

NAMA : FAIQOH DIAN RIFANI
TUGAS : MEMBUAT RPP 1

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK DEWI MASYITHOH BANYUMUDAL
Tahun Pembelajaran 2020/2021

Semester/Minggu Ke/Hari Ke : 1 /13
Hari / Tanggal :
Kelompok Usia : B
Tema / Subtema : Binatang / Binatang Air

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat , rasa ingin tahu, kreativitas, 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
1.1.3 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya	Menyebutkan ciptaan Tuhan
2.4.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Mengkombinasikan permainan fisik dengan aturan
2.14.4 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Menyiapkan makanan binatang air
3.8.7 & 4.8.7 mengenal dan menyajikan lingkungan alam dalam bentuk karyagambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).	Mendeskripsikan perkembangan biakan binatang air
3.6.7 & 4.6.7 mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	Memilih kegiatan mengenal konsep besar – kecil
3.10.4 & 4.10.4 memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak & membaca)	Membentuk suku kata awal
3.11.6 & 4.11.6 memahami dan menunjukan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa secara verbal & non verbal)	Mengumpulkan informasi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan (NAM 1.1.3)
2. Anak dapat mengkombinasikan permainan fisik dengan aturan (FM 2.4.2)
3. Anak dapat Menyiapkan makanan binatang air (FM 2.14.4)
4. Anak dapat mendeskripsikan proses perkembangan biakan binatang air lewat tayangan video (KOG 3.8.7 & 4.8.7)

5. Anak dapat memilih dan memecahkan masalah sehari – hari dengan cara yang fleksibel (KOG 3.6.7 & 4.6.7)
6. Anak dapat membentuk dan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (BHS 3.10.4 & 4.10.4)
7. Anak dapat menampilkan Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana(SE 3.11.6& 4.11.6)

D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

1. Religius
2. Mandiri
3. Komunikatif
4. Rasa Ingin Tahu
5. Tanggung Jawab

E. MATERI

1. Binatang Air
2. Gerakan Binatang Air
3. Makanan Binatang Air
4. Konsep & Lambang Bilangan
5. Perkembang Biakkan Binatang Air
6. Suku Kata Awal Binatang Air
7. Kalimat

F. Pendekatan, Strategi, dan Metode

Pendekatan : Scientific

Strategi : Pembelajaran Berbasis Penemuan

Metode : Observasi , Penugasan , Diskusi

G. MEDIA DAN BAHAN

1. Media :
 - Link Youtube Tentang Binatang Air
 - Video Dari Guru
2. Alat Dan Bahan :
 - Hand Phone
 - Lembar Kerja
 - Ikan
 - Pur Ikan,

H. LANGKAH - LANGKAH

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
1. KEGIATAN PENDAHULUAN	<p>APERSEPSI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebelum kegiatan guru membagikan dulu lembar kerja, bahan dan linkyoutube pada orang tua dihari yang berbeda ➤ Guru meminta orang tua untuk menyiapkan tempat bermain yang menyenangkan untuk anak ➤ Guru mengirimkan video pembukaan untuk menyapa anak, menanyakan bagaimana kabar anak, dan memberi contoh hafalan doa mau belajar ➤ Siswa dipandu orang tua untuk berdoa sebelum belajar ➤ Siswa dan orang tua melihat link youtube yang di kirimkan oleh guru ➤ Guru menanyakan pada siswa apa yang siswa lihat dalam 	30 MENIT (WAKTU FLEKSIBEL)

	<p>youtobe tersebut , anak menjawab lewat notevoice ataupun video , anak menceritakan berbagai macam binatang air</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Berdiskusi tentang macam-macam binatang air ciptaan Allah (KD 1.1.3) ✓ Menirukan Gerakan ikan berenang (KD 2.4.2) 	
2. KEGIATAN INTI	<p>AREA BAHASA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyebutkan macam – macam binatang air (KD3.11.6 & 4.11.6) <p>Langkah – Langkah :orang tua memandu anak untuk menceritakan apa yang ia amati dalam video youtobe tentang binatang air , anak menyebutkan binatang apa saja yang termasuk binatang air</p> <p>AREA MEMBACA DAN MENULIS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memenebali suku kata awal binatang air (KD 3.10.4 & 4.10.4) <p>Langkah – Langkah : orang tua memandu anak memperlihatkan gambar binatang air yang dibawahnya ada huruf nya, anak menebali huruf awal yang sama pada gambar dan melingkarinya dengan krayon.</p> <p>AREA IPA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menceritakan proses perkembang biakkan binatang air (KD 3.8.7 & 4.8.7) <p>Langkah – Langkah : anak melihat link youtobe, orang tua menuntun anak untuk dapat menceritakan perkembang biakkan binatang air</p> <p>AREA MATEMATIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengurutkan gambar binatang air dari yang paling kecil – yang paling besar (KD 3.6.7 & 4.6.7) <p>Langkah – Langkah : guru meminta orang tua menceritakan terlebih dahulu bahwa guru punya gambar binatang air , guru ingin mengurutkan dari yang kecil- besar , guru meminta bantuan anak ikan mana ya .. yang paling kecil diantara gambar ?anak mengerjakan lembar kerja yang tersedia dengan dipandu orang tua</p> <p>RECALLING :</p> <p>Orang tua mengingatkan pada anak kegiatan apa saja yang telah di lalui</p>	60 menit Waktu fleksibel
3.KEGIATAN PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi makan pada binatang peliharaan , kegiatan bisa dikirim kan foto lewat WA (KD 2.12.4) ➤ Guru memberi semangat dan motivasi pada anak yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan baik ➤ Bermain tepuk ikan ➤ Kegiatan belajar ditutup dengan doa Bersama 	30 menit Waktu fleksibel

I. PENILAIAN

Sikap	: Anekdot
Pengetahuan	: Scala Checklist
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
				➤ Berdiskusi tentang macam-macam binatang air ciptaan Allah (KD 1.1.3)	
				➤ Mengenal dan menyajikan karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan) (KD 3.8.7 & 4.8.7)	

❖ **Instrumen Penilaian Bentuk Checklis (Per kelas)**

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : B

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Nama anak		
1	Menirukan Gerakan ikan berenang (KD 2.4.2)			
2	Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (KD 3.10.4 & 4.10.4)			
3	Mengurutkan gambar binatang air dari yang paling kecil – yang paling besar (KD 3.6.7 & 4.6.7)			
4	Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa verbal dan nonverbal) (KD 3.11.6 & 4.11.6)			

Keterangan

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai haaran

BSB : Berkembang Sangat Baik

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

Nama Anak	Hasil karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil
	(Foto hasil karya anak)		Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (KD 2.12.4)	

Pemalang, Oktober 2020

Mengetahui :
Kepala Tk Dewi Masyithoh Banyumudal

Guru Kelas

NAMA : FAIQOH DIAN RIFANI
TUGAS : MEMBUAT RPP 2

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK DEWI MASYITHOH BANYUMUDAL
Tahun Pembelajaran 2020/2021

Semester/Minggu Ke/Hari Ke : 1 /13/
Hari / Tanggal :
Kelompok Usia : B
Tema / Subtema/ : Binatang / Binatang Air

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat , rasa ingin tahu, kreativitas, 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
1.2.6 menghargai diri sendirimorang lain dan lingkunagn sekitar sebagai rasa syukur pada Allah	Menciptakan kelestarian alam
2.4.1.memiliki perilaku yang menciptakan sikap estetis	Mengkombinasikan Gerakan sesuai irama musik
2.11.1 memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	Menyusun pola gambar
3.5.2 & 4.5.2 mengetahui dan menyelesaikan cara memecahkan masalah sehari hari	Mengarahkan jejak
3.6.2& 4.6.2 mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri ciri lainnya)	Mengklasifikasikan binatang air
3.15.4 & 4.15.4 mengenal dan menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	Menciptakan karya seni sesuai kreativitasnya
3.10.3& 4.10.3 memahami dan menunjukan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Memadukan kata

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak dapat menciptakan kelestarian lingkungan (NAM 1.2.6)
2. Anak dapat mengkombinasikan Gerakan sesuai dengan irama music (FM 2.4.1)
3. Anak dapat Menyusun dan menempel biji – bijian pada pola gambar binatang dengan tepat (FM 2.11.1)
4. Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari – hari (KOG 3.6.2& 4.6.2)
5. Anak dapat memilih dan memecahkan masalah sehari – hari deangan cara yang fleksibel(KOG 3.6.7 & 4.6.7)
6. Anak dapat menciptakan karya seperti bentuk sesungguhnya (SENI 3.15.2 & 4.15.2)
7. Anak dapat memadukan urutan kata(BHS 3.10.3 & 4.10.3)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religius
2. Mandiri
3. Komunikatif
4. Tanggung Jawab
5. kreativitas

E. MATERI

1. Kelestarian lingkungan
2. Senam gemari
3. Maze
4. Pola gambar
5. Karya seni
6. Binatang air
7. Urutan kata

F. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE

1. Pendekatan : Saintifik
2. Strategi : Pembelajaran Berbasis Penemuan
3. Metode : Observasi , Penugasan , Diskusi

G. MEDIA DAN BAHAN

- Media : Link Youtube Tentang kelestarian sungai dan laut , Video Dari Guru
Alat Dan Bahan : Hand Phone, Lembar Kerja, biji-bijian, lem, video senam gemari (gemar makan ikan)

H. LANGKAH - LANGKAH

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
1. KEGIATAN PENDAHULUAN	<p>APERSEPSI</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Sebelum kegiatan guru membagikan dulu lembar kerja , bahan dan linkyoutube pada orang tua dihari yang berbeda➤ Guru meminta orang tua untuk menyiapkan tempat bermain yang menyenangkan untuk anak➤ Guru mengirimkan video pembukaan untuk menyapa anak, menanyakan bagaimana kabar anak, dan memberi contoh hafalan doa mau belajar➤ Siswa dipandu orang tua untuk berdoa sebelum belajar➤ Siswa dan orang tua melihat link youtube yang di kirimkan oleh guru➤ Guru menanyakan pada siswa apa yang siswa lihat dalam youtube tersebut , anak menjawab lewat notevoice ataupun video , anak menceritakan berbagai macam habitat binatang air dan bagaimana melestarikanya.<ul style="list-style-type: none">✓ Berdiskusi tentang menjagakelestriaian habitat binatang air (NAM KD 1.2.6)✓ Menirukan Gerakan senam GEMARI (gemar maka ikan) (FM KD 2.4.1)	30 MENIT (WAKTU FLEKSIBEL)
2. KEGIATAN INTI	<p>AREA SENI DAN MOTORIK</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Mengisi pola gambar ikan dengan biji – bijian (KD 2.11) <p>Langkah _ langkah : orang tua menyiapkan pola gambar, lem, biji – bijian bebas , krayon , anak</p>	60 menit Waktu fleksibel

	<p>mewarnai sebagian gambar yang anak inginkan, ada beberapa gambar yang akan di beri lem dan diberi biji – bijian.</p> <p>AREA SENI DAN MOTORIK</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencipta kolase dengan biji – bijian (KD 3.15.4 & 4.15.4) <p>Langkah – langkah : observasi kegiatan anak saat mengisi pola dengan biji – bijian dan mengamati hasil karya anak</p> <p>AREA IPA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengelompokkan gambar binatang yang hidup di air (KD 3.6 & 4.6) <p>Langkah – Langkah : anak melihat link youtube, orang tua mengarahkan , anak mengelompokkan binatang apa saja yang hidup di air dengan member tanda cek dan mewarnainya.</p> <p>AREA MATEMATIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencari jejak andi berkunjung ke aquarium raksasa (KD 3.6.7 & 4.6.7) <p>Langkah – Langkah : guru meminta batuan orang tua untuk membina anak menerangkan lembar kerja “ andi berkunjung ke aquarium raksasa “</p> <p>RECALLING :</p> <p>Orang tua mengingatkan pada anak kegiatan apa saja yang telah di lalui</p>	
3.KEGIATAN PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menirukan kata “ saya suka makan ikan “ (KD 3.10.3) <p>Langkah – langkah : guru memberikan contoh note voice pada group WA , orang tua membuka dan mendengarkan pada anak, anak menirukan dan direkam lewat note voice</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi semangat dan motivasi pada anak yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan baik ➤ Bermain tepuk ikan ➤ Kegiatan belajar ditutup dengan doa Bersama 	30 menit Waktu fleksibel

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
				➤ 1.2.6 menghargai diri sendiri orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur pada Allah	

❖ **Instrumen Penilaian Bentuk Checklis (Per kelas)**
Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : B

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Nama anak		
1	3.10.3 & 4.10.3 memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)			
2	2.11.1 memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri			
3	3.5.2 & 4.5.2 mengetahui dan menyelesaikan cara memecahkan masalah sehari hari			
4	3.6.2 & 4.6.2 mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri ciri lainya)			

Keterangan

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai haaran

BSB : Berkembang Sangat Baik

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

Nama Anak	Hasil karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil
	(Foto hasil karya anak)		3.15.4 & 4.15.4 mengenal dan menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	
	Foto		2.4.1. memiliki perilaku yang menciptakan sikap estetis	

Pemalang, Oktober 2020

Mengetahui :

Kepala TK Dewi Masyithoh Banyumudal

Guru Kelas

ULAYATUL FUADAH , S. Pd,AUD

FAIQOH DIAN RIFANI , S. Pd

NAMA : FAIQOH DIAN RIFANI
TUGAS : MEMBUAT RPP 3

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK DEWI MASYITHOH BANYUMUDAL
TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021

Semester/Minggu Ke/Hari Ke : 1 /13/
Hari / Tanggal :
Kelompok Usia : A
Tema / Subtema/ : Binatang / Binatang Air

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat , rasa ingin tahu, kreativitas, 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
1.1.3 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya	Menyebutkan ciptaan Tuhan
3.11.7 & 4.11.7 memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mencipta suara binatang darat
2.4.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Mendemosstrasikan gerakan bebek berjalan
3.15.4 & 4.15.4 mengenal dan menunjukkan karya dan ativitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mengkreasikan gambar bebek dengan mewarnai
3.12.1 & 4.12.1 mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menyusun kartu huruf menjadi kata
3.13.3 & 4.13.3 mengenal dan menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	Menyelesaiakn tugas sendiri
3.5.3 & 4.5.3 mengetahui dan menyelesaikann masalah sehari hari secara kreatif	Membentuk puzzle gambar bebek

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak dapat mengetahui ciptaan Tuhan (NAM 1.1.3)
2. Anak dapat menirukan gerakan sederhana (FM 2.4.2)
3. Anak dapat mencipta suara binatang (BHS 3.11.7 & 4.11.7)
4. Anak dapat mengkombinasikan berbagai warna ketika mewarnai (SENI 3.15.4 & 4.15 4)
5. Anak dapat mengenal huruf menjadi kata (BHS 3.12.1 & 4.12.1)
6. Anak dapat menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan (SE 3.13.3 & 4.13.3)
7. Anak dapat memecahkan masalah sederhana (KOG 3.5.3 & 4.5.3)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religius
2. Mandiri
3. Komunikatif
4. Tanggung Jawab
5. kreativitas

E. MATERI

1. Binatang darat
2. Gerakan binatang
3. Pola gambar
4. Puzzle
5. Kartu huruf
6. Mandiri

F. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE

1. Pendekatan : Scientific
2. Strategi Pembelajaran : Berbasis Penemuan
3. Metode : Observasi , Penugasan , Diskusi

G. MEDIA DAN BAHAN

Media : Link Youtube Tentang macam – macam binatang darat , Video Dari Guru
Alat Dan Bahan : Hand Phone, Lembar Kerja, krayon, kartu huruf

H. LANGKAH - LANGKAH

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
1. KEGIATAN PENDAHULUAN	APERSEPSI <ul style="list-style-type: none">➤ Sebelum kegiatan guru membagikan dulu lembar kerja , bahan dan linkyoutube pada orang tua dihari yang berbeda➤ Guru meminta orang tua untuk menyiapkan tempat bermain yang menyenangkan untuk anak➤ Guru mengirimkan video pembukaan untuk menyapa anak, menanyakan bagaimana kabar anak, dan memberi contoh hafalan doa mau belajar➤ Siswa dipandu orang tua untuk berdoa sebelum belajar➤ Siswa dan orang tua melihat link youtube yang di kirimkan oleh guru➤ Guru menanyakan pada siswa apa yang siswa lihat dalam youtube tersebut , anak menjawab lewat notevoice ataupun video , anak menceritakan dan menyebutkan berbagai macam binatang darat<ul style="list-style-type: none">✓ Berdiskusi tentang macam – macam binatang darat sebagai ciptaan Tuhan (KD 1.1.3)✓ Menirukan Gerakan bebek berjalan (KD 2.4.2)	30 MENIT (WAKTU FLEKSIBEL)
2. KEGIATAN INTI	AREA SENI DAN MOTORIK <ul style="list-style-type: none">➤ Mewarnai pola gambar (KD 3.15.4 & 4.15.4) Langkah – langkah : orang tua menyiapkan lembar kerja yang sudah diberikan oleh guru , anak mewarnai sesuka dia AREA BAHASA <ul style="list-style-type: none">➤ Menempel kartu huruf menjadi sebuah kata “ bebek “ (KD 2.4.2) Langkah – langkah : setelah mewarnai pola dibawahnya diberi tempelan kartu huruf menjadi kata “ bebek “ AREA IPA <ul style="list-style-type: none">➤ Bermain puzzle gambar binatang darat (KD 3.5.3 & 4.5.3) Langkah – Langkah : orang tua menjelaskan cara menempelkan kepingan gambar , anak menempel kepingan gambar pada tempatnya	60 menit Waktu fleksibel

	RECALLING : Orang tua mengingatkan pada anak kegiatan apa saja yang telah di lalui	
3. KEGIATAN PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyelesaikan tugas sendiri (KD 3.13.3 & 4.13.3) Langkah – langkah : guru mengobservasi anak saat menempel kartu huruf , bs dilakukan video call atau video recorder ➤ Memberi semangat dan motivasi pada anak yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan baik ➤ Bermain tepuk ikan ➤ Kegiatan belajar ditutup dengan doa Bersama 	30 menit Waktu fleksibel

I. PENILAIAN

1. Sikap : Anekdote
2. Pengetahuan : Scala Checklist
3. Keterampilan : Unjuk Kerja, Hasil Karya

❖ Instrumen Penilaian sikap menggunakan Anekdote

Hari/Tanggal :

Usia/Kelas : 4-5 Thn / A

Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	KD / Indikator	Hasil Capaian
				➤ 1.1.3 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya	
				➤ 3.13.3 & 4.13.3 mengenal dan menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	

❖ Instrumen Penilaian Bentuk Checklis (Per kelas)

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : A

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Nama anak		
1	3.11.7 & 4.11.7 memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)			
2	2.4.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis			
3	3.5.3 & 4.5.3 mengetahui dan menyelesaikan masalah sehari hari secara kreatif			
4	.12.1 & 4.12.1 mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya			

Keterangan

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai haaran

BSB : Berkembang Sangat Baik

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Usia/Kelas : 4-5 tahun / A

Nama Anak	Hasil karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil
	(Foto hasil karya anak)		3.15.4 & 4.15.4 mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

Pemalang, Oktober 2020

Mengetahui :

Kepala TK Dewi Masyithoh Banyumudal

Guru Kelas

ULAYATUL FUADAH , S. Pd,AUD

FAIQOH DIAN RIFANI , S. Pd