

NAMA PESERTA : ELY YANUARI RUDI, S.Pd
 ASAL SEKOLAH : TK PERTIWI
 ASAL KOTA : CILACAP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
 BERBASIS DARING
 TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI**

SEMESTER/ MINGGU : 1 / 13
 HARI / TANGGAL :
 KELOMPOK/USIA : A /4 - 5 tahun
 TEMA/SUB TEMA : Binatang / Binatang yang bisa terbang /kupu -kupu

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, dll
3. Mengenali diri, keluarga dan teman, pendidik pengasuh, lingkungan sekitar
4. Menunjukkan yang diketahui dirasa dan dibutuhkan melalui Bahasa, musik, Gerakan dan karya serta mencerminkan perilaku anak yang berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KI/KD	INDIKATOR
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya	Bersyukur atas ciptaan Tuhan
3.3,4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan fisik motorik	Mengenal macam-macam binatang bisa terbang
4.53.12/4.12 Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menyebutkan dan menuliskan bagian tubuh kupu-kupu (BD3.12/4.12 BAHASA)
3.15/4.15 Mengenal dan menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan berbagai media	Mengurutkan metamorfosis kupu-kupu (KD 3.15/4.15 SENI)
3.3 / 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Dapat membuat bentuk kupu-kupu dengan kolase (KD 3.3/4.3 FM)

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Bermain tepuk kupu-kupu (KD2.5 SOSEM)
--	---------------------------------------

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Allah (KD 1.1 (2) Nilai Agama dan Moral)
2. Anak dapat mengenal macam-macam binatang yang bisa terbang
3. Anak dapat menyebutkan dan menuliskan bagian tubuh kupu-kupu (BD3.12/4.12 BAHASA)
4. Anak dapat mengurutkan metamorfosis kupu-kupu (KD 3.15/4.15 SENI)
5. Anak dapat membuat bentuk kupu-kupu dengan kolase (KD 3.3/4.3 FM)
6. Anak dapat bermain tepuk kupu-kupu (KD2.5 SOSEM)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religious
2. Kerja Keras
3. Kemandirian
4. Kreatifitas

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Alhamdulillah tuhan menciptakan kupu-kupu yang indah
2. Menyanyi kupu-kupu yang lucu
3. Menganalisis perkembangan kupu-kupu
4. Membuat kolase dari daun hijau atau daun kering
5. Anak dapat bermain tepuk kupu-kupu

F. PENDEKATAN, STRATEGI & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific

Strategi Pembelajaran : Penemuan Terbimbing

Metode : Penugasan, Tanya jawab

G. MEDIA ,BAHAN DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media : Link youtube tentang perkembangbiakan kupu-kupu

Alat dan bahan :

1. Video perkembangbiakan kupu-kupu
2. Gambar Kupu –kupu
3. Buku
4. Pensil
5. Kertas HVS
6. Lem
7. Daun hijau atau daun kering

H. Langkah Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>1. Kegiatan sebelum bermain</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru mengirimkan tugas kegiatan anak pagi hari jam 08.00 melalui grup WA yang dikirim ke smartphone orang tua wali murid.- Siswa dan orang tua menyiapkan media ,alat dan bahan belajar yang digunakan dari informasi grup WA yang dikirim guru.- Siswa dipandu orang tua berdoa sebelum belajar <p>2. Kegiatan Bermain</p> <ul style="list-style-type: none">- Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini.- Siswa dengan pendampingan dari orang tua bermain dengan kegiatan yang sudah disiapkan yaitu :<ul style="list-style-type: none">✓ Bercakap – cakap macam – macam binatang yang bisa terbang ciptaan Allah ((KD 1.1 (2) Nilai Agama dan Moral)✓ Menirukan Gerakan binatang yang bisa terbang (KD 3.3 dan 4.3 (4) <p>Langkah :</p> <ul style="list-style-type: none">- anak melihat video dari guru macam – macam binatang yang bisa terbang- Orang tua memandu anak untuk meyebutkan binatang yang bisa terbang apa saja ciptaan Allah- Anak bernyanyi kupu-kupu yang lucu- Anak menirukan gerakan binatang yang bisa terbang lewat video yang dikirim oleh guru	30 menit

Kegiatan Inti	<p>✓ Mencipta karya melalui kolase dengan daun hijau atau daun kering (KD 2.4 SENI)</p> <p>Langkah – Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengambil bahan – bahan yang sudah disiapkan orang tua - Anak mengambil daun sesuka anak mau daun yang masih hijau atau yang daun kering - Anak menyusun daun menjadi bentuk kupu-kupu didampingi orang tua <p>✓ Menyebutkan dan menuliskan bagian tubuh kupu-kupu (KD 3.12/4.12)</p> <p>Langkah - Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orang tua membuat pijakan agar anak mau menyebutkan kupu-kupu dan bagian kupu-kupu - Anak – anak menuliskan bagian-bagian kupu-kupu <p>✓ Mengurutkan metamorfosis kupu-kupu (KD 3.15/4.15 SENI)</p> <p>Langkah – Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orang tua menunjukkan gambar atau video tentang metamorfosis kupu-kupu - Anak – anak menganalisis video dan gambar metamorfosis kupu-kupu - anak diajak mengurutkan metamorfosis kupu-kupu <p>3. Kegiatan Sesudah Bermain</p> <p>Recalling : Anak dan orang tua mengulas Kembali kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>✓ Bersyair ‘kupu-kupu yang lucu”</p>	60 menit
Kegiatan Penutup	<p>Guru memberikan semangat dan motivasi untuk anak yang belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik</p> <p>Menyanyikan lagu seseuai tema</p> <p>. Kegiatan belajar ditutup dengan doa Bersama .(Religius)</p> <p>- Setiap hari sabtu orang tua mengambil tugas dan menyerahkan tugas yang sudah di kerjakan ke sekolah</p>	15 menit

I. PENILAIAN

- a. Sikap : Anekdote
- b. Pengetahuan : Scala Checklist

c. Keterampilan: Unjuk Kerja, Hasil Karya

Instrumen Penilaian sikap menggunakan Anekdote

Hari/Tanggal :

Usia/Kelas : 4 - 5 Tahun / A

Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	KD / Indikator	Hasil Capaian

Instrumen Penilaian Bentuk Checklis (Per kelas)

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : A

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Nama anak		
1	Mengenal ciptaan – ciptaan Tuhan (KD 1.1)			
2	Menyebutkan dan menuliskan bagian tubuh kupu-kupu (BD3.12/4.12 BAHASA)			
3	Mengurutkan metamorfosis kupu-kupu (KD 3.15/4.15 SENI)			
4	Dapat membuat bentuk kupu-kupu dengan kolase daun kering atau daun hijau (KD 3.3/4.3 FM)			
5	Bermain tepuk kupu-kupu (KD2.5 SOSEM)			
6				

Keterangan BB : Belum Berkembang

MB :Mulaiberkembang

BSH :Berkembangsesuaihaarapan

BSB :BerkembangSangatBaik

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama :

Usia/Kelas : 4 – 5 Th / A

Hasil karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil
		Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (KD 2.4)	

Mengetahui :
Kepala TK Pertiwi

Cilacap,

Guru Kelas

MUNJIYAH, S.Pd
NIP. 19620531 198603 2 006

ELY YANUARI RUDI, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BERBASIS DARING
TAMAN KANAK - KANAK PERTIWI**

SEMESTER/ MINGGU : 1 / 13
 HARI / TANGGAL :
 KELOMPOK/USIA : B /5-6 tahun
 TEMA/SUB TEMA : Binatang / Binatang yang bisa terbang

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, dll
3. Mengenali diri, keluarga dan teman, pendidik pengasuh, lingkungan sekitar
4. Menunjukkan yang diketahui dirasa dan dibutuhkan melalui Bahasa, music, Gerakan dan karya serta mencerminkan perilaku anak yang berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KI/KD	INDIKATOR
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya	Mengenal ciptaan – ciptaan Allah
3.3,4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan fisik motorik	Menampilkan kemampuan fisik motorik kasar
4.5.2 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Memecahkan maze mencari jejak gambar rumah burung
3.8.2. & 4.8.7 Mengenal dan menyajikan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	Mengumpulkan informasi tentang macam-macam binatang yang bisa terbang
4.8.2 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menampilkan gerakan binatang yang bisa terbang
3.15,4.15 Menyajikan karya dan aktivitas seni	Menciptakan kreatifitas membuat sangkar burung dari stik es krim

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengenal macam – macam binatang yang bisa terbang sebagai ciptaan Allah (KD 1.1 (2) Nilai Agama dan Moral)
2. Anak dapat Memecahkan maze mencari jejak gambar rumah burung (KD 4.5 KOG)
3. Anak dapat Menjelaskan macam-macam binatang yang bisa terbang (KD 3.8 KOG)
4. **Membandingkan** banyak sedikit gambar burung (KD 4.5 KOG)
5. **Menyimpulkan** macam-macam binatang yang bisa terbang (KD 3.11 BAHASA)
6. **Menciptakan** karya membuat sangkar burung (KD 2.2 FM)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religious
2. Kerja Keras
3. Kemandirian
4. Kreatifitas

5. MATERI PEMBELAJARAN

1. Macam-macam binatang bisa terbang ciptaan Allah
2. Memecahkan maze mencari jejak gambar rumah burung
3. Menjelaskan macam-macam binatang yang bisa terbang
4. Membandingkan banyak sedikit jumlah gambar burung
5. Karya seni membentuk sangkar burung

2. PENDEKATAN, STRATEGI & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific

Strategi Pembelajaran : Penemuan terbimbing

Metode : Penugasan, Tanya jawab

3. MEDIA ,BAHAN DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media : Link youtube tentang macam – macam binatang yang bisa terbang

Alat dan bahan :

1. Video macam-macam binatang bisa terbang

2. Stik es krim
3. Gunting, lem
4. Pensil
5. Gambar burung

H. Langkah Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>1. Kegiatan sebelum bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengirimkan tugas kegiatan anak pagi hari jam 08.00 melalui grup WA yang dirim ke smartphone orang tua wali murid. - Siswa dan orang tua menyiapkan media ,alat dan bahan belajar yang digunakan dari informasi grup WA yang dikirim guru. - Siswa dipandu orang tua berdoa sebelum belajar <p>2. Kegiatan Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini. - Siswa dengan pendampingan dari orang tua bermain dengan kegiatan yang sudah disiapkan yaitu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bercakap – cakap macam – macam binatang yang bisa terbang ciptaan Allah ((KD 1.1 (2) Nilai Agama dan Moral) ✓ Menirukan Gerakan binatang yang bisa terbang (KD 3.3 dan 4.3 (4) <p>Langkah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - anak melihat video dari guru tentang macam – macam binatang yang bisa terbang - Orang tua memandu anak untuk meyebutkan binatang yang bisa terbang apa saja ciptaan Allah - Anak menirukan Gerakan binatang yang bisa terbang 	30 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mencipta karya melalui media stik es krim membuat sangkar burung (KD 2.4 SENI) <p>Langkah – Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengambil bahan – bahan yang sudah disiapkan orang tua - Anak mengambil stik es krim dan lem terus ditempelkan satu persatu membentuk sangkar burung 	60 menit

<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>✓ Mencari jejak maze gambar rumah burung (KD 4.5 KOGNITIF)</p> <p>Langkah - Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orang tua membantu anak menceritakan tentang rumah burung kemudian anak memperhatikan - Anak – anak menelusuri maze untuk mencari jejak rumah burung <p>✓ Membandingkan banyak sedikit gambar burung (KD 4.5 KOGNITIF)</p> <p>Langkah – Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orang tua memandu anak menghitung jumlah gambar burung - Anak – anak ikut menghitung jumlah gambar burung yang ada di lembar kerja anak - anak diajak membandingkan banyak sedikit gambar burung di dampingi orang tua <p>✓ Menyimpulkan macam-macam binatang yang bisa terbang (KD 3.11 BAHASA)</p> <p>Langkah – Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - anak melihat beberapa binatang yang bisa terbang - anak mengamati binatang yang bisa terbang -Anak menyebutkan binatang yang bisa terbang apa saja <p>3. Kegiatan Sesudah Bermain</p> <p>Recalling : Anak dan orang tua mengulas Kembali kegiatan yang sudah dilakukan</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersyair ‘burung kakak tua’ <p>Guru memberikan semangat dan motivasi untuk anak yang belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik</p> <p>Menyanyikan lagu sesuai tema</p> <p>. Kegiatan belajar ditutup dengan doa Bersama</p> <p>.(Religius)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap hari sabtu orang tua mengambil tugas dan menyerahkan tugas yang sudah di kerjakan ke sekolah 	<p>15 menit</p>
-------------------------	---	-----------------

I. PENILAIAN

- Sikap : Anekdot
- Pengetahuan : Scala Checklist
- Keterampilan: Unjuk Kerja, Hasil Karya

Instrumen Penilaian sikap menggunakan Anekdot

Hari/Tanggal :

Usia/Kelas : 5-6 Thn / B

Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	KD / Indikator	Hasil Capaian

Instrumen Penilaian Bentuk Checklis (Per kelas)

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : B

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Nama anak		
1	Mengenal ciptaan – ciptaan Tuhan (KD 1.1)			
2	Menampilkan kemampuan fisik motorik kasar(KD 3.3 dan 4.3)			
3	Memecahkan maze mencari jejak gambar rumah burung (KD 4.5)			
4	Mengumpulkan informasi tentang macam-macam binatang yang bisa terbang (KD 3.8 & 4.8)			
5	Menampilkan gerakan binatang yang bisa terbang (KD 4.8)			
6	Menciptakan kreatifitas membuat sangkar burung dari stik es krim (KD 3.15 & 4.15)			

Keterangan BB : Belum Berkembang

MB :Mulaiberkembang

BSH :Berkembangsesuaihaarapan

BSB :BerkembangSangatBaik

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

Hasil karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil
		Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (KD 2.4)	

Mengetahui :
Kepala TK Pertiwi

Cilacap,

Guru Kelas

MUNJIYAH, S.Pd
NIP. 19620531 198603 2 006

ELY YANUARI RUDI, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK PERTIWI

SEMESTER/ MINGGU : 1 / 13
 HARI / TANGGAL :
 KELOMPOK/USIA : B /5-6 tahun
 TEMA/SUB TEMA : Binatang / Binatang yang bisa terbang / Burung

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, dll
3. Mengenali diri, keluarga dan teman, pendidik pengasuh, lingkungan sekitar
4. Menunjukkan yang diketahui dirasa dan dibutuhkan melalui Bahasa, music, Gerakan dan karya serta mencerminkan perilaku anak yang berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KI/KD	INDIKATOR
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya	Mengenal ciptaan – ciptaan Allah
3.3,4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan fisik motorik	Menampilkan kemampuan fisik motorik kasar
4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalkannya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	Membedingkan berdasarkan besar kecil bentuk gambar burung (KD 4.6.2 KOG)
4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Meningkatkan menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan (KD 4.5 KOG)
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	membuat bentuk burung dari kertas lipat (KD 4.15 SENI)
3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal)	Tanya jawab tentang macam-macam burung

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengenal macam – macam binatang yang bisa terbang sebagai ciptaan Allah (KD 1.1 (2) Nilai Agama dan Moral)
2. Anak dapat **menciptakan** gerakan burung terbang (KD 4.8 KOG)
3. Anak dapat **membandingkan** berdasarkan besar kecil bentuk gambar burung (KD 4.6.2 KOG)
4. Anak dapat **meningkatkan** menghitung penjumlahan gambar burung (KD 4.5 KOG)
5. Anak dapat menyimpulkan macam-macam burung
6. Anak dapat **membuat** bentuk burung dari kertas lipat (KD 4.15 SENI)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religious
2. Kerja Keras
3. Kemandirian
4. Kreatifitas

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Macam – macam binatang yang bisa terbang ciptaan Allah
2. Gerakan burung terbang
3. Menghitung dan menuliskan jumlah gambar burung
4. Mengelompokkan bentuk besar kecil gambar burung
5. Karya seni membentuk burung dari kertas lipat

F. PENDEKATAN, STRATEGI & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific

Strategi Pembelajaran : Penemuan Terbimbing

Metode :Penugasan, Tanya jawab

G. MEDIA ,BAHAN DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media : Link youtube tentang macam – macam binatang yang bisa terbang

Alat dan bahan :

1. Video macam-macam Burung
2. LKA
3. Lem
4. Pensil
5. Gambar burung
6. Kertas lipat

H. Langkah Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>1. Kegiatan sebelum bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengirimkan tugas kegiatan anak pagi hari jam 08.00 melalui grup WA yang dirim ke smartphone orang tua wali murid. - Setiap hari sabtu orang tua mengambil tugas dan menyerahkan tugas yang sudah di kerjakan ke sekolah - Siswa dan orang tua menyiapkan media ,alat dan bahan belajar yang digunakan dari informasi grup WA yang dikirim guru. - Siswa dipandu orang tua berdoa sebelum belajar <p>2. Kegiatan Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini. - Siswa dengan pendampingan dari orang tua bermain dengan kegiatan yang sudah disiapkan yaitu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bercakap – cakap macam – macam binatang yang bisa terbang ciptaan Allah ((KD 1.1 (2) Nilai Agama dan Moral) ✓ Menirukan Gerakan burung terbang (KD 3.3 dan 4.3 (4) <p>Langkah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - anak melihat video dari guru macam – macam binatang yang bisa terbang - Orang tua memandu anak untuk meyebutkan binatang yang bisa terbang apa saja ciptaan Allah - Anak menirukan Gerakan burung terbang 	30 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Membuat bentuk burung dari kertas lipat (KD 2.4 SENI) <p>Langkah – Langkah</p>	60 menit

<p>KegiatanPenutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengambil bahan – bahan yang sudah disiapkan orang tua - Anak mengambil kertas lipat - Orang tua menyontohkan cara melipat bentuk burung - Anak mengikuti orang tuanya melipat bentuk burung <p style="padding-left: 40px;">✓ Membandingkan berdasarkan besar kecil gambar burung (KD 4.6.2 KOGNITIF)</p> <p>Langkah - Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orang tua memberi pijakan kepada anak berdasarkan besar kecil gambar burung - Anak – anak memperhatikan dan membandingkan besar kecil gambar burung <p style="padding-left: 40px;">✓ Meningkatkan menghitung penjumlahan gambar burung (KD 4.5 KOGNITIF)</p> <p>Langkah – Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orang tua memandu anak menghitung jumlah gambar burung - Anak – anak ikut menghitung jumlah gambar burung yang ada di lembar kerja anak - anak diajak menghitung jumlah gambar burung di dampingi orang tua <p style="padding-left: 40px;">✓ Menyimpulkan macam-macam binatang yang bisa terbang (KD 3.11 BAHASA)</p> <p>Langkah – Langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> - anak melihat beberapa binatang yang bisa terbang - anak mengamati binatang yang bisa terbang -Anak menyebutkan binatang yang bisa terbang apa saja <p>3. Kegiatan Sesudah Bermain</p> <p>Recalling : Anak dan orang tua mengulas Kembali kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p style="padding-left: 40px;">✓ Bersyair ‘burung kakak tua’</p> <p>Guru memberikan semangat dan motivasi untuk anak yang belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik</p> <p>Menyanyikan lagu seseuai tema</p> <p>. Kegiatan belajar ditutup dengan doa Bersama .(Religius)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap hari sabtu orang tua mengambil tugas dan menyerahkan tugas yang sudah di kerjakan ke sekolah 	<p>15 menit</p>
------------------------	---	-----------------

I. PENILAIAN

- d. Sikap : Anekdote
- e. Pengetahuan : Scala Checklist
- f. Keterampilan: Unjuk Kerja, Hasil Karya

Instrumen Penilaian sikap menggunakan Anekdote

Hari/Tanggal :

Usia/Kelas : 5-6 Thn / B

Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	KD / Indikator	Hasil Capaian

Instrumen Penilaian Bentuk Checklis (Per kelas)

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : B

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Nama anak		
1	macam – macam binatang yang bisa terbang sebagai ciptaan Allah (KD 1.1 (2) Nilai Agama dan Moral)			
2	menciptakan gerakan burung terbang (KD 4.8 KOG)			
3	membandingkan berdasarkan besar kecil bentuk gambar burung (KD 4.6.2 KOG)			
4	meningkatkan menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan benda (KD 4.5 KOG)			

5	menyimpulkan macam-macam burung			
6	membuat bentuk burung dari kertas lipat (KD 4.15 SENI)			

Keterangan BB : Belum Berkembang

MB :Mulaiberkembang

BSH :Berkembangsesuaihaarapan

BSB :BerkembangSangatBaik

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

Hasil karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil
		Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (KD 2.4)	

Mengetahui :
Kepala TK Pertiwi

Cilacap,

Guru Kelas

MUNJIYAH, S.Pd
NIP. 19620531 198603 2 006

ELY YANUARI RUDI, S.Pd