

DAFTAR PUSTAKA

- Ekawati dan Saputra. (2021). *Uji Coba Modul Paket Alat Permainan Edukatif (APE) Cengkling/Engklek untuk Meningkatkan Visual Spasial Anak Usia Dini*, Malang: Jambi University.
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain & Permainan*. Jakarta: Prenada media Group.
- Hernawati. (2019). *Upaya Mengembangkan Imajinasi Anak Melalui Metode Contextual Teaching di TK Bina Insan Kamil (CTL)*. Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 1(1).
- Imran, A dan Mubarok. (2020). *Pendidikan Islam Berbasis Interpreneur Pemekasan: The First International Conference On Islamic Thoughts (ICIT)*.
- Jaya, I. (2018). *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2017). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah dan Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Masganti, Sit. (2021). *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional*. Jakarta: Kencana.
- Muhammad, L. (2020). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini: Pendidikan Islam dalam Menyikapi Kontroversi Belajar Membaca pada Anak Usia Dini*. Mataram: Sanabil.
- Natayah. (2017). *Meningkatkan Motorik Kasar pada Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Kelompok B di TK Nurul Djaul Mandiro-Tegalampel-Bandowoso*. Artikel jurnal skripsi.
- Nopiana, dkk. (2020). *Peningkatan Spasial Visual Intelegence Melalui Kegiatan Bermain Engklek*, Jurnal Tunas Cendikia, 3(2).
- Olivia, F. (2010). *Merocketkan Kekuatan Otak Kanan dengan Jurusan Biodrawing*. Jakarta: PT Elex media komputindo.

- Prasetyo, D. dan Muhammad Zainal Abidin. (2020). *Pengembangan Kecerdasan Visual Spisial Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel Di TK IT Yaumi Fatimah Pati*. Jurnal Pendidikan & Agama Islam 4(2).
- Rosidah, L. (2014). *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2).
- Rozana, S. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di TK Melati Jl. Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab.Deli Serdang*, Jurnal Universitas Pembangunan Panca Budi13(1).
- Rozana, S dan Bantali, A. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Sapitri, N. (2018), *Hubungan Antara Kecerdasan Visual Spasial dengan Kreativitas Anak*. FKIP: Universitas Jambi.
- Sefrina, A. (2013). *Deteksi Minat dan Bakat Anak: Optimalkan 10 Kecerdasan pada Anak*. Yogyakarta: Media pressindo.
- Soenarjo. (1971). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: CV. Toha Putra Semarang.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*, Bandung: Alfabeta cv.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*, Bandung: Alfabeta cv.
- Sukadariyah, F. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4(1).
- Sunarto, A. (1999). *Imam Nawawi Terjemahan Riyadhus Shalihin*. Jakarta: Pustaka Amani.
- Susianti. (2020). *Telaah Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Syahrum dan Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Wijaya, H. (2019). *Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Pendidikan Karakter*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Lampiran 1 RPPH

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
YAYASAN RA FATIPA SIDDIQ

Semester / Bulan : 2/ 6 Juni 2022
 Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema : kendaraan/ kendaraan roda dua/ sepeda
 Model : Kelompok
 Kelompok usia : B

KD	Tujuan	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Media
NAM 1.1 3.1-4.1	Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah makan Mengetahui kegiatan beribadah Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada tuhan	Doa sebelum dan sesudah makan Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak terbiasa berdoa sebelum kegiatan belajar 2. Terbiasa mencuci tangan 3. Anak menceritakan tentang kendaraan darat 4. Anak menghitung ada berapa roda sepeda 5. Anak menyebutkan bagian-bagian sepeda 6. Anak membuat koalse pada gambar sepeda 	Menggunakan gambar sepeda yang sudah di print Kertas origami yang sudah di potong-potong lem
SOSEM 2.14 3.13-4.13	Anak berbicara sopan pada saat bercerita Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Berbicara Sopan Bersikap tanggung jawab		
KOGNITIF 2.2 3.6-4.6	anak dapat menghitung jumlah roda sepeda anak dapat mewarnai gambar sepeda	Menghitung jumlah Mewarnai gambar sepeda		

BAHASA 2.5 3.11-4.11	Anak menyanyikan lagu “ kring-kring ada sepeda” Anak dapat menyebutkan bagian-bagian pada sepeda	Menyanyikan lagu Menyebutkan bagian-bagian		
FM 2.1 3.3-4.3	Motorik halus anak dapat membuat kolase gambar sepeda	Motorik halus anak membuat kolase gambar sepeda		
SENI 2.4 3.15-4.15	Anak dapat membuat hasil karya dengan percaya diri	Karya seni		
RENCANA PENILAIAN: OBSERVASI DAN HASIL KARYA				

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca iqro - Bercerita tentang mengapa sepeda bisa berjalan - Menyanyikan lagu “ kring-kring ada sepeda” - Mengenal kan kegiatan yang akan di lakukan
Kegiatan Inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak menghitung ada berapa roda sepeda - anak menyebutkan bagian-bagian sepeda - anak membuat kolase pada Gambar sepeda
Istirahat 30	<ul style="list-style-type: none"> - berdoa sebelum dan sesudah makan

menit	- makan bersama
Penutup (30 menit)	- Menanyakan perasaan anak selama pembelajaran - Menanyakan kepada anak apa-apa saja kegiatan yang sudah di lakukan

Rubrik Penilaian Kemampuan Dasar

Anak terbiasa berdoa sebelum makan dengan lafal yang benar

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat berdoa dengan lafal yang benar
BSH	3	Anak dapat berdoa dengan terbata-bata
MB	2	Anak dapat berdoa di kalimat awal atau akhir
BB	1	Anak tidak mau berdoa

Anak terbiasa santun dalam berbicara dengan bahasa yang sopan

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat berbicara dengan bahasa yang santun dan sopan
BSH	3	Anak dapat berbicara dengan sopan
MB	2	Anak dapat berbicara dengan sering diingat
BB	1	Anak tidak dapat berbicara dengan sopan

Anak dapat menghitung jumlah roda sepeda

	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat menghitung jumlah roda sepeda dengan benar tanpa di bantu
BSH	3	Anak dapat menghitung roda sepeda dengan benar dengan di bantu
MB	2	Anak dapat menghitung roda sepeda
BB	1	Anak tidak dapat menghitung jumlah roda sepeda

Anak dapat membuat Kolase gambar sepeda

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat membuat kolase gambar sepeda dengan benar dan rapi

BSH	3	Anak dapat membuat Kolase gambar sepeda tanpa di bantu
MB	2	Anak dapat membuat Kolase gambar sepeda dengan di bantu
BB	1	Anak tidak dapat membuat kolase gambar sepeda dengan tidak benar

Anak dapat menyebutkan bagian-bagian pada sepeda

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat menyebutkan bagian-bagian pada sepeda dengan benar
BSH	3	Anak dapat menyebutkan bagian-bagian sepeda tanpa di bantu
MB	2	Anak dapat menyebutkan bagian-bagian sepeda dengan urutan yang benar
BB	1	Anak tidak dapat menyebutkan bagian-bagian sepeda

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
YAYASAN RA FATIPA SIDDIQ**

Semester / Bulan : 2/ 9 Juni 2022
 Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema : kendaraan/ kendaraan roda dua/ sepeda motor
 Model : Kelompok
 Kelompok usia : B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KD	Tujuan	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Media
NAM 1.1 3.1-4.1	Anak berdoa sebelum kegiatan belajar Mengetahui kegiatan beribadah Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada	Doa sebelum belajar Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan	1. Anak terbiasa berdoa sebelum kegiatan belajar 2. Anak terbiasa mencuci tangan 3. Anak membedakan sepeda motor dengan sepeda 4. Anak menempel gambar sepeda motor 5. Anak memasang angka-angka	Gambar sepeda motor yang sudah di print Gunting Kertas origami yang sudah di potong-potong

	tuhan		sesuai jumlah bagian-bagian kendaraan	
SOSEM 2.14 3.13-4.13	Anak berbicara sopan pada saat bercerita	Berbicara Sopan		
KOGNITIF 2.2 3.6-4.6	Anak dapat membedakan sepeda motor dengan sepeda Membedakan bentuk roda sepeda dengan sepeda motor	Membedakan Sepeda motor dan sepeda Membedakan bentuk		
BAHASA 2.5 3.11-4.11	Anak dapat menceritakan kembali perbedaan sepeda motor dengan sepeda	Mengungkapkan bahasa		
FM 2.1 3.3-4.3	Anak dapat menempelkan gambar sepeda Motor	Motorik halus anak menempelkan Sepeda Motor		
SENI 2.4 3.15-4.15	Anak dapat Menghargai penampilan karya seni	Bertepuk tangan dan Memuji		
RENCANA PENILAIAN: OBSERVASI DAN HASIL KARYA				

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak-anak - Doa sebelum belajar - Membaca iqro - Bercerita tentang sepeda motor bisa berjalan - Perbedaan menjalankan sepeda motor dengan sepeda
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Membedakan sepeda dengan sepeda motor - Anak menempel gambar sepeda motor

(60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Memasangkan angka sesuai jumlah bagian-bagian kendaraan
Istirahat 30 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Makan bersama
Penutup (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan anak selama pembelajaran - Menanyakan kepada anak apa-apa saja kegiatan yang sudah di lakukan - Menanyakan kepada anak tentang “ orang tua nya bekerja naik kendaraan apa” - Memberitahukanpada anak untuk membawa peralatan yang akan di gunakan untuk kegiatan besok

Rubrik Penilaian Kemampuan Dasar

Anak terbiasa berdoa sebelum makan dengan lafal yang benar

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat berdoa dengan lafal yang benar
BSH	3	Anak dapat berdoa dengan terbata-bata
MB	2	Anak dapat berdoa di kalimat awal atau akhir
BB	1	Anak tidak mau berdoa

Anak terbiasa santun dalam berbicara dengan bahasa yang sopan

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat berbicara dengan bahasa yang santun dan sopan
BSH	3	Anak dapat berbicara dengan sopan
MB	2	Anak dapat berbicara dengan sering diingat
BB	1	Anak tidak dapat berbicaradengan sopan

Anak dapat membedakan sepeda motor dengan sepeda

	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat membedakan sepeda motor dengan sepeda
BSH	3	Anak dapat membedakan sepeda motor dengan

		sepeda dengan benar
MB	2	Anak dapat membedakan sepeda motor dengan sepeda dengan bantuan guru
BB	1	Anak tidak dapat membedakan sepeda motor dengan sepeda

Anak dapat menempel gambar sepeda Motor

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat menempel gambar sepeda motor dengan rapi
BSH	3	Anak dapat menempel gambar sepeda motor tanpa di bantu
MB	2	Anak dapat menempel gambar sepeda motor dengan di bantu
BB	1	Anak tidak dapat menempel gambar sepeda motor dengan benar

Anak dapat memasang angka sesuai jumlah bagian kendaraan

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat memasang angka sesuai bagian kendaraan
BSH	3	Anak dapat memasang angka sesuai bagian kendaraan tanpa di bantu
MB	2	Anak dapat memasang angka sesuai bagian dengan urutan yang benar
BB	1	Anak tidak dapat memasang angka sesuai bagian kendaraan

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
YAYASAN RA FATIPA SIDDIQ**

Semester / Bulan : 2/ 13 Juni 2022
 Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema : kendaraan/ kendaraan roda empat / Mobil
 Model : Kelompok
 Kelompok usia : B

KD	Tujuan	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Media
NAM 1.1 3.1-4.1	Anak berdoa sebelum kegiatan belajar Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada tuhan	Doa sebelum belajar Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan	1. Anak Terbiasa berdoa sebelum kegiatan belajar 2. Anak terbiasa mencuci tangan 3. Anak menyilangkan bagian-bagian kendaraan 4. Anak Menulis nama- nama kendaraan 5. Anak menirukan bagaimana cara mengemudi mobil	Gambar-gambar bagian kendarany ang sudah di print Pinsil
SOSEM 2.14 3.13-4.13	Anak berbicara sopan pada saat bercerita	Berbicara Sopan		
KOGNITIF 2.2 3.6-4.6	Anak mampu menyilangkan bagian-bagian dari kendaraan Anak mampu menulis nama-nama kendaraan	Menyilangkan bagian-bagian kendaraan Menulis nama-nama kendaraan		
BAHASA 2.5 3.11-4.11	anak mampu mengetahui apa macam-macam kendaraan roda	Mengungkapkan bahasa		

	empat			
FM 2.1 3.3-4.3	Anak dapat menirukan bagaimana cara mengemudi mobil	Motorik halus anak mengepalkan tangan meniruka mengemudi mobil		
SENI 2.4 3.15-4.15	Anak dapat Membuat hasil karya dengan percaya diri	Anak dapat membuat karya seni dengan percaya diri		
RENCANA PENILAIAN: OBSERVASI DAN HASIL KARYA				

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak - Doa sebelum belajar - Membaca iqro - Mengenalkan kegiatan yang akan di gunakan saat bermain
Kegiatan Inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyilangkan bagian dari kendaraan - Menulis nama-nama kendaraan - Menirukan cara mengemudi mobil
Istirahat 30 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Makan bersama
Penutup (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan anak selama pembelajaran - Menanyakan kepada anak apa-apa saja kegiatan yang sudah di lakukan - Memberitahukan pada anak untuk membawa peralatan yang akan di gunakan untuk kegiatan besok

Rubrik Penilaian Kemampuan Dasar

Anak terbiasa berdoa sebelum makan dengan lafal yang benar

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat berdoa dengan lafal yang benar
BSH	3	Anak dapat berdoa dengan terbata-bata
MB	2	Anak dapat berdoa di kalimat awal atau akhir
BB	1	Anak tidak mau berdoa

Anak terbiasa santun dalam berbicara dengan bahasa yang sopan

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat berbicara dengan bahasa yang santun dan sopan
BSH	3	Anak dapat berbicara dengan sopan
MB	2	Anak dapat berbicara dengan sering diingat
BB	1	Anak tidak dapat berbicara dengan sopan

Anak dapat menyalangkan bagian kendaraan

	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat menyalangkan bagian kendaraan dengan benar
BSH	3	Anak dapat menyalangkan bagian kendaraan tanpa bertanya
MB	2	Anak dapat menyalangkan kendaraan tanpa bantuan orang lain
BB	1	Anak tidak dapat menyalangkan bagian kendaraan

Anak dapat memperagakan cara mengemudi mobil

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat memperagakan cara mengemudi mobil
BSH	3	Anak percaya diri memperagakan bagaimana cara mengemudi mobil
MB	2	Anak tidak percaya diri memperagakan bagaimana cara mengemudi mobil
BB	1	Anak tidak mau memperagakan bagaimana cara mengemudi mobil

Anak dapat menulis nama- nama kendaraan

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat menulis nama kendaraan dengan benar
BSH	3	Anak dapat menulis nama kendaraan
MB	2	Anak dapat menulis nama kendaraan dengan di bantu guru
BB	1	Anak tidak dapat menulis nama kendaraan dengan benar

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
YAYASAN RA FATIPA SIDDIQ**

Semester / Bulan : 2/ 16 Juni 2022
 Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema : kendaraan/ kendaraan roda empat / Mobil angkutan orang
 Model : Kelompok
 Kelompok usia : B

KD	Tujuan	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Media
NAM 1.1 3.1-4.1	Anak berdoa sebelum kegiatan belajar Mengetahui kegiatan beribadah Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada tuhan	Doa sebelum belajar Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan	1. Anak terbiasa berdoa sebelum belajar 2. Anak terbiasa mencuci tangan 3. menjelaskan kepada anak-anak kendaraan roda empat 4. menjumlahkan dengan benda	Gambar angkutan kota yang sudah di print Pinsil warna
SOSEM	Anak berbicara	Berbicara Sopan		

2.14 3.13-4.13	sopan pada saat bercerita			
KOGNITIF 2.2	Anak dapat menghubungkan gambar kendaraan dengan nama pengendara	Menghuhungkan gambar		
3.6-4.6	Anak dapat menjumlahkan dengan benda-benda	Menjumlahkan benda		
BAHASA 2.5 3.11-4.11	anak dapat mengetahui macam-macam kendaraan darat	Mengungkapkan bahasa		
FM 2.1 3.3-4.3	Anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi secara benar	Motorik halus anak menggabungkan gambar		
SENI 2.4 3.15-4.15	Anak dapat Membuat hasil karya dengan percaya diri	Bertepuk tangan dan memuji		
RENCANA PENILAIAN: OBSERVASI DAN HASIL KARYA				

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Doa sebelum belajar - Membaca iqro - Mengenalkan kegiatan yang akan di lakukan
Kegiatan Inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang macam-macam kendaraan roda empat - Anak menjumlahkan dengan benda

Istirahat 30 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Makan bersama
Penutup (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan anak selama pembelajaran - Menanyakan kepada anak apa-apa saja kegiatan yang sudah di lakukan

Rubrik Penilaian Kemampuan Dasar

Anak terbiasa berdoa sebelum makan dengan lafal yang benar

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat berdoa dengan lafal yang benar
BSH	3	Anak dapat berdoa dengan terbata-bata
MB	2	Anak dapat berdoa di kalimat awal atau akhir
BB	1	Anak tidak mau berdoa

Anak terbiasa santun dalam berbicara dengan bahasa yang sopan

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat berbicara dengan bahasa yang santun dan sopan
BSH	3	Anak dapat berbicara dengan sopan
MB	2	Anak dapat berbicara dengan sering diingat
BB	1	Anak tidak dapat berbicara dengan sopan

Anak dapat mengetahui macam-macam kendaraan roda empat

	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak mengetahui macam-macam kendaraan roda empat
BSH	3	Anak mengetahui nama-nama kendaraan roda empat
MB	2	Anak mengetahui macam-macam kendaraan roda empat dengan bantuan guru
BB	1	Anak tidak mengetahui macam-macam kendaraan

		roda empat
--	--	------------

Anak dapat menjumlahkan dengan benda

Kategori	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak dapat menjumlahkan dengan benda
BSH	3	Anak dapat menjumlahkan dengan benda tanpa di bantu
MB	2	Anak dapat menjumlahkan benda dengan dibantu
BB	1	Anak tidak dapat menjumlahkan dengan benda

Nama : Adelia Tanjung

Kelas : A

Aspek	Indikator	Aspek Penilaian			
		B B	M B	B S H	B S B
Kepekaan terhadap bentuk	1. Anak mampu melempar gacok kedalam kotak permainan engklek	1			
	2. Anak mampu memahami pola-pola dalam permainan engklek	1			
Ukuran	1. Anak dapat memperkirakan jarak melempar gacok	1			
	2. Anak dapat menghitung kotak dalam permainan engklek	1			
	3. Anak mampu mengingat jalur kotak yang harus di lalui dalam permainan engklek		2		
Komposisi	1. Anak mampu mengenal benda-benda yang digunakan dalam permainan engklek			3	
	2. Anak mampu menggambar bentuk permainan engklek di kertas origami			3	
Warna	1. Anak dapat mewarnai bintang dalam permainan engklek				4

Nama : Al-Fatih

Kelas:

Aspek	Indikator	Aspek Penilaian			
		B B	M B	B S H	B S B
Kepekaan terhadap bentuk	3. Anak mampu melempar gacok kedalam kotak permainan engklek	1			
	4. Anak mampu memahami pola-pola dalam permainan engklek	1			
Ukuran	4. Anak dapat memperkirakan jarak melempar gacok	1			
	5. Anak dapat menghitung kotak dalam permainan engklek	1			
	6. Anak mampu mengingat jalur kotak yang harus di lalui dalam permainan engklek		2		
Komposisi	3. Anak mampu mengenal benda-benda yang digunakan dalam permainan engklek			3	
	4. Anak mampu menggambar bentuk permainan engklek di kertas origami			3	
Warna	2. Anak dapat mewarnai bintang dalam permainan engklek				4

Nama: Alvan

Kelas: B

Aspek	Indikator	Aspek Penilaian			
		B B	M B	B S H	B S B
Kepekaan terhadap bentuk	5. Anak mampu melempar gacok kedalam kotak permainan engklek	1			
	6. Anak mampu memahami pola-pola dalam permainan engklek	1			
Ukuran	7. Anak dapat memperkirakan jarak melempar gacok	1			
	8. Anak dapat menghitung kotak dalam permainan engklek		2		
	9. Anak mampu mengingat jalur kotak yang harus di lalui dalam permainan engklek			3	
Komposisi	5. Anak mampu mengenal benda-benda yang digunakan dalam permainan engklek			3	
	6. Anak mampu menggambar bentuk permainan engklek di kertas origami			3	
Warna	3. Anak dapat mewarnai bintang dalam permainan engklek				4

Nama: Ardelia

Kelas: B

Aspek	Indikator	Aspek Penilaian			
		B B	M B	B S H	B S B
Kepekaan terhadap bentuk	7. Anak mampu melempar gacok kedalam kotak permainan engklek	1			
	8. Anak mampu memahami pola-pola dalam permainan engklek	1			
Ukuran	10. Anak dapat memperkirakan jarak melempar gacok	1			
	11. Anak dapat menghitung kotak dalam permainan engklek		2		
	12. Anak mampu mengingat jalur kotak yang harus di lalui dalam permainan engklek			3	
Komposisi	7. Anak mampu mengenal benda-benda yang digunakan dalam permainan engklek			3	
	8. Anak mampu menggambar bentuk permainan engklek di kertas origami			3	
Warna	4. Anak dapat mewarnai bintang dalam permainan engklek				4





SUM

DAN



