lingkungan peserta didik untuk menghubungkan (*relate*), menginterpretasikan (*interpretate*), menerapkan (*apply*) dan mengintegrasikan (*integrate*) ilmu pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks nyata.
5. Menggunakan bentuk penyelesaian materi yang beragam:  
Penyelesaian materi dengan unsur-unsur *HOTS* hendaknya memuat stimulus yang bersumber pada situasi kontekstual yang memotivasi peserta didik untuk mengeluarkan gagasannya sesuai dengan pengetahuan dari materi pembelajaran yang pernah dipelajarinya

## RPPH 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: I / 11 / 16
Hari/ Tanggal	: Senin, 28 September 2020
Kelompok /Usia	: B / 5-6 tahun
Tema	: Tanaman di Rumahku
Sub Tema /Sub-sub Tema	: Tanaman buah di rumahku/ buah jeruk
Model Pembelajaran	: Kelompok dengan Kegiatan Pengaman
Judul Kegiatan	: Jus Jerukku
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15

Dalam RPPH ini saya mengambil tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub-sub tema : BUAH JERUK  
Untuk kegiatan inti saya merencanakan 2 kegiatan main yaitu :

1. Membuat jus jeruk menggunakan blender
2. Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas

#### Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah guru **mengaitkan** buah dengan benda-benda ciptaan Tuhan, anak mampu **menyimpulkan** bahwa buah-buahan adalah ciptaan Tuhan (**HOTS**)
2. Setelah **mengamati** buah-buahan, anak dapat **mengidentifikasi** nama-nama buah dengan tepat (**HOTS**)
3. Setelah **mengidentifikasi** buah-buahan , anak mampu **membandingkan** bentuk buah-buahan dengan baik (**HOTS**)
4. Setelah melihat video tutorial **membuat** jus buah jeruk di youtube, anak dapat **membuat** jus buah jeruk(**HOTS**)
5. Setelah **mengidentifikasi** nama-nama buah pada lembar kerja yang disediakan, anak mampu **menemukan** huruf vocal dengan tepat (**HOTS**)
6. Setelah mengamati teknik mengisi pola yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan dalam mengisi pola pada gambar buah (**HOTS**)

No	KD	Indikator	Aspek pengembangan	Kegiatan Main	Bahan Ajar	Metode
1.	1.1.3	Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan	NAM	Menyimpulkan bahwa buah adalah ciptaan Tuhan ( <i>HOTS</i> )	Plat form WA	Tanya jawab
2.	3.3-4.3.1	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah (olahraga, berjalan di papan titian, dll)	FM	Berjalan membawa buah jeruk untuk dibuat jus	Anak, buah jeruk	Demonstrasi
3.	3.6-4.6.1  3.6-4.6.10  3.9-4.9.3	Mengenal benda dengan mengelompokkan berdasarkan bentuk dan tekstur  Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung  Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (missal : membuat the dimulai dari menyediakan air panas)	KOGNITIF	Mengidentifikasi nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk ( <i>HOTS</i> )  Menghitung buah jeruk ( <i>STEAM-Mathematic</i> )  Membuat jus jeruk menggunakan blender ( <i>STEAM-Technology-Engineering</i> )	Tanya jawab dengan orang tua  Buah jeruk  Buah jeruk, blender, gula pasir, teko berisi air matang	Tanya jawab  Tanya jawab  Demonstrasi
4.	3.12-4.12.6	Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	BAHASA	Melengkapi huruf vocal pada kata jeruk ( <i>4C-Communication</i> )	Buku tulis, pensil	Demonstrasi
5.	2.12.5	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	SOSEM	Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		Unjuk kerja
6.	3.15-4.15.2	Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	SENI	Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas ( <i>STEAM-Arts</i> )	Gambar jeruk, potongan kertas kecil-kecil, lem	Pemberian tugas

## A. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM	KETERANGAN
1.	<p><b>A.Kegiatan Pembukaan</b></p> <p>1.Guru mengucapkan salam, siswa menjawab salam melalui WA Group</p> <p>2.Berdoa Bersama Ayah/ Bunda di rumah</p> <p>3.Guru menjelaskan tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi (<b>4C-Communiication</b>)</p> <p>4.Siswa menyimak apersepsi yang disampaikan guru melalui WA Group tentang buah-buahan</p> <p>5.Guru mengshare link Youtube tutorial membuat jus jeruk</p> <p>6.Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar di rumah bersama Ayah/ Bunda</p>	30 menit	WA Group Youtube	TPACK
	<p><b>B.Kegiatan Inti</b></p> <p><b>1.Mengamati</b></p> <p>-Anak mengamati langsung berbagai macam buah yang ada di rumah (apel, jeruk, pisang, mangga)</p> <p>-Anak menyimak tayangan video tutorial membuat jus dari Youtube (<b>TPACK</b>) <a href="https://youtu.be/-nxvKfhIYQ">https://youtu.be/-nxvKfhIYQ</a></p> <p><b>2.Menanya</b></p> <p>Orang tua menanyakan kepada anak tentang nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah (<b>STEAM-Science</b>) siapa yang menciptakn buah?, buah apa saja yang ada di rumahku?, mengapa kita harus makan buah?, kapan kita boleh makan buah?, di mana kita bisa membeli buah?, bagaimana cara mendapatkan buah? (<b>5W IH</b>)</p> <p><b>3.Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan</b></p> <p>-Anak mengaitkan seluruh pembelajaran tentang buah-buahan sesuai realita di lingkungannya dengan arahan orang tua (<b>4C- Critical Thinking dan Communication</b>)</p> <p>-Anak mengerjakan kegiatan yang bisa dipilih untuk dikerjakan :a.Kegiatan 1 : Membuat jus buah jeruk menggunakan blender (<b>Kog 4.9.30/(STEAM-Technology dan Engineering)</b>)</p> <p>-Orang tua dan anak menyiapkan buah jeruk, blender, air putih matang, gula pasir</p> <p>-Orang tua dan anak membuat jus buah jeruk</p>	60 menit	Video Youtube  LKPD	TPACK  STEAM  SAINTIFIK  HOTS

	<p>-Anak menghitung buah jeruk yang akan dibuat jus (<i>STEAM- Mathematics</i>)  b.Kegiatan 2 : Mengisi pola pada gambar buah jeruk dengan potongan kertas (<b>Sn 4.15.20/ (STEAM-Arts)</b>)  -Anak mengambil gambar buah jeruk pada LK dan potongan kertas  -Anak menempel potongan kertas dengan lem pada gambar buah jeruk</p> <p><b>C.Istirahat</b>  -Merapikan mainan  -Tanya jawab tentang perasaan diri selama bermain Bersama orang tua</p> <p><b>D.Kegiatan penutup</b>  1.Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain Bersama satu hari melalui WA Group  2.Orang tua mengirimkan hasil kegiatan bermain anak berupa video atau foto melaluiWA Group  3.Guru memberikan reward emoticon senyum, tepuk tangan, bintang dan piala bagi semua yang sudah mengirmkan hasil kegiatan  4.Guru mengucapkan terimakasih kepada orang tua atas kerjasamanya mendampingi anak belajar di rumah</p>	<p>30 menit</p> <p>30 menit</p>	<p>WA Group</p>	<p>HOTS</p> <p>TPACK</p>
--	---	---------------------------------	-----------------	--------------------------

**B. Rencana Penilaian**

**C. Metode : Observasi, Hasil Karya, Catatan Anekdote**

## 1. INDIKATOR PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator	Muncul	Belum Muncul
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah sebagai ciptaan Tuhan		
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.1 Berjalan membawa buah jeruk untuk dibuat jus		
Kognitif	3.6-4.6 3.9-4.9	4.6.1 Menyebutkan nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk 4.6.10 Menghitung buah jeruk 4.9.3 Membuat jus jeruk menggunakan blender		
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Melengkapi huruf vocal pada kata jeruk		
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		
Seni	3.15-4.15	4.15.2 Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas		

## 2. FORMAT SCALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

**Rencana Penilaian : Metode Observasi dengan instrument = Daftar Cek (v)**

No	KD dan Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Kegiatan 1 KD 1.1.3 (NAM) Anak dapat menyimpulkan bahwa buah jeruk sebagai ciptaan Tuhan KD 2.12.5 (SOSEM) Anak dapat menyelesaikan tugasnya KD 3.12-4.12.6 (BHS) Anak dapat mengetahui huruf vocal dan konsonan	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group					
2.	Kegiatan 2 KD 3.3-4.3.1 (FM) Anak dapat membawa buah jeruk dengan baik 3.6-4.6.1 Anak dapat memerinci buah jeruk 3.6-4.6.10 Anak dapat menghitung buah jeruk 3.9-4.9.3 (KOGNITIF) Anak dapat membuat jus jeruk menggunakan blender	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group					
3.	Kegiatan 3 3.15-4.15.2 Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group Portofolio Foto hasil karya yang dikirimkan melalui WA Group					

Keterangan :

BB : Belum Berkembang artinya bila anak belum mau melakukan kegiatan

MB : Mulai Berkembang artinya anak melakukan kegiatan dengan dibantu orang tua

BSH : Berkembang Sesuai Harapan artinya anak melakukan kegiatan secara mandiri tanpa dibantu orang tua

BSB : Berkembang Sangat Baik artinya anak melakukan kegiatan secara mandiri dan menggunakan alat dengan aman dan bertanggungjawab



### 3. RUBRIK PENILAIAN

1. Kegiatan bermain membuat jus jeruk menggunakan blender
2. Kegiatan bermain mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas

#### Indikator : 1.1.3 Menyimpulkan nama buah jeruk sebagai ciptaan Tuhan

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau menyimpulkan buah jeruk sebagai ciptaan Tuhan
2.	MB	Anak mau menyimpulkan buah jeruk sebagai ciptaan Tuhan dengan dorongan orang tua
3.	BSH	Anak dapat menyimpulkan buah jeruk sebagai ciptaan Tuhan
4.	BSB	Anak dapat menyimpulkan buah jeruk sebagai ciptaan Tuhan dengan benar

#### Indikator : 3.3-4.3.1 Berjalan membawa buah jeruk

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau melakukan kegiatan
2.	MB	Anak mau melakukan kegiatan dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak mau melakukan kegiatan secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat melakukan kegiatan secara mandiri dengan kesadaran diri sendiri

#### Indikator : 3.6-4.6.1 Mengidentifikasi nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau mengidentifikasi nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk
2.	MB	Anak dapat mengidentifikasi nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat mengidentifikasi nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat mengidentifikasi nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk dengan benar

#### Indikator : 3.3-4.6.10 Menghitung buah jeruk

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau menghitung buah jeruk
2.	MB	Anak mau menghitung buah jeruk dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat menghitung buah jeruk secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat menghitung buah jeruk secara mandiri dengan benar

**Indikator : 3.3-4.9.3 Membuat jus jeruk menggunakan blender**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau membuat jus jeruk menggunakan blender
2.	MB	Anak mau membuat jus jeruk menggunakan blender dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat membuat jus jeruk menggunakan blender secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat membuat jus jeruk menggunakan blender secara mandiri dengan aman dan bertanggungjawab

**Indikator : 3.12-4.12.6 Melengkapi huruf vocal pada kata jeruk**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau melengkapi huruf vocal pada kata jeruk
2.	MB	Anak mau melengkapi huruf vocal pada kata jeruk dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat melengkapi huruf vocal pada kata jeruk secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat melengkapi huruf vocal pada kata jeruk secara mandiri dengan benar

**Indikator : 2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau menyelesaikan kegiatan
2.	MB	Anak mau menyelesaikan kegiatan dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat menyelesaikan kegiatan secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat menyelesaikan kegiatan secara mandiri dengan benar dan bertanggungjawab

**Indikator : 3.15-4.15.2 Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas
2.	MB	Anak mau mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas secara mandiri dan rapi

### FORMAT PENILAIAN EVENT SAMPLING

EVENT	KEJADIAN	KOMENTAR
Ketika kegiatan membuat jus jeruk menggunakan blender sedang berlangsung	Misal : Tutup blender belum tertutup dengan rapat, sehingga tutupnya lepas dan air jus jeruk muncrat keluar, anak kaget begitupun orang tua, dengan buru-buru anak maupun orang tua mematikan tombol blender	Ada usaha untuk menyelesaikan masalah
Saat proses kegiatan mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas menggunakan lem	Tangan anak banyak terkena lem, sehingga kertas banyak yang menempel di tangan, membuat kertas cepat habis dan gambar tidak segera terpenuhi namun anak tetap berusaha menempel sampai penuh	Anak ada usaha untuk menempel sampai selesai

### FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	KD/ INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN
Video membuat jus jeruk menggunakan blender yang telah dibuat	Jus jeruk kelihatan segar dan enak	Kognitif 3.9-4.9.3	BSB
Foto mengisi pola pada gambar buah jeruk dengan potongan kertas	Hasil mengisi pola terlihat bagus dan rapi	Seni 3.15-4.15	BSB

### FORMAT PENILAIAN ANEKDOT

**Tanggal : 1 Oktober 2020**

**Usia/ Kelas : 5/ B**

**Nama Guru : Lasminah**

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU	CAPAIAN PERKEMBANGAN
Ufa	Di dalam rumah	09.00	Ananda tidak mau memegang lem karena takut lengket dan kotor tangannya, sehingga kegiatan mengisi pola tidak dikerjakan	Fisik motoric halus BB

**Mengetahui  
Kepala sekolah**

**Guru Kelompok**

**Mustika Damayanti, S.Pd.I**

**Lasminah, S.Pd**

## RPPH 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: I / 11 / 16
Hari/ Tanggal	: Selasa, 29 September 2020
Kelompok /Usia	: B / 5-6 tahun
Tema	: Tanaman di Rumahku
Sub Tema /Sub-sub Tema	: Tanaman buah di rumahku/ buah mangga
Model Pembelajaran	: Kelompok dengan Kegiatan Pengaman
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.12, 2.4
Judul Kegiatan	: Topi Daun Manggaku

Dalam RPPH ini saya mengambil tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub tema :  
TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub-sub tema : BUAH MANGGA  
Untuk kegiatan inti saya merencanakan 2 kegiatan main yaitu :

1. Membuat bentuk buah dari plastisin
2. Membuat topi dari daun mangga

#### Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah guru **mengaitkan buah dan** daun dengan benda-benda ciptaan Tuhan, anak mampu **menyimpulkan** bahwa buah dan daun adalah ciptaan Tuhan (HOTS)
2. Setelah **mengamati** buah-buahan dan daun-daunan, anak dapat **mengidentifikasi** bentuk buah dan bentuk daun dengan tepat (HOTS)
3. Setelah **mengidentifikasi** bentuk buah-buahan dan bentuk daun-daunan, anak mampu **membandingkan** bentuk buah-buahan dan bentuk daun-daunan dengan baik (HOTS)
4. Setelah melihat video tutorial **membuat bentuk** buah dari plastisin di youtube, anak dapat **membuat** bentuk buah-buahan dari plastisin (HOTS)
5. Setelah mengamati teknik membuat topi dari daun yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan membuat topi dari daun (HOTS)

No	KD	Indikator	Aspek pengembangan	Kegiatan Main	Bahan Ajar	Metode
1.	1.1.3	Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan	NAM	Menyimpulkan bahwa buah dan daun mangga adalah ciptaan Tuhan ( <i>HOTS</i> )	Buah dan daun mangga	Tanya jawab
2.	3.3-4.3.4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (missal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan/ kegiatan makan	FM	Membuat bentuk buah dari plastisin ( <i>STEAM-Arts</i> )	plastisin	Demonstrasi
3.	3.6-4.6.10	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	KOGNITIF	Menghitung daun mangga ( <i>STEAM-Mathematic</i> )	Daun mangga	Penugasan
4.	3.12-4.12.6	Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	BAHASA	Menulis nama buah yang kulitnya halus	Buku tulis, pensil	Penugasan
5.	2.12.5	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	SOSEM	Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		Unjuk kerja
6.	2.4.3	Bertindak/ berbuat yang mencerminkan sikap estesis	SENI	Membuat topi dari daun mangga ( <i>STEAM-Technology dan Engineering</i> )	Daun mangga, lidi/ biting	Demonstrasi

## A. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM	KETERANGAN
1.	<p><b>A.Kegiatan Pembukaan</b></p> <p>1.Guru mengucapkan salam, siswa menjawab salam melalui WA Group</p> <p>2.Anak berdoa bersama Ayah/ Bunda di rumah</p> <p>3.Dilanjutkan melafalkan Surat At-Takatsur bersama Ayah/ Bunda di rumah</p> <p>4.Guru menjelaskan semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar dan motivasi (<b>4C-Communication</b>)</p> <p>5.Siswa menyimak apersepsi yang disampaikan guru melalui WA Group tentang daun mangga</p> <p>6.Guru mengshare video tutorial dari Youtube membuat bentuk buah dari plastisin</p> <p>7.Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar dari rumah bersama Ayah/ Bunda</p>	30 menit	<p>WA Group</p> <p>Youtube</p>	TPACK
2.	<p><b>B.Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a.Mengamati</b></p> <p>-Anak mengamati langsung daun mangga di halaman rumah (<b>STEAM_Science</b>)</p> <p>-Anak menyimak tayangan video tutorial membuat bentuk buah dari plastisin di Youtube (<b>TPACK</b>) <a href="https://youtu.be/41pw-DeHRio">https://youtu.be/41pw-DeHRio</a></p> <p><b>b.Menanya</b></p> <p>Orang tua menanyakan kepada anak tentang bentuk, dan tekstur daun mangga (<b>STEAM-Science</b>)</p> <p><b>c.Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan</b></p> <p>Anak mengaitkan seluruh pembelajaran tentang daun mangga sesuai realita di lingkungannya dengan arahan orang tua (<b>4C-Critical Thinking dan Communication</b>)</p> <p>1.Kegiatan 1 : Membuat topi dari daun mangga (<b>Sn 2.4.3</b>)/(<b>STEAM-Technology dan Engineering</b>)</p> <p>-Orang tua dan anak menyiapkan daun dan lidi</p> <p>-Orang tua dan anak membuat topi dari daun</p>	60 menit	Video Youtube	<p>TPACK</p> <p>STEAM</p> <p>SAINTIFIK</p> <p>HOTS</p>

	-Anak menghitung jumlah daun ( <i>STEAM- Mathematics</i> ) 2.Kegiatan 2 : Membuat bentuk buah dari plastisin ( <i>FM 4.3.4</i> )/ ( <i>STEAM- Arts</i> ) -Anak mengambil plastisin -Anak membuat bentuk buah dibantu/ didampingi orang tua			
3.	C.Istirahat -Merapikan mainan -Tanya jawab tentang perasaan diri selama bermain dengan orang tua	30 menit		HOTS
4.	<b>D.Kegiatan penutup</b> 1.Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain satu hari melalui WA 2.Orang tua mengirimkan hasil kegiatan bermain anak berupa video atau foto melalui WA 3.Guru memberikan reward emoticon senyum, tepuk tangan, bintang dan piala bagi semua yang sudah mengirimkan hasil kegiatan 4. Guru mengucapkan terimakasih kepada orang tua atas kerjasamanya mendampingi anak belajar di rumah	30 menit	WA Group	TPACK

## B. Rencana Penilaian

### C. Metode : Observasi, Hasil Karya, Catatan Anekdote

#### 1. INDIKATOR PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator	Muncul	Belum Muncul
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan		
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.4 Membuat bentuk buah dari plastisin		
Kognitif	3.6-4.6	4.6.10 Menghitung jumlah daun mangga untuk membuat topi		
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Menulis nama buah yang kulitnya halus		
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		
Seni	2.4	2.4.3 Membuat topi dari daun mangga		

**2. FORMAT SCALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN**  
**Rencana Penilaian : Metode Observasi dengan Instrument = Daftar Cek (v)**

No	KD dan Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Kegiatan 1 KD 1.1.3 (NAM) Anak dapat menyimpulkan bahwa buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan KD 2.12.5 (SOSEM) Anak dapat menyelesaikan tugasnya KD 3.12-4.12.6 (BHS) Anak dapat menulis nama buah yang kulitnya halus	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group					
2.	Kegiatan 2 KD 3.3-4.3.4 (FM) Anak dapat membuat bentuk buah dari plastisin 3.6-4.6.10 Anak dapat menghitung daun mangga	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group					
3.	Kegiatan 3 2.4.3 Membuat topi dari daun mangga	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group Portofolio Foto hasil karya yang dikirimkan melalui WA Group					

Keterangan :

BB : Belum Berkembang artinya bila anak belum mau melakukan kegiatan

MB : Mulai Berkembang artinya anak melakukan kegiatan dengan dibantu orang tua

BSH : Berkembang Sesuai Harapan artinya anak melakukan kegiatan secara mandiri tanpa dibantu orang tua

BSB : Berkembang Sangat Baik artinya anak melakukan kegiatan secara mandiri dengan rapi



### 3. RUBRIK PENILAIAN

1. Kegiatan bermain membuat bentuk buah dari plastisin
2. Kegiatan bermain membuat topi dari daun mangga

#### Indikator : 1.1.3 Menyimpulkan buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau menyimpulkan buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan
2.	MB	Anak mau menyimpulkan buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat menyimpulkan buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat menyimpulkan buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan secara mandiri dan benar

#### Indikator : 3.3-4.3.4 Membuat bentuk buah dari plastisin

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau membuat bentuk buah dari plastisin
2.	MB	Anak mau membuat bentuk buah dari plastisin dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat membuat bentuk buah dari plastisin secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat membuat bentuk buah dari plastisin secara mandiri dengan rapi

#### Indikator : 3.6-4.6.10 Menghitung daun mangga

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau menghitung daun mangga
2.	MB	Anak dapat menghitung daun mangga dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat menghitung daun mangga secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat menghitung daun mangga secara mandiri dan benar

#### Indikator : 3.12-4.12.6 Menulis nama buah yang kulitnya halus

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau menulis nama buah yang kulitnya halus
2.	MB	Anak mau menulis nama buah yang kulitnya halus dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat menulis nama buah yang kulitnya halus secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat menulis nama buah yang kulitnya halus secara mandiri dan benar

**Indikator : 2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau melakukan kegiatan sampai selesai
2.	MB	Anak mau melakukan kegiatan sampai selesai dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat melakukan kegiatan sampai selesai secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat melakukan kegiatan sampai selesai secara mandiri dengan kemauan sendiri

**Indikator : 2.4.3 Membuat topi dari daun mangga**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau membuat topi dari daun mangga
2.	MB	Anak mau membuat topi dari daun mangga dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat membuat topi dari daun mangga secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat membuat topi dari daun mangga secara mandiri dan rapi

**FORMAT PENILAIAN EVENT SAMPLING**

EVENT	KEJADIAN	KOMENTAR
Ketika kegiatan membuat bentuk buah dari plastisin sedang berlangsung	Ananda membuat buah sesuai keinginannya dengan telaten, namun tidak berhasil, Ananda akhirnya membuat bentuk ular	Belum ada usaha untuk menyelesaikan kegiatan
Setelah kegiatan membuat topi dari daun mangga	Ananda mencoba memakai topi dari daun mangga	Senang melihat Ananda berhasil membuat topi dari daun mangga

**FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA**

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	KD/ INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN
Foto membuat bentuk buah dari plastisin yang telah dibuat	Hasil membuat bentuk buah dari plastisin terlihat bagus	FM 3.3-4.3.4	BSB
Foto membuat topi dari daun mangga yang telah dibuat	Hasil membuat topi terlihat bagus dan rapi	Seni 2.4.3	BSB

### FORMAT PENILAIAN ANEKDOT

Tanggal : 1 Oktober 2020

Usia/ Kelas : 5/ B

Nama Guru : Lasminah

<b>NAMA ANAK</b>	<b>TEMPAT</b>	<b>WAKTU</b>	<b>PERISTIWA/ PERILAKU</b>	<b>CAPAIAN PERKEMBANGAN</b>
Hilal	Di halaman rumah	08.00	Ananda bersama orang tua sedang mengambil daun mangga di halaman, tiba-tiba Ananda naik ke pohon dan jatuh, Ananda tidak menangis dan tidak merasa kesakitan, langsung mengambil daun yang sudah jatuh di bawah	Fisik motoric BSB Sosem BSB

**Mengetahui  
Kepala Sekolah**

**Mustika Damayanti, S.Pd.I**

**Guru Kelompok**

**Lasminah, S.Pd**

## RPPH 3

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT

#### MODEL PEMBELAJARAN “KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN”

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: I / 11 / 16
Hari/ Tanggal	: Rabu, 30 September 2020
Kelompok /Usia	: B / 5-6 tahun
Tema	: Tanaman di Rumahku
Sub Tema /Sub-sub Tema	: Tanaman buah di rumahku/ Buah Pisang
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.9-4.9, 3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15
Judul Kegiatan	: Kripik Pisangku Enak

Dalam RPPH ini saya mengambil tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub-sub tema : BUAH PISANG  
Untuk kegiatan inti saya merencanakan 2 kegiatan main yaitu :

1. Membuat kripik pisang
2. Mewarnai gambar pisang

#### Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah guru **mengaitkan** buah dengan benda-benda ciptaan Tuhan, anak mampu **menyimpulkan** bahwa buah-buahan adalah ciptaan Tuhan (HOTS)
2. Setelah **mengamati** buah-buahan, anak dapat **mengidentifikasi** nama-nama buah dengan tepat (HOTS)
3. Setelah **mengidentifikasi** buah-buahan , anak mampu **membandingkan** bentuk buah-buahan dengan baik (HOTS)
4. Setelah melihat video tutorial **membuat kripik pisang** di youtube, anak dapat **membuat** kripik pisang(HOTS)
5. Setelah **mengidentifikasi** nama-nama buah pada lembar kerja yang disediakan, anak mampu **menemukan** huruf vocal dengan tepat (HOTS)
6. Setelah mengamati cara mewarnai yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan dalam mewarnai gambar buah (HOTS)

No	KD	Indikator	Aspek pengembangan	Kegiatan Main	Bahan Ajar	Metode
1.	1.1.3	Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan	NAM	Menyimpulkan bahwa buah pisang adalah ciptaan Tuhan ( <b>HOTS</b> )	Buah pisang	Tanya jawab
2.	3.3-4.3.4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (missal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan/ kegiatan makan	FM	Membuat kripik pisang ( <b>STEAM-Technology dan Engineering</b> )	Buah pisang kepok mentah 1 lirang, pisau, minyak goreng, wajan, sotel, serok, kompor	Demonstrasi
3.	3.6-4.6.10	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	KOGNITIF	Menghitung buah pisang( <b>STEAM-Mathematic</b> )	Buah pisang 1 lirang	Tanya jawab
4.	3.12-4.12.6	Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	BAHASA	Melengkapi huruf vocal pada kata pisang	Buku tulis, pensil	Pemberian tugas
5.	2.12.5	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	SOSEM	Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		Unjuk kerja
6.	3.15-4.15.2	Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	SENI	Mewarnai gambar pisang( <b>STEAM-Arts</b> )	Gambar pisang, krayon	Pemberian tugas

## A. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM	KETERANGAN
1.	<p><b>A.Kegiatan Pembukaan</b></p> <p>1.Guru mengucapkan salam, siswa menjawab salam melalui WA Group</p> <p>2.Anak berdoa bersama Ayah/ Bunda di rumah</p> <p>3.Murojaah hadits “ Sedekah Menanam Pohon”</p> <p>4.Guru menjelaskan tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi (<b>4C-Communication</b>)</p> <p>5.Guru mengshare link Youtube tutorial membuat kripik pisang</p> <p>6.Siswa menyimak apersepsi yang disampaikan guru melalui WA Group tentang buah-buahan</p> <p>7.Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar di rumah bersama Ayah/ Bunda</p>	30 menit	WA Group  Youtube	
2.	<p><b>B.Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a.Mengamati</b></p> <p>-Anak mengamati langsung berbagai macam buah yang ada di rumah ( jeruk, pisang, mangga)</p> <p>-Anak menyimak tayangan video tutorial membuat kripik pisang di Youtube (<b>TPACK</b>) <a href="https://youtu.be/AITTCUJfeKI">https://youtu.be/AITTCUJfeKI</a></p> <p><b>b.Menanya</b></p> <p>Orang tua menanyakan kepada anak tentang nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah (<b>STEAM-Science</b>) siapa yang menciptakan buah?, buah apa saja yang ada di halaman rumahku?, mengapa kita harus makan buah?, kapan kita boleh makan buah?, di mana kita bisa membeli buah?, bagaimana cara mendapatkan buah? (<b>5W 1H</b>)</p> <p><b>c.Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan</b></p> <p>-Anak mengaitkan seluruh pembelajaran tentang buah-buahan sesuai realita di lingkungannya dengan arahan orang tua (<b>4C- Critical Thinking dan Communication</b>)</p> <p>-Anak mengerjakan kegiatan yang bisa dipilih untuk dikerjakan :</p> <p>1.Kegiatan 1 : Membuat kripik pisang (<b>FM 4.3.4</b>)/(<b>STEAM-Technology dan Engineering</b>)</p> <p>-Orang tua dan anak mengupas pisang, mencuci, mengiris pisang</p>	60 menit	Video Youtube	TPACK  STEAM  SAINTIFIK  HOTS

<p>-Orang tua dan anak menggoreng pisang menjadi kripik pisang</p> <p>-Anak menghitung jumlah buah pisang (<i>STEAM- Mathematics</i>)</p> <p>2.Kegiatan 2 : Mewarnai gambar buah pisang (<i>Sn 4.15.2</i>)/ (<i>STEAM-Arts</i>)</p> <p>-Anak mengambil gambar buah pisang dan krayon</p> <p>-Anak mewarnai gambar pisang dengan krayon</p>			
<p>C.Istirahat</p> <p>-Merapikan mainan</p> <p>-Tanya jawab tentang perasaan diri selama bermain bersama orang tua</p>	30 menit		HOTS
<p><b>D.Kegiatan penutup</b></p> <p>1.Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain satu hari melalui WA</p> <p>2.Orang tua mengirimkan hasil kegiatan bermain anak berupa video atau foto melalui WA</p> <p>3.Guru memberikan reward emoticon senyum, tepuk tangan, bintang, dan piala bagi semua yang sudah mengirimkan hasil kegiatan</p> <p>4. Guru mengucapkan terimakasih kepada orang tua atas kerjasamanya mendampingi anak belajar di rumah</p>	60 menit	WA Group	TPACK

**B. Rencana Penilaian**

**C. Metode : Observasi, Hasil Karya, Catatan Anekdote**

**1. INDIKATOR PENILAIAN**

Program Pengembangan	KD	Indikator	Muncul	Belum Muncul
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan		
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.4 Membuat kripik pisang		
Kognitif	3.6-4.6	4.6.10 Menghitung buah pisang		
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Melengkapi huruf vocal pada kata pisang		
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		
Seni	3.15-4.15	4.15.2 Mewarnai gambar buah pisang		

**2. FORMAT SCALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN**  
**Rencana Penilaian : Metode Observasi dengan Instrument = Daftar Cek (v)**

No	KD dan Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Kegiatan 1 KD 1.1.3 (NAM) Anak dapat menyimpulkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan KD 2.12.5 (SOSEM) Anak dapat menyelesaikan tugasnya KD 3.12-4.12.6 (BHS) Anak dapat melengkapi huruf vocal pada kata pisang	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group					
2.	Kegiatan 2 KD 3.3-4.3.4 (FM) Anak dapat membuat kripik pisang 3.6-4.6.10 Anak dapat menghitung buah pisang	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group					
3.	Kegiatan 3 3.15-4.15 Mewarnai gambar buah pisang	Observasi melalui Video yang dikirim lewat WA Group Portofolio Foto hasil karya yang dikirimkan melalui WA Group					

Keterangan :

BB : Belum Berkembang artinya bila anak belum mau melakukan kegiatan

MB : Mulai Berkembang artinya anak melakukan kegiatan dengan dibantu orang tua

BSH : Berkembang Sesuai Harapan artinya anak melakukan kegiatan secara mandiri tanpa dibantu orang tua

BSB : Berkembang Sangat Baik artinya anak melakukan kegiatan secara mandiri menggunakan alat dengan aman dan bertanggungjawab



### 3. RUBRIK PENILAIAN

1. Kegiatan bermain membuat kripik pisang
2. Kegiatan bermain mewarnai gambar buah pisang

**Indikator : 1.1.3 Menyimpulkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau menyimpulkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan
2.	MB	Anak mau menyimpulkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat menyimpulkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat menyimpulkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan secara mandiri dan benar

**Indikator : 3.3-4.3.4 Membuat kripik pisang**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau membuat kripik pisang
2.	MB	Anak mau membuat kripik pisang dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat membuat kripik pisang secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat membuat kripik pisang secara mandiri menggunakan alat dengan aman dan bertanggungjawab

**Indikator : 3.6-4.6.10 Menghitung buah pisang**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau menghitung buah pisang
2.	MB	Anak dapat menghitung buah pisang dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat menghitung buah pisang secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat menghitung buah pisang secara mandiri dan benar

**Indikator : 3.12-4.12.6 Melengkapi huruf vocal pada kata pisang**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau melengkapi huruf vocal pada kata pisang
2.	MB	Anak mau melengkapi huruf vocal pada kata pisang dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat melengkapi huruf vocal pada kata pisang secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat melengkapi huruf vocal pada kata pisang secara mandiri dan benar

**Indikator : 2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau melakukan kegiatan sampai selesai
2.	MB	Anak mau melakukan kegiatan sampai selesai dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat melakukan kegiatan sampai selesai secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat melakukan kegiatan sampai selesai secara mandiri dengan kemauan sendiri

**Indikator : 3.15-4.15.2 Mewarnai gambar buah pisang**

Skor Penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1.	BB	Anak belum mau mewarnai gambar buah pisang
2.	MB	Anak mau mewarnai gambar buah pisang dengan dibantu orang tua
3.	BSH	Anak dapat mewarnai gambar buah pisang secara mandiri
4.	BSB	Anak dapat mewarnai gambar buah pisang secara mandiri dan rapi

**FORMAT PENILAIAN EVENT SAMPLING**

EVENT	KEJADIAN	KOMENTAR
Ketika kegiatan membuat kripik pisang sedang berlangsung	Ananda takut menaruh pisang ke dalam wajan yang ada minyak panasnya, tetapi Ananda ingin mencobanya	Ada usaha dari Ananda untuk terus mencoba berusaha
Saat kegiatan mewarnai buah pisang di rumah	Ada rasa enggan dari Ananda untuk mewarnai gambar, sehingga dalam mewarnai Ananda sangat lama tidak selesai-selesai	Motorik halus Ananda masih mulai berkembang

**FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA**

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	KD/ INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN
Foto membuat kripik pisang yang telah dibuat	Hasil membuat kripik pisang terlihat bagus	FM 3.3-4.3.4	BSB
Foto mewarnai gambar buah pisang yang telah dibuat	Hasil mewarnai gambar terlihat bagus dan rapi	Seni 3.15-4.15.2	BSB

### FORMAT PENILAIAN ANEKDOT

Tanggal : 1 Oktober 2020

Usia/ Kelas : 5/ B

Nama Guru : Lasminah

<b>NAMA ANAK</b>	<b>TEMPAT</b>	<b>WAKTU</b>	<b>PERISTIWA/ PERILAKU</b>	<b>CAPAIAN PERKEMBANGAN</b>
Azzam	Di dalam rumah	08.00	Ketika kegiatan bermain membuat kripik pisang berlangsung, Ananda tidak ikut membantu tetapi Ananda asyik bermain sendiri	Fismot BB Sosem BB

**Mengetahui  
Kepala Sekolah**

**Mustika Damayanti, S.Pd.I**

**Guru Kelompok**

**Lasminah, S.Pd**