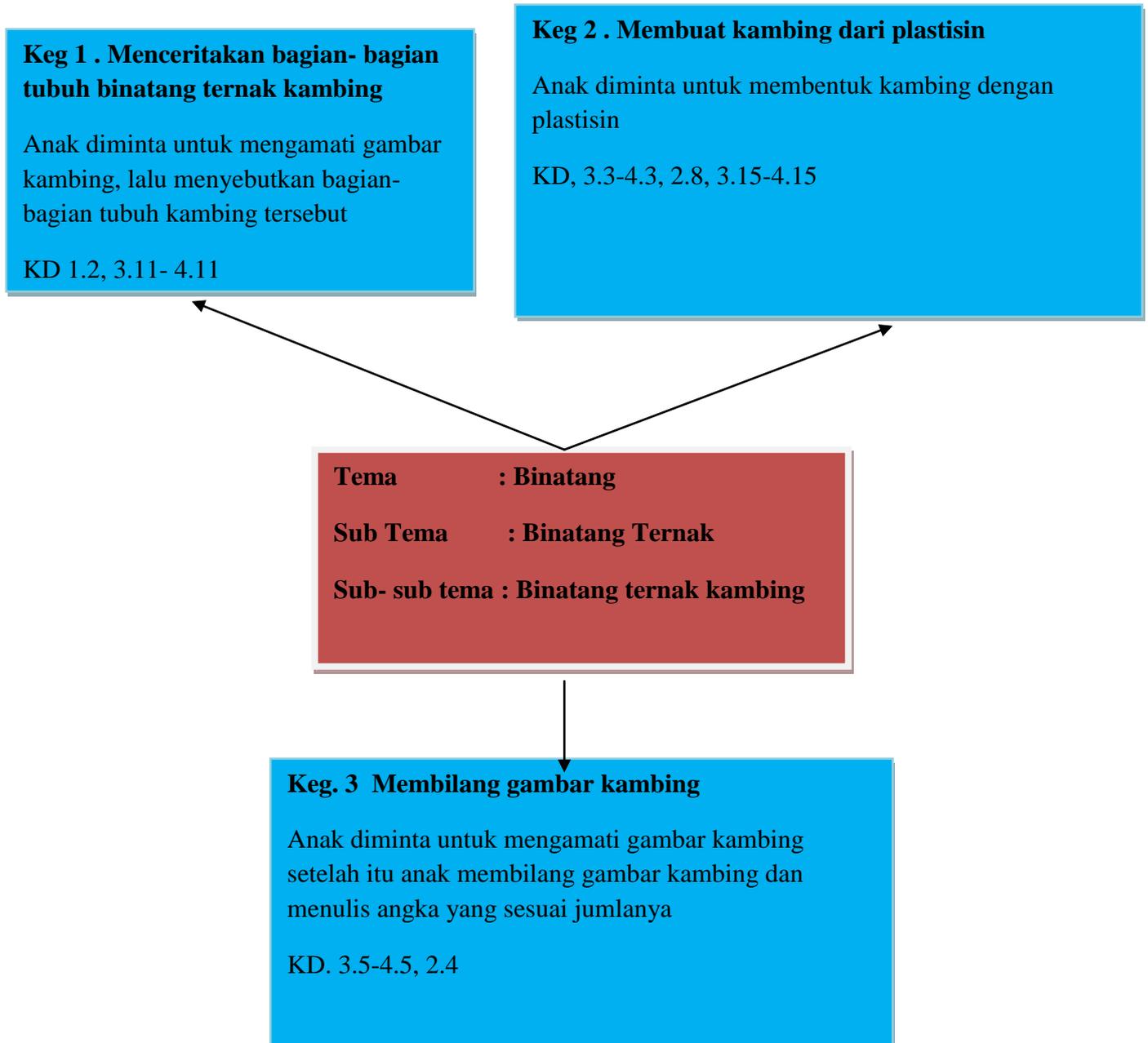


**RPPH 3**

**TABEL KEGIATAN BERMAIN**

No.	Kegiatan	Aspek Perkembangan						Saintifik	STEAM
		NAM	SOSEM	FM	KOG	BHS	SENI		
1.	Mengenal dan menceritakan bagian-bagian tubuh kambing	1.2				3.11-4.11		V	
2.	Membuat kambing dari plastisin		2.8	3.3-4.3	.		3.15-4.15		V
3.	Membilang gambar kambing				3.5-4.5		2.4		

**PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING**



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

## PANDEMI DARING

### TAMAN KANAK- ANAK DESA KARANGWUNI

#### KELOMPOK A (4-5 tahun)

Semester/ Minggu/ Hari Ke : I / XI / 3

Hari / Tanggal : Jumat, 20 November 2020

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Ternak

Sub –sub Tema : Binatang Ternak Kambing

Alokasi waktu : 60 Menit

**Kegiatan Bermain : Menceritakan bagian- bagian tubuh kambing, Membuat kambing dari plastisin  
Membilang gambar kambing ,**

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengucapkan syukur dengan jelas atas ciptaan Tuhan setelah kegiatan pembelajaran tentang kambing selesai (NAM 1.2)
2. Anak dapat mengenal bagian tubuh binatang ternak kambing dengan tepat setelah kegiatan pembelajaran selesai ( BHS 3.11- 4.11)
3. Anak dapat melatih ketrampilan motorik halus dengan baik setelah kegiatan membuat bentuk kambing dari piring kertas ( SENI 2.4)
4. Anak dapat menampilkan hasil karya seni berupa entuk kambing dari piring kertas setelah kegiatan selesai (SENI 3.15-4.15)
5. Anak dapat mengungkapkan dengan bahasa ekspresif dengan menceritakan bagian tubuh kambing setelah kegiatan selesai ( BHS 3.11-4.11)
6. Anak dapat membilang dan menulis angka sesuai urutannya saat kegiatan membilang gambar kambing ( KOG 3.5-4.5)
7. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri untuk membuat bentuk kambing dari piring kertas ( FMK 3.3-4.3)
8. Anak mampu menyelesaikan tugas sampai selesai (SOSEM 2.8)

#### B. Bahan Ajar

1. Bagian- bagian tubuh Kambing
2. Manfaat Kambing
3. Jenis- jenis kambing

#### C. Media

1. Video pembelajaran tentang kambing
2. PPT materi tentang binatang ternak kambing

#### D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	<b>Pembukaan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa anak-anak</li><li>• Guru mempersilahkan anak untuk berdoa sebelum belajar.</li><li>• Guru bernyanyi lagu selamat pagi</li><li>• Absen</li><li>• Guru memberitahukan Tema, Sub tema, dan Sub- sub tema untuk pembelajaran hari ini yaitu</li></ul>	10 menit	Praktek langsung / luring

	<p>binatang ternak kambing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apersepsi</li> <li>• Ice breaking</li> </ul> <p>1.</p>		
2.	<p><b>Inti</b></p> <p><b>1. Kegiatan 1</b></p> <p>Melihat video tentang Binatang Ternak Kambing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah melihat video anak diminta menceritakan bagian- bagian tubuh dari binatang ternak kambing</li> <li>• Anak mengucapkan syukur kepada Tuhan karena sudah menciptakan binatang ternak kambing</li> </ul> <p>Pendekatan Saintifik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengamati Anak melihat dan mengamati video pembelajaran tentang binatang ternak kambing</li> <li>– Menanya Anak bertanya kepada guru tentang bagian- bagian dari kambing, apa manfaat hewan kambing</li> <li>– Mengumpulkan informasi Anak melihat gambar kambing dan bagian- bagiannya</li> <li>– Menalar Anak mengetahui bagian- bagian binatang kambing</li> <li>– Mengkomunikasikan Anak menjelaskan dan menceritakan bagian- bagian dari kambing ( berupa video di WA)</li> </ul> <p><b>2. Kegiatan 2</b></p> <p>Membuat bentuk kambing dari berbagai benda</p> <p>Pendekatan STEAM</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Science</b> Anak dapat mengenal plastisin yang akan dijadikan bentuk kambing</li> <li>- <b>Technology</b> Menggunakan tangan untuk membentuk anggota tubuh kambing</li> <li>- <b>Engineering</b> Menggabungkan bentuk- bentuk dari plastisin dan di susun rapi di atas kardus bekas</li> <li>- <b>Art</b> Menambahkan bentuk rumput dari plastisin agar lebih nyata</li> <li>- <b>Mathematik</b> Anak dapat menghitung kaki kambing yang akan dipasang di badan kambing</li> </ul> <p><b>3. Kegiatan 3</b></p> <p>Membilang gambar kambing dengan memberi angka</p>	40 Menit	Pratek langsung/ Luring
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesimpulan kegiatan hari ini</li> <li>2. Menyampaikan kegiatan di pertemuan berikutnya</li> <li>3. Pesan- pesan</li> <li>4. Doa Penutup dan bernyanyi</li> </ol>	10 Menit	Praktik langsung/ luring

### A. Penilaian

No.	KD dan Indikator	Metode	Capaian perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	<b>Kegiatan 1 KD 3.11- 4.11</b>	<b>Observasi</b>					
2.	<b>Kegiatan 2 KD 3.3-4.3, 3.15-4.15</b>	<b>Observasi</b>					
3.	<b>Kegiatan 3 KD 3.5-4.5 , 3.3-4.3</b>	<b>Observasi</b>					

### B. Penilaian

No.	KD & Indikator	Metode	Capaian perkembangan		Deskripsi
			Muncul	Belum Muncul	
1.	<b>NAM KD 1.2</b>	<b>Observasi</b>			
2.	<b>SOSEM KD 2.8</b>	<b>Observasi</b>			

<p>Mengetahui, Kepala Sekolah</p> <p>Titik Sri Wirati, S.Pd NIP. 19620125 198602 2 004</p>	<p>Karangwuni, 20 November 2020 Guru Kelas A</p> <p>Dyah Ayu Ardianingsih, S.Pd NIP. -</p>
--	--

**HAND OUT BAHAN AJAR TK DARING/ BDR**

**KELOMPOK USIA 4- 5 TAHUN (A)**

**SEMESTER 1**



**TEMA : BINATANG**  
**SUB TEMA : BINATANG TERNAK**  
**SUB- SUB TEMA : BINATANG TERNAK KAMBING**

**Di Susun Oleh**

**DYAH AYU ARDIANINGSIH, S.Pd**

**PPG DALJAB ANGKATAN 3**

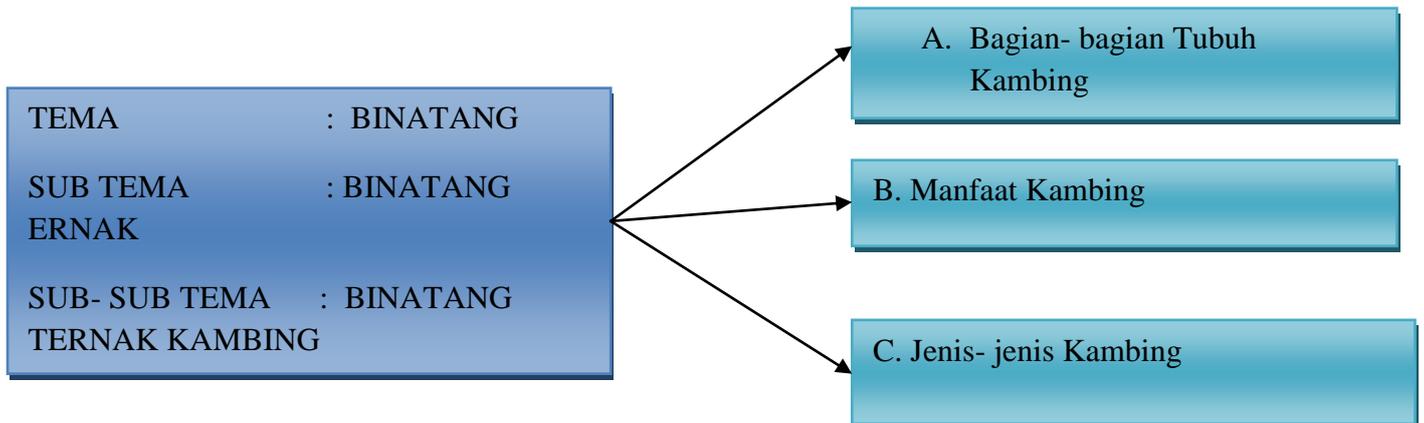
**MAPEL GURU KELAS TK**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**201503252881**

**2020**

# PETA KONSEP



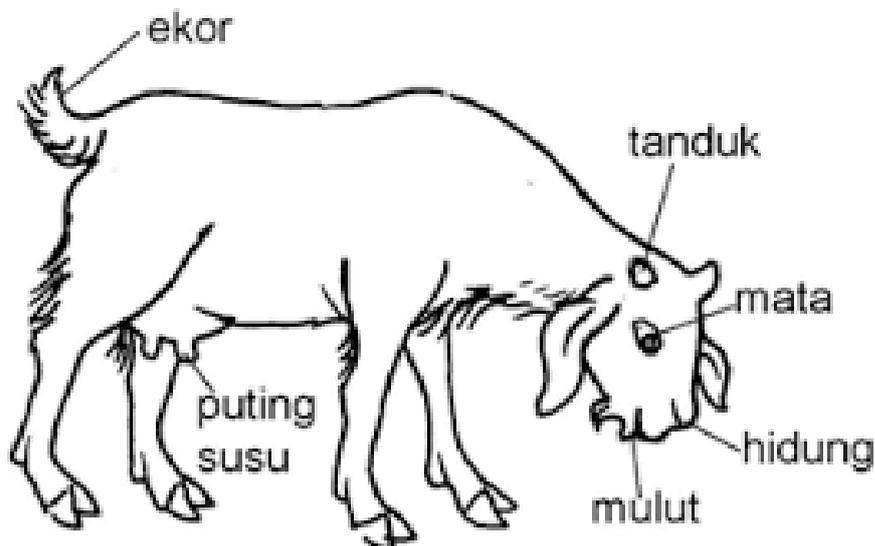
## MATERI

**Kambing** adalah salah satu jenis hewan memamah biak yang berukuran sedang. Maksudnya sedang adalah tidak terlalu besar, namun juga tidak terlalu kecil. Hewan yang tergolong besar adalah kuda, gajah, macan, dan lainnya. Sedangkan hewan yang tergolong kecil adalah ayam, kucing, anjing, dan lainnya.

**Kambing** merupakan salah satu jenis **hewan ternak** yang banyak digemari di Indonesia, sebagai penyedia bahan makanan berupa daging. Di Indonesia, kambing paling laris diperjual belikan pada saat hari raya Idul Adha.

<https://www.duniabelajaranak.id/wp-content/uploads/2017/09/Ummi-Ikhsan-Membuat-kambing-atau-domba-PAUD.jpg>

### A. BAGIAN- BAGIAN TUBUH KAMBING



<https://www.google.com/search?q=bagian+bagian+kambing+dan+funksinya&oq=bag&aqs=chrome..69i57j35i39j69i59j0i433i2j0l2j0i131i433j0i3j0i271.4213j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

## B. MANFAAT KAMBING

### 1. Daging



Daging kambing dapat disajikan dengan berbagai cara, termasuk direbus, dibakar, digril, dibarbeque, dikalengi, dan digoreng. Daging kambing dapat dikisar, dimasak menjadi kari, atau dibuat menjadi sosis. asak tanpa kelembapan tambahan.

### 2. Susu dan Hasil olahan susu



Susu kambing umumnya diproses menjadi keju, mentega, es krim, yogurt, dan sebagainya.

### 3. Kulit Kambing



**Pemanfaatan kulit kambing** sekarang ini digunakan sebagai bahan pembuat mantel, tas, dompet, jaket, sepatu, peci, dan lain-lainnya. **Kulit kambing** dapat digunakan sebagai bahan baku pembuatan kerupuk rambak karena struktur jaringan yang kuat dan berisi.

### 4. Kotoran Kambing



Kotoran kambing dapat dimanfaatkan untuk dijadikan pupuk organik

## C. Jenis-Jenis kambing.

### 1. Kambing kacang



Kambing kacang adalah ras unggul kambing yang pertama kali dikembangkan di Indonesia. Badannya kecil. Tinggi [gumba](#) pada yang jantan 60 sentimeter hingga 65 sentimeter, sedangkan yang betina 56 sentimeter. [Bobot](#) pada yang jantan bisa mencapai 25 kilogram, sedang yang betina seberat 20 kilogram. Telinganya tegak, berambut lurus dan pendek. Baik betina maupun yang jantan memiliki dua [tanduk](#) yang pendek.

## 2. Kambing Etawah



Kambing Etawah didatangkan dari [India](#) yang disebut kambing Jamnapari. Badannya besar, tinggi gumba yang jantan 90 sentimeter hingga 127 sentimeter dan yang betina hanya mencapai 92 sentimeter. Bobot yang jantan bisa mencapai 91 kilogram, sedangkan betina hanya mencapai 63 kilogram. Telinganya panjang dan terkulai ke bawah. Dahi dan hidungnya cembung. Baik jantan maupun betina bertanduk pendek. Kambing jenis ini mampu menghasilkan [susu](#) hingga tiga liter per hari..

## 3. Kambing Peranakan Etawah



Kambing peranakan etawah (PE) merupakan hasil kawin silang antara kambing kacang dengan kambing etawah yang mempunyai sifat mendekati kambing etawah dan sebagiannya mendekati sifat kambing kacang. Ciri khas dari Kambing Peranakan Etawa atau PE adalah pada bentuk mukanya yang cembung, bertelinga panjang yang mengglambir, postur tubuh tinggi. kambing PE memiliki lama kebuntingan 148,87 hari, siklus birahi 23 hari, angka kawin per kebuntingan 1,95 <sup>[50]</sup>

## 4. Kambing Jawarandu



Kambing Jawarandu merupakan kambing hasil persilangan antara kambing Etawa dengan kambing Kacang. Kambing ini memiliki ciri separuh mirip kambing Etawa dan separuh lagi mirip kambing Kacang. Kambing ini dapat menghasilkan susu sebanyak 1,5 liter per hari.edo

## 5. [Kambing Saanen](#)



Kambing Saenen berasal dari Saenen, [Swiss](#). Baik kambing jantan maupun betinanya memiliki tanduk panjang. Warna rambutnya putih atau krem pucat. [Hidung](#), [telinga](#) dan kumbingnya berwarna putih susu. Dahinya lebar, sedangkan telinganya berukuran sedang dan tegak. Kambing ini merupakan jenis kambing penghasil susu.

## 6. Kambing Saburai



Kambing saburai adalah kambing persilangan antara kambing peranakan etawa dengan kambing boer. kambing ini banyak ditemui di Kabupaten Tanggamus - Lampung. di daerah lain, kambing ini juga dinamai dengan nama kambing boerawa.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kambing>

### **KEGIATAN MEMBUAT BENTUK KAMBING DARI PLASTISIN**

#### 1. BAHAN- BAHAN

- Plastisin
- Kardus bekas

#### 2. Cara membuat sebuah hasta karya berbentuk kambing dengan bahan utama plastisin:

- Membuat tubuh kambing.  
Membuat bulatan- bulatan dari plastisin
- Membuat kepala, mata, mulut, tanduk, ekor dan kaki kambing

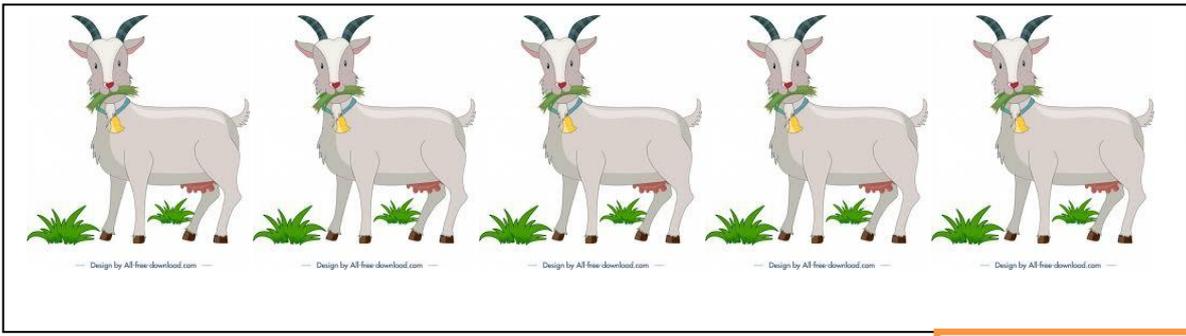
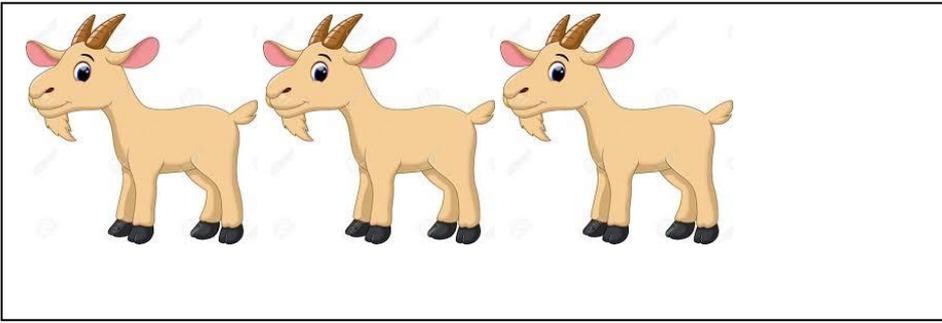
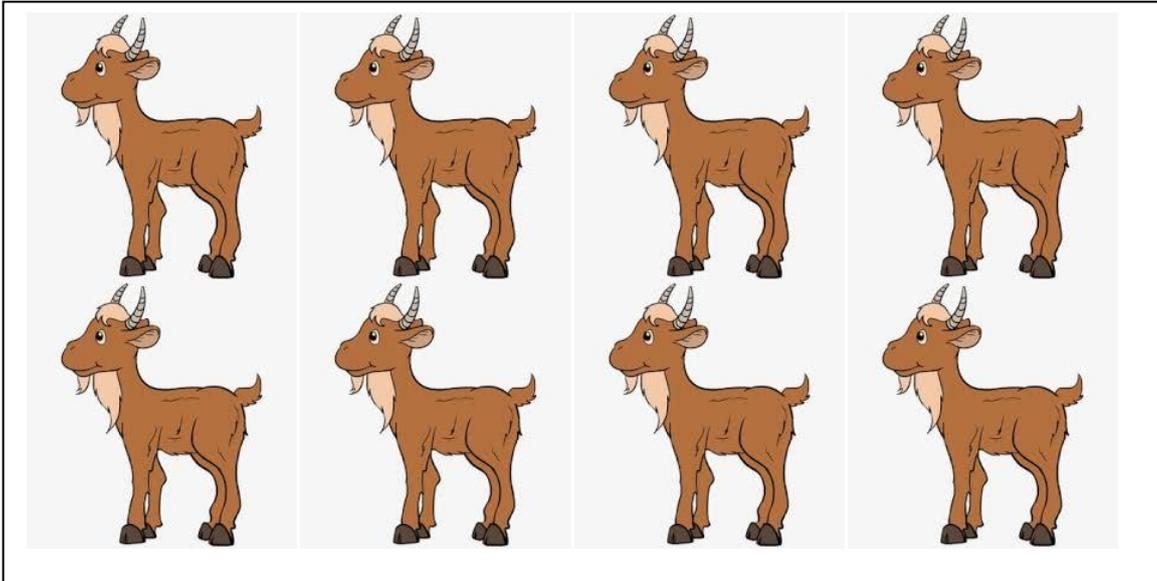
Hasil foto bentuk kambing dari plastisin



### KEGIATAN 3. MEMBILANG GAMBAR KAMBING

1. Hitunglah kambing yang ada di dalam kotak
2. Setelah Itu berilah angka yang sesuai dengan jumlahnya

#### LKPD KAMBING



Hasil Penilaian (☆)				Paraf	
BB	MB	BSB	BSB	Orang Tua	Guru

**Nama :**  
**Kelompok :**  
**Hari/ Tanggal :**

**Tema : Binatang, Sub Tema : Binatang Ternak, Sub- sub Tema : Binatang ternak Kambing**

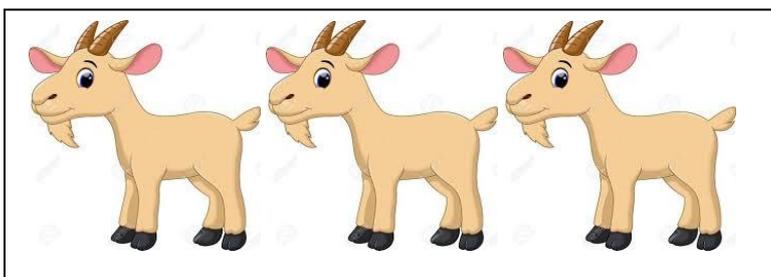
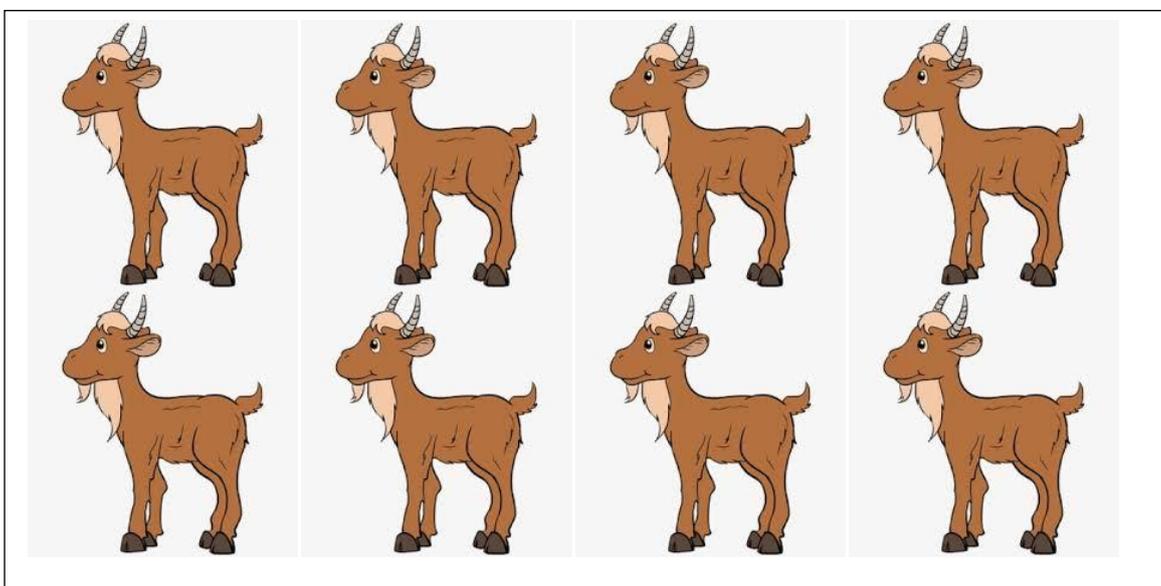
**Kelompok / Usia: A / 4-5 Th**

**Kompetensi Dasar (KD) :** Mengetahui cara memecahkan masalah sehari- hari dan berperilaku kreatif dan menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif(KOG 3.5-4.5). Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus serta menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus(FM 3.3-4.3)

**Tujuan :** Anak mampu Membilang gambar kambing (KOG 3.5-4.5), Anak terampil menggunakan tangan kanannya untuk menulis angka (FM 3.3-4.3)

**Membilang gambar kambing yuk ,,**

**Tulis angka yang sesuai jumlahnya ya ,,**



HasilPenilaian(☆)				Paraf	
BB	MB	BSB	BSB	Orang Tua	Guru

**Nama :** \_\_\_\_\_

**Kelompok :** \_\_\_\_\_

**Hari/ Tanggal :** \_\_\_\_\_

## PEMBELAJARAN

HARI / TANGGAL : Jumat, 20 November 2020  
TEMA : BINATANG  
SUB TEMA : BINATANG TERNAK  
SUB- SUB TEMA : BINATANG TERNAK KAMBING  
MEDIA PEMBELAJARAN : VISUAL, AUDIO VISUAL, VIDEO dan LKPD

SASARAN : KELOMPOK A ( 4-5 TAHUN)

ALAT DAN BAHAN :

- Video Tentang Binatang Ternak Kambing
- PPT materi pembelajaran tentang kambing
- Plastisin dan kardus bekas

LKPD membilang gambar kambing

PROSEDUR PEMBUATAN

- Menyiapkan alat dan bahan yang sudah dipersiapkan diatas
- Mendownload video berdasarkan link diatas dengan menggunakan laptop

PROSEDUR PENGGUNAAN

- Guru memperlihatkan video tentang kambing dan bercerita tentang kambing
- Dengan melihat video tentang Kambing anak dapat mengamati binatang kambing dan dapat menceritakan bagian- bagian tubuh kambing
- Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang binatang kambing
- Guru mendampingi anak melihat video tentang kambing
- Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membentuk kambing dari plastisin
- Guru memvideo dan memfoto hasil karya anak
- Jangan lupa untuk memberikan reward kepada anak berupa pujian dan bintang atas hasil pekerjaan mereka

DESAIN GAMBAR

- Gambar bentuk kambing dari plastisin



DESAIN VIDEO

<https://youtu.be/UNdMDMAEKzg>

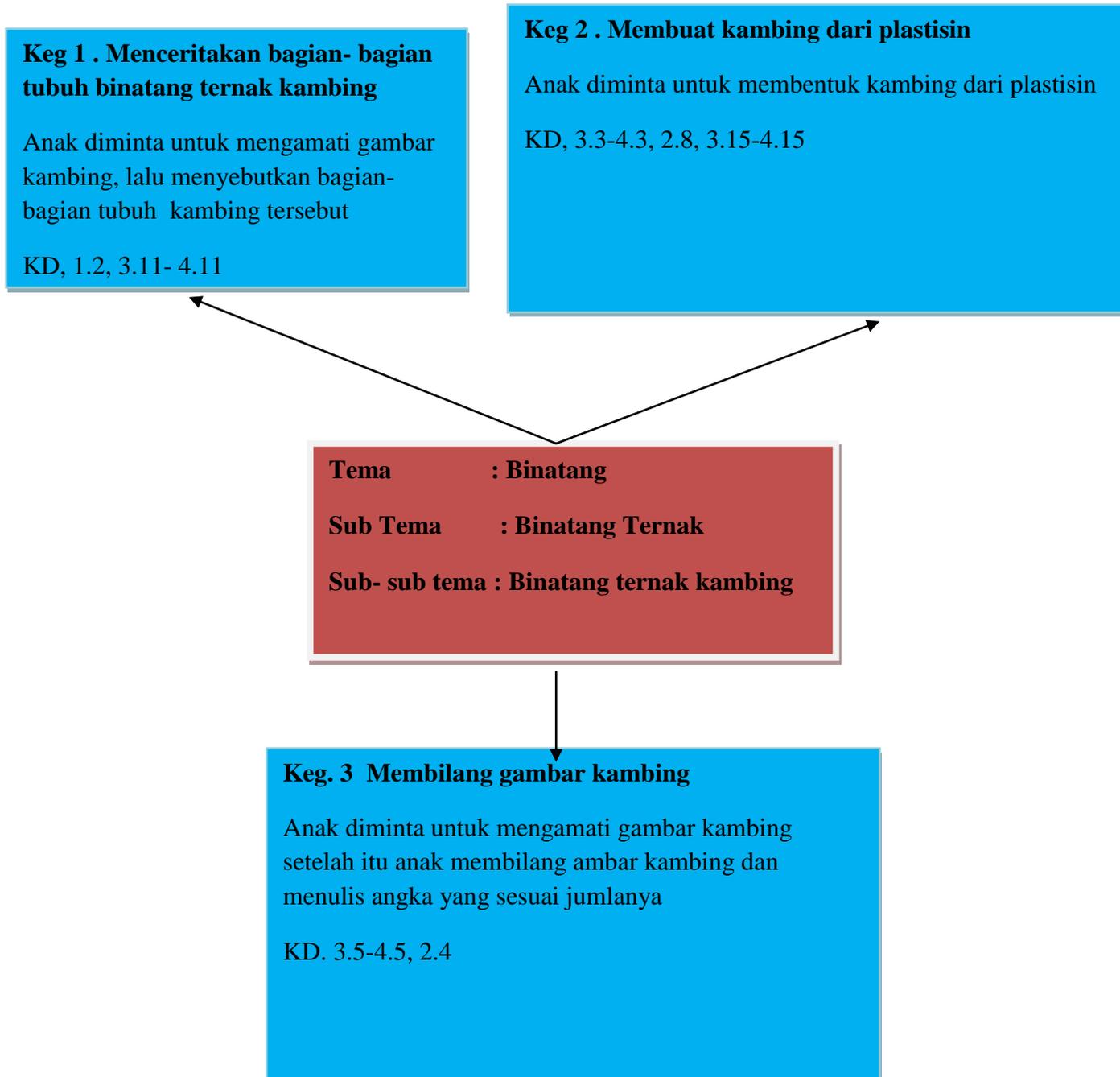


**RPPH 3**

**TABEL KEGIATAN BERMAIN**

No.	Kegiatan	Aspek Perkembangan						Saintifik	STEAM
		NAM	SOSEM	FM	KOG	BHS	SENI		
1.	Mengenal dan menceritakan bagian-bagian tubuh kambing	1.2				3.11-4.11		V	
2.	Membuat kambing dari plastisin		2.8	3.3-4.3	.		3.15-4.15		V
3.	Membilang gambar kambing				3.5-4.5		2.4		

**PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING**



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

## PANDEMI DARING

### TAMAN KANAK- ANAK DESA KARANGWUNI

#### KELOMPOK A (4-5 tahun)

Semester/ Minggu/ Hari Ke : I / XI / 3

Hari / Tanggal : Jumat, 20 November 2020

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Ternak

Sub –sub Tema : Binatang Ternak Kambing

Alokasi waktu : 60 Menit

**Kegiatan Bermain : Menceritakan bagian- bagian tubuh kambing, Membuat kambing dari plastisin  
Membilang gambar kambing**

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengucapkan syukur dengan jelas atas ciptaan Tuhan setelah kegiatan pembelajaran tentang kambing selesai (NAM 1.2)
2. Anak dapat mengenal bagian tubuh binatang ternak kambing dengan tepat setelah kegiatan pembelajaran selesai ( BHS 3.11- 4.11)
3. Anak dapat melatih ketrampilan motorik halus dengan baik setelah kegiatan membuat bentuk kambing dari plastisin( SENI 2.4)
4. Anak dapat menampilkan hasil karya seni berupa entuk kambing dari piring kertas setelah kegiatan selesai (SENI 3.15-4.15)
5. Anak dapat mengungkapkan dengan bahasa ekspresif dengan menceritakan bagian tubuh kambing setelah kegiatan selesai ( BHS 3.11-4.11)
6. Anak dapat membilang dan menulis angka sesuai urutannya saat kegiatan membilang gambar kambing ( KOG 3.5-4.5)
7. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dengan terampil untuk membuat bentuk kambing dari plastisin ( FMK 3.3-4.3)
8. Anak mampu menyelesaikan tugas sampai selesai dengan mandiri (SOSEM 2.8)

#### B. Bahan Ajar

1. Bagian- bagian tubuh Kambing
2. Manfaat Kambing
3. Jenis- jenis kambing

#### C. Media

1. Video pembelajaran tentang kambing
2. PPT materi tentang binatang ternak kambing

#### D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	<b>Pembukaan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa anak-anak</li><li>• Guru mempersilahkan anak untuk berdoa sebelum belajar.</li><li>• Guru bernyanyi lagu selamat pagi</li><li>• Absen</li><li>• Guru memberitahukan Tema, Sub tema, dan Sub- sub tema untuk pembelajaran hari ini yaitu</li></ul>	10 menit	Praktek langsung / luring

	<p>binatang ternak kambing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apersepsi</li> <li>• Ice Breaking</li> </ul>		
2.	<p><b>Inti</b></p> <p><b>1. Kegiatan 1</b></p> <p>Melihat video tentang Binatang Ternak Kambing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah melihat video anak diminta menceritakan bagian- bagian tubuh dari binatang ternak kambing</li> <li>• Anak mengucapkan syukur kepada Tuhan karena sudah menciptakan binatang ternak kambing</li> </ul> <p>Pendekatan Saintifik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengamati Anak melihat dan mengamati video pembelajaran tentang binatang ternak kambing</li> <li>– Menanya Anak bertanya kepada guru tentang bagian- bagian dari kambing, apa manfaat hewan kambing</li> <li>– Mengumpulkan informasi Anak melihat gambar kambing dan bagian- bagiannya</li> <li>– Menalar Anak mengetahui bagian- bagian binatang kambing</li> <li>– Mengkomunikasikan Anak menjelaskan dan menceritakan bagian- bagian dari kambing ( berupa video di WA)</li> </ul> <p><b>2. Kegiatan 2</b></p> <p>Membuat bentuk kambing dari plastisin</p> <p>Pendekatan STEAM</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Science</b> Anak dapat mengenal plastisin yang lentur akan dijadikan bentuk kambing</li> <li>- <b>Technology</b> Menggunakan tangan untuk meremas, menggulung plastisin</li> <li><b>Engineering</b> Menggabungkan bentuk- bentuk dengan rapi</li> <li>- <b>Art</b> Anak membuat bulatan- bulatan dari plastisin sehingga bisa membentuk bagian- bagian tubuh kambing dan membuat rumput untuk makanan kambing</li> <li>- <b>Mathematik</b> Anak dapat menghitung kaki kambing yang akan di pasang ke tubuh kambing</li> </ul> <p><b>3. Kegiatan 3</b></p> <p>Membilang gambar kambing dengan memberi angka</p>	40 Menit	Pratek langsung/ Luring
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesimpulan kegiatan hari ini</li> <li>2. Menyampaikan kegiatan selanjutnya</li> <li>3. Pesan- pesan</li> <li>4. Doa Penutup dan bernyanyi</li> </ol>	10 Menit	Praktik lagsung / luring

**RENCANA PENILAIAN**  
**TK DESA KARANGWUNI**

Semester/ Minggu/ Hari ke : I / XI / 3

Hari / Tanggal : Jumat 20 November 2020

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Ternak

Sub –sub Tema : Binatang Ternak Kambing

Alokasi Waktu : 60 Menit

Kegiatan Bermain : Menceritakan bagian- bagian tubuh kambing, Membuat kambing dari plastisin, Membilang gambar kambing

No.	KD dan Indikator	Metode	Capaian perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	<p><b>Kegiatan 1</b> <b>Mengenal bagian- bagian tubuh binatang ternak kambing dan menceritakan bagian- bagian tubuh kambing</b> <b>KD 3.11- 4.11</b> Memahami dan menunjukan kemampuan bahasa ekspresif ( secara verbal dan non verbal) <b>Indikator</b> : Anak mampu menyampaikan secara lisan bagian- bagian tubuh kambing dengan benar</p>	<p><b>Observasi</b> Melalui video guru saat kegiatan anak menyampaikan secara lisan bagian-bagian tubuh kambing</p>					
2.	<p><b>Kegiatan 2 Membuat bentuk Kambing dari plastisin</b> <b>SENI</b> <b>KD 2.4</b>, Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estesis <b>Indikator</b>: Anak mampu membuat kambing dari plastisin dengan rapi</p> <p><b>FISIK MOTORIK</b> <b>KD 3.3-4.3</b></p>	<p><b>Observasi</b> Melalui video dan foto guru hasil kegiatan anak saat membuat kambing dari plastisin</p>					

	<p>Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus serta menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus</p> <p><b>Indikator:</b> Anak mampu menggunakan tangan dan kirinya untu membuat bentuk kambing dari plastisin</p>						
3.	<p><b>Kegiatan 3</b> <b>Membilang gambar kambing dan memberi angka gambar kambing</b></p> <p><b>KOGNITIF</b> <b>KD 3.6-4.6</b> Mengenal dan dapat menyampaikan benda- benda sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran,pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri2dll) melalui berbagai hasil karya</p> <p><b>Indikator:</b> Anak mampu membilang gambar kambing dengan tepat</p>	<p><b>Observasi</b> Melalui Video dan foto guru hasil kegiatan anak membilang gambar kambing</p>					
	<p><b>FISIK MOTORIK</b> <b>KD 3.3-4.3</b> Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus serta menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus</p> <p><b>Indikator :</b> Anak terampil menggunakan tangan kanannya untuk menulis angka</p>	<p><b>Observasi</b> Melalui video kegiatan anak pada saat menulis angka dan mewarnai gambar dikirim oleh orang tua kepada guru melalui WA group</p>					

No.	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan		Deskripsi
			Muncul	Belum Muncul	

1..	<b>NAM</b> <b>KD 1.2</b> Mengucap syukur atas ciptaan Tuhan <b>Indikator</b> : Anak mampu mengucap alhamdulillah sebagai rasa syukur diciptakan binatang ternak kambing	<b>Observasi</b> Melalui video guru saat kegiatan mengucap alhamdulillah sebagai rasa syukur atas Ciptaan Tuhan			
2.	<b>SOSEM</b> <b>KD 2.8</b> , Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian <b>Indikator</b> : Anak mau melakukan kegiatan sendiri tanpa bantuan orang tua	Observasi Melalui video guru saat kegiatan membuat kambing dari piring kertas sampai selesai			
3.	<b>SENI</b> <b>KD 3.15-4.15</b> Menenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media <b>Indikator:</b> Anak mau menampilkan hasil karya membuat kambing dari piring kertas untuk foto	Observasi Melalui foto guru saat menampilkan karyanya			

### RUBRIK PENILAIAN

NO.	ASPEK YANG DINILAI	
<b>1.</b>	<b>BAHASA</b>	
	KD 3.11-4.11 Anak mampu menyampaikan secara lisan bagian- bagian tubuh binatang kambing dengan benar	BB : Anak belum mampu menyampaikan secara lisan bagian- bagian tubuh kambing dengan benar MB : Anak mampu menyampaikan secara lisan bagian- bagian tubuh binatang kambing tetapi masih ada beberapa yang masih salah BSH : Anak mampu menyampaikan secara lisan bagian- bagian tubuh binatang kambing dengan benar BSB: Anak mampu menyampaikan secara lisan bagian- bagian tubuh binatang kambing dengan kosa kata yang lebih banyak
<b>2.</b>	<b>KOGNITIF</b>	
	KD. 3.6-4.6 Anak mampu membilang gambar kambing dengan tepat	BB : Anak belum mampu membilang gambar dengan tepat MB : Anak mampu membilang gambar tetapi dengan bantuan guru BSH: Anak mampu membilang gambar dengan tepat BSB : Anak mampu membilang gambar dengan tepat dan menuliskan angkanya dengan benar
<b>3.</b>	<b>SENI</b>	
	KD 2.4 Anak mampu membuat bentuk kambing dari plastisin dengan tepat	BB : Anak belum mampu membuat bentuk kambing dari plastisin dengan tepat MB : Anak mampu membuat bentuk kambing dari

		plastisin dengan tepat tetapi dengan bantuan orang tua BSH : Anak mampu membuat bentuk kambing dari plastisin dengan tepat BSB : Anak mampu membuat bentuk kambing dari plastisin dengan tepat, rapi dan bersih
4.	FISIK MOTORIK	
	KD 3.3-4.3 Anak terampil menggunakan tangan kanannya untuk menulis angka	BB : Anak belum terampil menggunakan tangan kanannya untuk menulis angka MB : Anak terampil menggunakan tangan kanannya untuk menulis angka tetapi masih dengan bantuan orang tua BSH : Anak sudah terampil menggunakan tangan kanannya untuk menulis angka BSB Anak sudah terampil menggunakan tangan kanannya untuk menulis angka dengan cepat dan tepat

### Rubrik Penilaian

#### KD 1 & KD 2

No.	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan	
			Muncul	Belum Muncul
1.	- KD 1.2 (NAM)  Anak mampu mengucapkan alhamdulillah sebagai rasa syukur diciptakan binatang ternak kambing	- <b>Observasi</b> melalui video ketika anak mengucapkan alhamdulillah	Anak terbiasa mengucapkan alhamdulillah sebagai ungkapan rasa syukur	Anak belum terbiasa mengucapkan alhamdulillah sebagai ungkapan rasa syukur
2.	- KD 2.8 (SOSEM) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	- <b>Observasi</b> melalui video ketika anak menunjukkan perilaku yang mandiri ketika membuat kambing dari plastisin yang direkam oleh guru	Anak terbiasa mencerminkan perilaku yang mandiri dalam kegiatan bermain	Anak belum terbiasa mencerminkan perilaku yang mandiri dalam kegiatan bermain

3.	- KD 3.15- 4.15 (SENI)  -	- <b>Observasi</b> melalui foto ketika anak menunjukkan hasil karyanya membuat kambing dari plastisin yang diambil oleh guru	Anak terbiasa menunjukkan percaya diri	Anak belum terbiasa menunjukkan sikap percaya diri
----	------------------------------------	---	--	--

Mengetahui, Kepala Sekolah  Titik Sri Wirati, S.Pd NIP. 19620125 198602 2 004	Karangwuni, 20 November 2020 Guru Kelas A  Dyah Ayu Ardianingsih, S.Pd NIP. -
---	---