



4. Anak dapat bermain dadu bergambar (Bhs 3.10-4.10)
5. Anak dapat menyebutkan Gambar yang keluar pada permainan dadu dan menghubungkan dengan benda (Kog 3.6-4.6)
6. Anak dapat mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan ( Kog. 3.6-4.6 )
7. Anak terbiasa membereskan alat mainan setelah digunakan (Sosem 2.12)
8. Anak terbiasa sabar menunggu Giliran ( 2.7 )
9. Anak mampu membuat karya seni sesuai kreatifitasnya (Seni 3.15-4.15)

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### I. Pembukaan (3 menit)

- Salam
- Berdo'a
- Absensi
- Apersepsi

### II. Kegiatan Inti

- ❖ **PI Bermain Dadu Dadu Bergambar**
- ❖ **PT Menghubungkan gambar dengan benda yang melambangkannya**
- ❖ **PT Menghubungkan lambang bilangan dengan bilangan**
- ❖ **Menggurutkan Benda berdasar kan kecil ke besar**
- ❖ **PT Mewarnai gambar ikan**

### II. Penutup (2 menit)

- ✓ Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak hari ini,guru memberikan penguatan pembelajaran.
- ✓ Guru memberikan reward kepada anak dan memberikan motivasi supaya besok lebih baik lagi.
- ✓ Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari.
- ✓ Berdoa setelah belajar, salam, pulang.

C. PENILAIAN  
PEMBELAJARAN

Program Pengembangan	KD	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal Ikan sebagai ciptaan Tuhan				
Sosial Emosional	2.7	Terbiasa Sabar Menunggu giliran.				
	2.12	Terbiasa membereskan mainan setelah digunakan				
Fisik Motorik	3.3-4.3	Terampil dalam menirukan gerakan ikan berenang				
Kognitif	3.9-4.9	Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman.				
	3.6-4.6	Anak mampu mengenal bilangan melalui permainan dadu bergambar				
Bahasa	3.10-4.10	Anak mampu melakukan 3-4 perintah pada permainan dadu bergambar				
Seni	3.15-4.15	Anak mampu mengekspresikan karyanya ( mewarnai gambar ikan dengan krayon )				

Keterangan :

BB : Belum berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Mengetahui,  
Kepala TK Aisyiyah



Koto Tangah, 17 Juli 2021  
Guru Kelompok

SUSANTI, S. Pd AUD