

# Lampiran-lampiran



**Lampiran 1. Profil sekolah****PROFIL SEKOLAH**

Profil lembaga PAUD SABILA :

1. Nama Sekolah : PAUD SABILA PONOROGO
2. Nomor Statistik Sekolah :-
3. Provinsi : JAWA TIMUR
4. Kecamatan : PONOROGO
5. Desa /Kelurahan : PAKUNDEN
6. Jalan dan Nomor : JL.ANOMAN NO.19
7. Kode Pos : 634111
8. Daerah : PERKOTAAN
9. Status Sekolah : SWASTA
10. Kelompok Sekolah : TAMAN KANAK – KANAK
11. Akreditasi :-
12. Surat Keputusan / SK :-
13. Penerbit SK :-
14. Tahun berdiri : 2016
15. Kegiatan Belajar Mengajar : PAGI
16. Bangunan Sekolah : MILIK SENDIRI
17. Jarak Ke Pusat Kecamatan : 3 KM
18. Jarak Pusat Otoda : 2 KM
19. Terletak Pada Lintasan : KAB/KOTA
20. Organisasi Penyelenggara : YAYASAN

## Lampiran 2: Lembar Observasi Guru

### Lembar Observasi Guru

Nama : Nisrina Amirotul Isma

Usia : 23 Tahun

Lama Mengajar : 2 Tahun

Pendidikan terakhir : S1

No	Indikator	Deskripsi
1.	Guru dapat menstimulus pengalaman siswa untuk menentukan sebuah tema	Bunda Isna memberikan pertanyaan terbuka kepada siswa agar dapat merangsang siswa untuk bercerita
2.	Guru dapat menyiapkan penataan lingkungan dan menciptakan lingkungan yang kondusif	Bunda isna memberikan kebebasan kepada siswa untuk membuat lingkungan yang menyenangkan
3.	Guru dapat menstimulus siswa untuk mencari dan menemukan aktifitas sebuah proyek sederhana	Bunda isna mengarahkan siswa dalam menemukan aktifitas yang akan dilakukan
4.	Guru dapat membuat kelompok yang aktif, terbuka dan saling menghargai	Teman kerja saat melaksanakan kegiatan berdasarkan siswa keinginan siswa
5.	Guru dapat mengembangkan pengalaman dan pengetahuan siswa	Mengembangkan pengalaman dan pengetahuan dengan cara sebuah cerita
6.	Guru dapat menstimulus siswa untuk melakukan percobaan dan penelitian	Menstimulus siswa dengan memberikan contoh
7.	Guru dapat mengundang siswa untuk bertanya dan berdiskusi	Agar siswa aktif bertanya guru memberikan sebuah permasalahan
8.	Guru dapat menyimpulkan aktivitas yang dilakukan dan menstimulus siswa untuk perbaikan	Menanyakan perasaan siswa dan mengajak siswa untuk mengingat kegiatan yang dilakukan

### Lembar Observasi Guru

Nama : Widya Wahyu Lestari

Usia : 23 Tahun

Lama Mengajar : 2 Tahun

Pendidikan terakhir : S1

No	Indikator	Deskripsi
1.	Guru dapat menstimulus pengalaman siswa untuk menentukan sebuah tema	Bunda widya memberikan pertanyaan terbuka kepada siswa agar dapat merangsang siswa untuk bercerita
2.	Guru dapat menyiapkan penataan lingkungan dan menciptakan lingkungan yang kondusif	Bunda widya mengarahkan kepada siswa untuk membuat lingkungan yang menyenangkan
3.	Guru dapat menstimulus siswa untuk mencari dan menemukan aktifitas sebuah proyek sederhana	Bunda widya mengarahkan siswa dalam menemukan aktifitas yang akan dilakukan
4.	Guru dapat membuat kelompok yang aktif, terbuka dan saling menghargai	Teman kerja saat melaksanakan kegiatan berdasarkan siswa keinginan siswa
5.	Guru dapat mengembangkan pengalaman dan pengetahuan siswa	Mengembangkan pengalaman dengan penyelidikan
6.	Guru dapat menstimulus siswa untuk melakukan percobaan dan penelitian	Menstimulus siswa dengan kebebasan berkreasi dalam percobaan
7.	Guru dapat mengundang siswa untuk bertanya dan berdiskusi	Agar siswa aktif bertanya guru memberikan sebuah permasalahan
8.	Guru dapat menyimpulkan aktivitas yang dilakukan dan menstimulus siswa untuk perbaikan	Menanyakan perasaan siswa dan mengajak siswa untuk menceritakan proses, alat dan bahan yang telah dilakukan

### Lampiran 3 : Observasi Siswa

#### Instrument Observasi Siswa

Nama : Salsa

Hari / Tanggal : 22, 29 April & 6 Mei 2021

Kelompok : B

Waktu : 08:00 – 09:30

No	Indikator	Deskripsi
1.	Siswa dapat mendeskripsikan tentang pengalaman yang ada untuk menentukan sebuah tema	Ananda salsa menceritakan pengalaman yang pernah dialami dengan keberanian dan rasa percaya diri
2.	Siswa dapat menata sebuah lingkungan yang menyenangkan sesuai dengan tema.	Menata sebuah lingkungan ananda salsa masih perlu bimbingan dan bantuan untuk mendapatkan inspirasi dalam menyesuaikan tema
3.	Siswa dapat mencari dan menemukan aktifitas proyek sederhana yang menyenangkan	Ananda menemukan aktifitas proyek melalui ibu guru yang sudah mempersiapkannya
4.	Siswa dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dalam satu kelompok	Ananda salsa berkolaborasi bersama bunda dirumah
5.	Siswa dapat memperluas dan memperkuat ide / gagasan siswa	Dengan pertanyaan terbuka siswa dapat memperluas dan memperkuat gagasan
6.	Siswa dapat melakukan percobaan dan penelitian sederhana	Dalam percobaan dan penelitian sederhana masih perlu pendampingan
7.	Siswa dapat berkomunikasi untuk saling berbagi ide dan menghargai ide temannya	Siswa dapat memberikan komentar melalui media <i>zoom meeting</i> atau melihat hasil karya temannya melaui kiriman foto / video pada grup <i>whatsapp</i> .
8.	Siswa dapat menceritakan kembali kegiatan dan mengevaluasi	Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan mulai dari
9.	Siswa dapat mengikuti pelajaran dengan perasaan senang	Ananda salsa sangat senang dikarenakan ada banyak percobaan-percobaan sederhana yang tidak pernah dilakukan sebelumnya.
10.	Siswa dapat aktif dalam berdiskusi	Ananda salsa saat kegiatan sangat aktif bertanya dan bercerita

<b>11.</b>	Siswa dapat mengikuti pelajaran dengan antusias	Saat mengikuti pelajaran ananda sangat antusias selalu bertanya
<b>12.</b>	Siswa dapat mengerti / memahami penjelasan dari guru	Memahami penjelasan dari guru berdasarkan siswa dapat mengulang kembali kegiatan yang sudah dilakukan



### Instrument Observasi Siswa

Nama : Abbinaya

Hari / Tanggal : 22, 29 April & 6 Mei 2021

Kelompok : B

Waktu : 08:00 – 09:30

No	Indikator	Deskripsi
1.	Siswa dapat mendeskripsikan tentang pengalaman yang ada untuk menentukan sebuah tema	Ananda Abbynaya menceritakan pengalaman yang sesuai dengan tema masih perlu dipancing dengan mengingat pengalaman yang sudah pernah dilakukan
2.	Siswa dapat menata sebuah lingkungan yang menyenangkan sesuai dengan tema.	Menata sebuah lingkungan ananda Abby masih perlu bimbingan dan bantuan untuk mendapatkan inspirasi dalam menyesuaikan tema
3.	Siswa dapat mencari dan menemukan aktifitas proyek sederhana yang menyenangkan	Ananda menemukan aktifitas proyek melalui ibu guru yang sudah mempersiapkannya
4.	Siswa dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dalam satu kelompok	Ananda Abby berkolaborasi bersama bunda dirumah
5.	Siswa dapat memperluas dan memperkuat ide / gagasan siswa	Dengan pertanyaan terbuka siswa dapat memperluas dan memperkuat gagasan
6.	Siswa dapat melakukan percobaan dan penelitian sederhana	Dalam percobaan dan penelitian sederhana masih perlu pendampingan
7.	Siswa dapat berkomunikasi untuk saling berbagi ide dan menghargai ide temannya	Siswa dapat memberikan komentar melalui media <i>zoom meeting</i> atau melihat hasil karya temannya melalui kiriman foto / video pada grup <i>whatsapp</i> .
8.	Siswa dapat menceritakan kembali kegiatan dan mengevaluasi	Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan mulai dari
9.	Siswa dapat mengikuti pelajaran dengan perasaan senang	Ananda Abby senang karena banyak menggunakan aktivitas langsung
10.	Siswa dapat aktif dalam berdiskusi	Ananda abby saat kegiatan sangat aktif bercerita
11.	Siswa dapat mengikuti pelajaran dengan antusias	Saat mengikuti pelajaran ananda sangat antusias selalu bertanya

12.	Siswa dapat mengerti / memahami penjelasan dari guru	Memahami penjelasan dari guru berdasarkan siswa dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan
-----	--	--





### Instrument Observasi Siswa

Nama : Nailah

Hari / Tanggal : 22, 29 April & 6 Mei 2021

Kelompok : B

Waktu : 08:00 – 09:30

No	Indikator	Deskripsi
1.	Siswa dapat mendeskripsikan tentang pengalaman yang ada untuk menentukan sebuah tema	Ananda Nailah menceritakan pengalaman yang sesuai dengan tema masih perlu dipancing dengan mengingat pengalaman yang sudah pernah dilakukan
2.	Siswa dapat menata sebuah lingkungan yang menyenangkan sesuai dengan tema.	Menata sebuah lingkungan ananda Nailah menggunakan mainan untuk membuat lingkungan yang sesuai dengan tema
3.	Siswa dapat mencari dan menemukan aktifitas proyek sederhana yang menyenangkan	Ananda menemukan aktifitas proyek melalui ibu guru yang sudah mempersiapkannya
4.	Siswa dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dalam satu kelompok	Ananda salsa berkolaborasi bersama bunda dirumah
5.	Siswa dapat memperluas dan memperkuat ide / gagasan siswa	Dengan pertanyaan terbuka siswa dapat memperluas dan memperkuat gagasan
6.	Siswa dapat melakukan percobaan dan penelitian sederhana	Dalam percobaan dan penelitian sederhana masih perlu pendampingan
7.	Siswa dapat berkomunikasi untuk saling berbagi ide dan menghargai ide temannya	Siswa dapat memberikan komentar melalui media <i>zoom meeting</i> atau melihat hasil karya temannya melalui kiriman foto / video pada grup <i>whatsapp</i> .
8.	Siswa dapat menceritakan kembali kegiatan dan mengevaluasi	Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan mulai dari
9.	Siswa dapat mengikuti pelajaran dengan perasaan senang	Ananda Nailah senang karena banyak menggunakan aktivitas langsung
10.	Siswa dapat aktif dalam berdiskusi	Ananda Nailah saat kegiatan sangat aktif bercerita
11.	Siswa dapat mengikuti pelajaran dengan antusias	Saat mengikuti pelajaran ananda sangat antusias selalu bertanya

12.	Siswa dapat mengerti / memahami penjelasan dari guru	Memahami penjelasan dari guru berdasarkan siswa dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan
-----	--	--



## Lampiran ke 4 : Wawancara kepala sekolah

### Instrument Wawancara Untuk Kepala Sekolah

Nama : Aning Setyowati

Usia : 35 Tahun

Lama Mengajar : 5 Tahun

Pendidikan terakhir : S1

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah keunggulan dari PAUD SABILA Ponorogo?	Sekolah yang menjadikan alam sebagai tempat dan sarana pembelajaran yang ramah anak serta menyenangkan.
2.	Model pembelajaran apakah yang digunakan selama pandemi Covid - 19 ?	Model pembelajaran STEAM dapat dilakukan selama PJJ sehingga menciptakan ilmuwan cilik di rumah
3.	Apakah para pendidik pernah mengikuti pelatihan model pembelajaran STEAM?	Para pendidik pernah mengikuti pelatihan, webinar yang diselenggarakan oleh IGTKI Ponorogo bekerjasama dengan BP PAUD / DIKMAS PROV. JATIM
4.	Bagaimana cara menginformasikan kepada wali murid mengenai model pembelajaran ?	Mengadakan pertemuan wali murid melalui media aplikasi <i>zoom meeting</i> dan <i>whatsapp</i>
5.	Bagaimana cara bekerjasama dengan wali murid dalam menerapkan model pembelajaran STEAM?	Sosialisasi model pembelajaran STEAM dengan menginformasikan bagaimana langkah-langkah dan manfaat model pembelajaran STEAM

## Lampiran 5 : Wawancara Guru

### Instrument Wawancara Untuk Guru

Nama : Widya Wahyu Lestari

Usia : 23 Tahun

Lama Mengajar : 1 Tahun

Pendidikan terakhir : S1

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara menentukan sebuah tema dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan karakteristik anak?	Tema dan sub tema disesuaikan dengan kurikulum yang sudah ada. Sedangkan untuk sub-sub tema dapat melihat situasi dan kondisi terkini atau berdasarkan pengalaman yang pernah dialami.
2.	Bagaimana cara menstimulus siswa untuk menentukan sebuah tema ?	Dengan cara memberikan contoh pengalaman yang pernah dialami
3.	Bagaimana cara menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan?	Mendemonstrasikan cara menata tempat yang berdasarkan pengalaman atau imajinasi
4.	Bagaimana cara menstimulus siswa untuk mencari dan menemukan aktifitas sebuah proyek?	Memberikan kebebasan siswa dalam mengekspresikan kreativitasnya
5.	Bagaimana cara mengatasi apabila siswa tidak memiliki proyek pembelajaran yang lengkap dirumah ?	Proyek pembelajaran disesuaikan dengan alat dan bahan yang mudah dicari dan ada dilingkungan sekitar.
6.	Bagaimana strategi dalam membuat sebuah kelompok yang aktif dapat terlaksana disaat pembelajaran jarak jauh ?	Teman dalam satu kelompok adalah orang yang sudah dikenal siswa atau anggota keluarga sendiri. Sehingga siswa dapat bekerjasama dengan baik.
7.	Bagaimana cara memberikan tantangan untuk merangsang ide	Memberikan sebuah masalah atau problematika

	kreatif siswa?	
8.	Bagaimana cara siswa membuat sebuah proyek / produk untuk memecahkan masalah?	Hasil dari percobaan yang sudah pernah dilakukan atau berdasarkan kegiatan sehari-hari
9.	Bagaimana cara mengatasi siswa yang tidak memiliki ide dalam menciptakan produk ?	Memberikan sebuah pilihan kegiatan yang sesuai dengan proyek.
10.	Bagaimana cara memotivasi anak untuk saling berbagi ide dan menghargai ide orang lain?	Memotivasi anak dengan cara melalui media zoom meeting atau menyampaikan hasil karya lewat grup whatsapp yang telah disediakan
11.	Bagaimana cara melakukan evaluasi kepada siswa?	Menceritakan cara demonstrasi langkah-langkah dan menyebutkan alat atau bahan yang di gunakan.
12.	Apakah anak senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM ? Jelaskan !	Sangat senang karena banyak sekali kegiatan yang membuat produk atau percobaan-percobaan yang belum pernah dilakukan
13.	Bagaimana solusi apabila siswa tidak senang saat pembelajaran?	Meminta dukungan dari keluarga atau yang mendampingi siswa dalam proses pembelajaran
14.	Apakah anak dapat aktif dalam berdiskusi? Jelaskan !	Sangat aktif bertanya atau bercerita karena orang yang menjadi rekan kerja adalah orang yang sudah dikenal / keluarga sendiri
15.	Apakah anak antusias dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode STEAM ? Jelaskan !	Sangat antusias karena siswa melakukan melaksanakan dengan semangat
16.	Bagaimana cara agar anak mau memahami penjelasan guru?	Siswa dapat memahami dapat dilihat dari ketika siswa menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan

## Instrument Wawancara Untuk Guru

Nama : Nisrina Amirotul Isma

Usia : 23 Tahun

Lama Mengajar : 1 Tahun

Pendidikan terakhir : S1

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara menentukan sebuah tema dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan karakteristik anak?	Tema dan sub tema disesuaikan dengan kurikulum yang sudah ada. Sedangkan untuk sub-sub tema dapat melihat situasi dan kondisi terkini atau berdasarkan pengalaman yang pernah dialami.
2.	Bagaimana cara menstimulus siswa untuk menentukan sebuah tema ?	Bercerita tentang tema dan sub tema yang di tentukan agar sub-sub tema dapat ditemukan
3.	Bagaimana cara menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan?	Mendemonstrasikan cara menata tempat yang berdasarkan pengalaman atau imajinasi
4.	Bagaimana cara menstimulus siswa untuk mencari dan menemukan aktifitas sebuah proyek?	Dalam menemukan aktifitas sebuah proyek siswa mendapatkannya dari cerita di awal kegiatan. Yang menerangkan tentang subtema
5.	Bagaimana cara mengatasi apabila siswa tidak memiliki proyek pembelajaran yang lengkap dirumah ?	Proyek pembelajaran disesuaikan dengan alat dan bahan yang ada dirumah ataupun mudah didapatkan dilingkungan sekitar
6.	Bagaimana strategi dalam membuat sebuah kelompok yang aktif dapat terlaksana disaat pembelajaran jarak jauh ?	Kelompok ditentukan dari dengan siapa siswa mendampingi kegiatan pembelajaran
7.	Bagaimana cara memberikan tantangan untuk merangsang ide	Dengan menggunakan pertanyaan terbuka dan memberikan permasalahan

	kreatif siswa?	
8.	Bagaimana cara siswa membuat sebuah proyek / produk untuk memecahkan masalah?	Hasil dari percobaan yang sudah pernah dilakukan atau berdasarkan kegiatan sehari-hari
9.	Bagaimana cara mengatasi siswa yang tidak memiliki ide dalam menciptakan produk ?	Dengan memberikan contoh atau pilihan kegiatan agar siswa memiliki sebuah gambaran.
10.	Bagaimana cara memotivasi anak untuk saling berbagi ide dan menghargai ide orang lain?	Memotivasi anak dengan cara melalui media zoom meeting atau menyampaikan hasil karya lewat grup whatsapp yang telah disediakan
11.	Bagaimana cara melakukan evaluasi kepada siswa?	Menceritakan cara demonstrasi langkah-langkah dan menyebutkan alat atau bahan yang di gunakan.
12.	Apakah anak senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM ? Jelaskan !	Sangat senang karena siswa menemukan banyak hal baru yang belum pernah dilakukan. Oleh karena itu dapat membuat rasa penasaran dan keingintahuan itu muncul
13.	Bagaimana solusi apabila siswa tidak senang saat pembelajaran?	Bisa menggunakan alat permainan yang menjadi kesukaan siswa
14.	Apakah anak dapat aktif dalam berdiskusi? Jelaskan !	Sangat aktif karena siswa dapat melakukan kegiatan baru yang belum dilaksanakan atau kegiatan yang merupakan aktifitas sehari-hari
15.	Apakah anak antusias dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode STEAM ? Jelaskan !	Sangat antusias karena model pembelajarannya menggunakan percobaan atau kegiatan sehari-hari yang pernah dilakukan
16.	Bagaimana cara agar anak mau memahami penjelasan guru?	Dapat mengulang dan menceritakan urutan kegiatan yang telah dilakukan merupakan bukti bahwa siswa memahami penjelasan ibu guru

## Lampiran ke 6 : Wawancara Wali Murid

### Instrument Wawancara Orang Tua

Nama : Oki Sri Suhartatik

Usia : 36

Pendidikan Terakhir : S1 Hukum Islam

Nama Anak : Salsa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara menjalankan langkah-langkah model pembelajaran STEAM di rumah?	Langkah-langkah yang diberikan sekolah sangat detil sekali sehingga dapat merangsang siwa untuk lebih kreatif.
2.	Bagaimana strategi kerjasama yang aktif saat melakukan kegiatan di rumah ?	Kerjasama yang dilakukan dengan anggota keluarga dapat menciptakan keakraban dan keharmonisan
3.	Bagaimana cara memberikan tantangan untuk merangsang ide kreatif anak?	Sebuah permasalahan dapat mengembangkan daya nalar dan merangsang ide kreatif anak
4.	Apakah anak senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM ? Jelaskan !	Anak senang dikarenakan pembelajaran dengan kegiatan main atau aktifitas sehari-hari.
5.	Apakah model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan minat belajar dimasa pandemi COVID-19 ?	Sangat meningkat, yang awalnya kegiatan pembelajaran hanya berupa tugas yang mengutamakan motorik halus. Dengan model pembelajaran STEAM dapat meliputi 6 aspek perkembangan



### Instrument Wawancara Orang Tua

Nama : Rindi Astuti

Usia : 29

Pendidikan Terakhir : S1. Ekonomi

Nama Anak : Abbi


No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara menjalankan langkah-langkah model pembelajaran STEAM di rumah?	Berawal dari menentukan sebuah sub tema sangatlah membuat anak penasaran dan tertarik dengan kegiatan yang akan dilakukan. Urutan proses pembelajarannya sangatlah mudah dilaksanakan karena tanpa kita sadari kita sering melakukannya.
2.	Bagaimana strategi kerjasama yang aktif saat melakukan kegiatan di rumah ?	Untuk kerjasama anak saya biasa dilakukan dengan kakaknya. hal itu memunculkan rasa tolong menolong.
3.	Bagaimana cara memberikan tantangan untuk merangsang ide kreatif anak?	Kegagalan sebuah proyek mengakibatkan anak akan muncul ide kreatif
4.	Apakah anak senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM ? Jelaskan !	Anak senang dikarena dapat mengeksplorasi semuanya dengan bebas.
5.	Apakah model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan minat belajar dimasa pandemi COVID-19 ?	Diawal pandemi COVID-19 anak merasa bosan dan malas dengan aktifitas sekolah yang hanya berupa tugas. Setelah menggunakan model pembelajran STEAM anak selalu menanti akan belajar apa hari ini.

### Instrument Wawancara Orang Tua

Nama : Aik Siti Muawanah  
 Usia :40  
 Pendidikan Terakhir :S1. Pendidikan Agama  
 Nama Anak :Nailah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara menjalankan langkah-langkah model pembelajaran STEAM di rumah?	Kami mengikuti langkah-langkah dengan petunjuk yang ibu guru sampaikan.
2.	Bagaimana strategi kerjasama yang aktif saat melakukan kegiatan di rumah ?	Kerjasama dilakukan dengan siapa saja yang bisa mendampingi siswa dalam pembelajaran tersebut
3.	Bagaimana cara memberikan tantangan untuk merangsang ide kreatif anak?	Melalui pengamatan anak bisa memunculkan ide kreatif
4.	Apakah anak senang mengikuti pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM ? Jelaskan !	Model pembelajaran STEAM sangat menyenangkan dikarenakan pembelajaran yang aktif
5.	Apakah model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan minat belajar dimasa pandemi COVID-19 ?	Minat belajar anak saya meningkat karena banyak sekali percobaan2 yang belum pernah dilakukan

## Lampiran 6 : Surat Ijin Penelitian


**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
 Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id  
 Akreditasi Institusi B oleh BAN-PT  
 (SK Nomor 77/SK/BAN=PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020)

---

Nomor : 370/IV.3/PN/2020  
 Hal : IJIN PENELITIAN

29 Rabi'ul Akhir 1442 H  
 14 Desember 2020 M

Yth. Kepala PAUD Sabila Ponorogo  
 di-  
 Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Ponorogo, menerangkan :

Nama : Noke Yusina Sesti  
 NIM : 17340096  
 Angkatan : 2017  
 Prodi : PG-PAUD


Dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul :

*“Implementasi Metode Steam untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak Selama Pandemi Covid-19 di Kelompok B PAUD Sabila Ponorogo”*

Yang bersangkutan memerlukan data – data yang berhubungan dengan judul tersebut, untuk itu kami mohon kesediaannya memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di PAUD Sabila Ponorogo.

Demikian surat ijin ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

  
 Dekan  
 Ardhana Januar Mahardhani, M.KP  
 NIK 19870123 201709 12

Lampiran 8 : Dokumentasi pengenalan lingkungan



Replika pantai Abby



Replika pantai Salsa



Replika pantai Nailah

Lampiran 9 : Dokumentasi hasil karya anak



Hasil karya Salsa bentuk payung menggunakan media kacang hijau



Hasil karya Nailah bentuk payung menggunakan media daun



Hasil karya Abby bentuk payung menggunakan media batu



Hasil karya Abby



Hasil karya Salsa



Hasil Karya Nailah



Hasil karya Abby



Hasil karya Salsa



Hasil Karya Nailah

## Lampiran 10: Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan kepala PAUD SABILA



Wawancara dengan guru kelompok B Dolphin



Wawancara dengan guru kelompok B Penguin



## Lampiran 11 : Kisi-kisi observasi dan wawancara

## Kisi – kisi pedoman observasi

No	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	<i>Identify the project theme</i> (Identifikasi tema)	Dapat mengidentifikasi pengalaman yang ada.	Guru dan siswa
	<i>Establish environment</i> (Pengenalan lingkungan)	Dapat menata lingkungan yang menarik	
	<i>Arouse interest</i> (Aktifitas yang menyenangkan)	Dapat menciptakan / menemukan aktifitas proyek sederhana yang menyenangkan.	
	<i>Group Cooperation Investigation</i> (Kerjasama dalam penyelidikan)	Dapat berkomunikasi dan berkolaborasi.	
	<i>Brainstorming</i> ( Ide cemerlang)	Dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan	
	<i>Hands on activities</i> (Aktifitas langsung)	Dapat melakukan percobaan dan penelitian	
	<i>Interactive sharing</i> (Berbagi interaktif)	Dapat berkomunikasi untuk saling berbagi ide dan menghargai ide orang lain.	
	<i>Reflection and improvement</i> (Refleksi dan perbaikan)	Dapat menceritakan kembali kegiatan dan mengevaluasi.	
2.	Perasaan senang	Dapat mengikuti pelajaran dengan perasaan senang	Siswa
	Keterlibatan siswa	Dapat aktif dalam berdiskusi	
	Ketertarikan	Dapat mengikuti pelajaran dengan antusias	
	Perhatian siswa	Dapat mengerti / memahami penjelasan dari guru.	

## Kisi – kisi Wawancara

No	Aspek	Indikator
1.	<i>Identify the project theme</i> (Identifikasi tema)	Mengidentifikasi pengalaman untuk menentukan sebuah tema
2.	<i>Establish environment</i> (Pengenalan lingkungan)	Menata / menciptakan lingkungan yang menarik
3.	<i>Arouse interest</i> (Aktifitas yang menyenangkan)	Menstimulus siswa untuk mencari dan menemukan aktifitas sebuah proyek sederhana
4.	<i>Group Cooperation Investigation</i> (kerjasama dalam penyelidikan)	Membuat kelompok yang aktif, terbuka dan saling menghargai
5.	<i>Brainstorming</i> (Ide cemerlang)	Memperluas dan memperkuat ide / gagasan siswa
6.	<i>Hands on activities</i> (Aktifitas langsung)	Membuat sebuah proyek / produk sederhana.untuk memecahkan masalah melalui teman dan kerjasama.
7.	<i>Interactive sharing</i> (Berbagi interaktif)	Memotivasi anak untuk saling berbagi ide dan menghargai ide orang lain
8.	<i>Reflection and improvement</i> (Refleksi dan perbaikan)	Mendesripsikan kegiatan dan mengevaluasi.
9.	Perasaan senang	Senang mengikuti pelajaran
10.	Keterlibatan siswa	Aktif dalam diskusi
11.	Ketertarikan	Antusias dalam mengikuti pelajaran
12.	Perhatian siswa	Memahami penjelasan guru

**Lampiran 12 Hasil Plagiasi**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO  
LEMBAGA LAYANAN PERPUSTAKAAN  
Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
Telp (0352) 481124, 487662 Fax (0352) 461796,  
Website: [library.umpo.ac.id](http://library.umpo.ac.id)  
TERAKREDITASI A  
(SK Nomor 00137/LAP.PT/III.2020)

---

**SURAT KETERANGAN**  
**HASIL SIMILIARITY CHECK KARYA ILMIAH MAHASISWA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah dengan rincian sebagai berikut:

Nama : Noke Yusina Sesti

NIM : 17340096

Prodi : PG-PAUD

Judul : Implementasi model pembelajaran STEAM untuk menumbuhkan minat belajar anak selama masa pandemi covid-19 dikelompok B PAUD SABILA Ponorogo.

Dosen pembimbing :

1. Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
2. Dian Kristiana, M.Pd

Telah dilakukan check plagiasi berupa Skripsi di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 29 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 28/07/2021  
Petugas pemeriksa



(Mohamad Uil Albab, SIP)  
NIK. 1989092720150322

Nb: Dosen pembimbing dimohon untuk mengecek kembali keaslian soft file karya ilmiah telah diperiksa melalui Turnitin perpustakaan

Lampiran 14. Rancangan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**

**PAUD SABILA**

**ALOKASI WAKTU** : 900 Menit / Minggu (6 hari x 150 menit, Senin s/d Sabtu)  
**SEMESTER / MINGGU** : II /XV1  
**TEMA** : ALAM SEMESTA  
**SUB TEMA** : (Siang malam, Hujan/banjir, Pelangi, Tanah Longsor, Gunung Meletus, Gempa Bumi)  
**KELOMPOK** : B (5-6Tahun)

TUJUAN PEMBELAJARAN	STRATEGI PEMBELAJARAN	Kode STTPA &KD	MATERI/MUATAN PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
Setelah Pembelajaran Anak mampu :	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ PembelajaranTematikTerpadu</li> </ul>			
Setelah pembelajaran Anak mampu:  <b>1.</b> Mengenal Doa-doa pendek dan hadis pilihan  <b>2.</b> Berjalan maju pada garis lurus,berjalan diatas papan titian,berjalan kesamping sejauh 2-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pembelajaran langsung dan tidaklangsung</li> <li>▪ BerpusatPada Anak</li> <li>▪ Bercerita</li> <li>▪ Demonstrasi</li> <li>▪ Bercakap-cakap</li> <li>▪ Pemberiantugas</li> <li>▪ Bermainperan</li> <li>▪ Karyawisata</li> <li>▪ Proyek</li> <li>▪ Ekpreimen</li> </ul>	NAM (2)  KD 3.1 4.1  FMK A.1  KD 3.3- 4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengenal doa – doa pendek sebelum dan sesudah melakukan kegiatan , melaksanakan ibadah sesuai aturan menurut agama yang dianut, mengenal doa – doa dalam sholat , mengenal tempat – tempat ibadah.</li> <li>➤ Berjalan maju pada garis lurus , berjalan diatas papan titian, berjalan dengan berjinjit , berjalan dengan tumit sambil membawa beban, berjalan mundur , berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban, meloncat dari ketinggian 30-50 cm, memanjat , bergelantung dan berayun, berdiri dengan tumit diatas satu kaki dengan seimbang, berlari sambil</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermain siang malam</li> <li>2. Membuat matahari, bintang dan bulan dengan potongan geometri</li> <li>3. Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai</li> <li>4. Menceritakan kembali tentang keadaan siang dan malam</li> <li>5. Melihat Film dengan teman tentang peristiwa banjir &amp; menceritakan isi film</li> <li>6. Menghubungkan gambar hujan, banjir dengan tulisan yang sesuai</li> <li>7. Membuat hujan dengan kapas dan</li> </ol>

<p>meter, memanjat, ber- gelantung dll</p> <p><b>3.</b> Menghubungkan gambar dengan tulisan.</p> <p><b>4.</b> Menceritakan kembali cerita yang telah didengar</p> <p><b>5.</b> Sabar menunggu giliran, mengendalikan emosi, senang mendapat sesuatu, antusias dalam setiap kegiatan</p> <p><b>6.</b> Mau bermain dengan teman sebaya</p> <p><b>7.</b> Bermain perkusi.</p>		<p>melompat dengan seimbang tanpa jatuh, merayap dan merangkak dengan berbagai variasi, bermain dengan simpai, naik sepeda roda 2, otopet, egrang dll.</p> <p>FMH B.3</p> <p>KD 3.3-4.3</p> <p>➤ Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas dan kain perca, kardus dll, menciptakan bentuk dari balok, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough, tanah liat, pasir dll, permainan warna dengan berbagai media. misal krayon, cat air dll, menyusun menara kubus minimal 12 kubus, membuat mainan dengan teknik melipat, menggantung dan menempel</p> <p>KOG C5</p> <p>KD 3.5-4.5</p> <p>BHS C7</p> <p>KD 3.10-4.10</p> <p>SE C1</p> <p>KD 2.11</p> <p>SENI A2</p> <p>KD 3.15-4.15</p> <p>➤ Menghubungkan gambar dengan tulisan</p> <p>➤ Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih</p> <p>➤ Mau bermain dengan teman sebaya</p> <p>➤ Bermain perkusi, kentongan, triangle, angklung, rebana, dll.</p>	<p>potongan geometri</p> <p>8. Menghubungkan gambar warna pelangi dengan tulisan yang sesuai</p> <p>9. Menceritakan macam-macam warna pelangi dengan tepuk</p> <p>10. Membuat bentuk pelangi dari potongan geometri dengan media kertas lipat</p> <p>11. Menceritakan peristiwa tanah longsor</p> <p>12. Bermain warna membuat gambar tanah longsor</p> <p>13. Bermain perkusi dengan botol diisi biji-bijian</p> <p>14. Menghubungkan gambar/peristiwa tanah longsor, hutan gundul, tebang kayu dengan tulisan yang sesuai</p> <p>15. Bermain usab abur gunung meletus</p> <p>16. Menceritakan peristiwa gunung meletus</p> <p>17. Menghubungkan gambar gunung, gunung meletus, pohon dengan tulisan yang sesuai</p> <p>18. Menceritakan peristiwa Gempa Bumi</p> <p>19. Bermain pasir membentuk gunung</p> <p>20. Menyanyi bersama dengan alat perkusi lagu naik-naik ke puncak gunung</p>
--	--	--	--

## PANDUAN PENDAMPINGAN BELAJAR DI RUMAH (PPBDR)

**ALOKASI WAKTU** : 900 Menit / Minggu (6 hari x 150 menit, Senin s/d Sabtu )  
**SEMESTER / MINGGU** : II /XVI  
**TEMA** : ALAM SEMESTA  
**SUB TEMA** : (Siang malam, Hujan/banjir, Pelangi, Tanah Longsor, Gunung Meletus, Gempa Bumi)  
**KELOMPOK** : B (5-6 Tahun)

NO	URAIAN
1	<b>Prakata</b>
	Ayah/Bunda minggu ini tema bermain kita bersama ananda tercinta di rumah adalah Alam semesta, dengan subtema <b>(Siang malam, Hujan/banjir, Pelangi, Tanah Longsor, Gunung Meletus, Gempa Bumi</b> Melalui tema dan kegiatan ini, tujuan yang ingin kita capai yaitu:Ananda berkembang pada 6 aspek perkembanganya dengan maksimal.
2	<b>Tujuan Kegiatan</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui Doa-doa pendek dan hadis pilihan</li> <li>2. Berjalan maju pada garis lurus,berjalan diatas papan titian,berjalan kesamping sejauh 2-3 meter,memanjat,bergelantung dll</li> <li>3. Menghubungkan gambar dengan tulisan.</li> <li>4. Menceritakan kembali cerita yang telah didengar</li> <li>5. Sabar menunggu giliran,mengendalikan emosi,senang mendapat sesuatu,antusias dalam setiap kegiatan</li> <li>6. Mau bermain dengan teman sebaya</li> <li>7. Bermain perkusi</li> </ol>

<b>3</b>	<b>Ragam Kegiatan</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermain siang malam</li> <li>2. Membuat matahari, bintang dan bulan dengan potongan geometri</li> <li>3. Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai</li> <li>4. Menceritakan kembali tentang keadaan siang dan malam</li> <li>5. Melihat Film dengan teman tentang peristiwa banjir &amp; menceritakan isi film</li> <li>6. Menghubungkan gambar hujan, banjir dengan tulisan yang sesuai</li> <li>7. Membuat hujan dengan kapas dan potongan geometri</li> <li>8. Menghubungkan gambar warna pelangi dengan tulisan yang sesuai</li> <li>9. Menceritakan macam-macam warna pelangi dengan tepuk</li> <li>10. Membuat bentuk pelangi dari potongan geometri dengan media kertas lipat</li> <li>11. Menceritakan peristiwa tanah longsor</li> <li>12. Bermain warna membuat gambar tanah longsor</li> <li>13. Bermain nperkusi dengan botol diisi biji-bijian</li> <li>14. Menghubungkan gambar/peristiwa tanah longsor,hutan ngundul ,tebang kayu dengan tulisan yang sesuai</li> <li>15. Bermain usab abur gunung meletus</li> <li>16. Menceritakan peristiwa gunung meletus</li> <li>17. Menghubungkan gambar gunung, gunung meletus, pohon dengan tulisan yang sesuai</li> <li>18. Menceritakan peristiwa Gempa Bumi</li> <li>19. Berrmain pasir membentuk gunung</li> <li>20. Menyanyi bersama dengan alat perkusi lagu naik-naik ke puncak gunung</li> </ol>
<b>4</b>	<b>Tindak Lanjut</b>
	<p>Ayah/Bunda, Usahakan dampingi Ananda dalam melaksanakan kegiatan main di rumah setiap harinya. Bila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dulu, namun bila ia menginginkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar melalui bermain di rumah menjadi menyenangkan. Tolong amati, foto dan atau rekam video kegiatan ananda, termasuk saat ia melakukan kegiatan rutinitas dan</p>

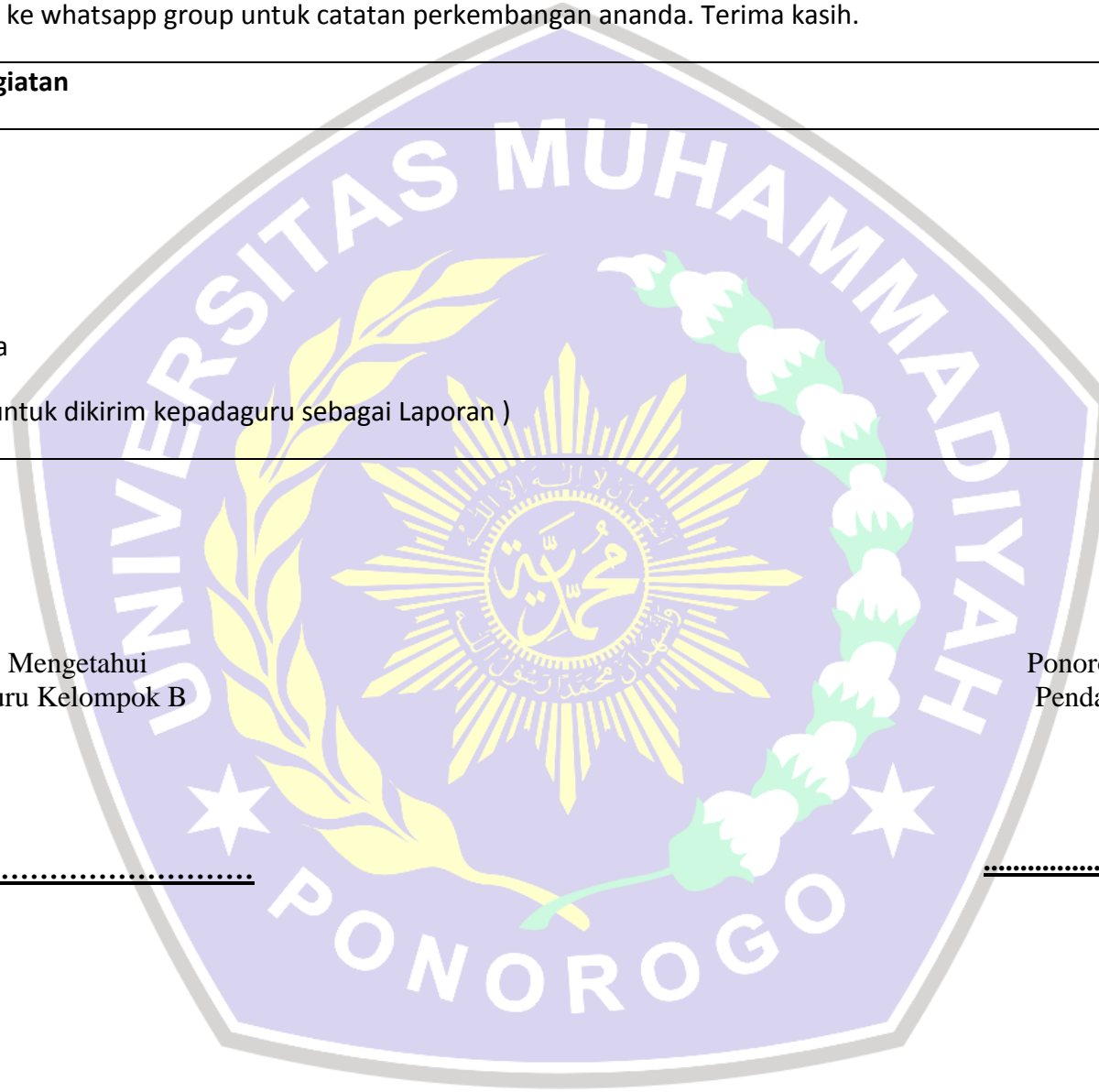
	ibadah, lalu kirim ke whatsapp group untuk catatan perkembangan ananda. Terima kasih.
<b>5</b>	<b>Setoran Hasil Kegiatan</b>
	1. Photo 2. Hasil karya 3. Video 4. Rekaman Suara ( Pilih beberapa untuk dikirim kepadaguru sebagai Laporan )

Mengetahui  
Guru Kelompok B

Ponorogo, Januari 2021  
Pendamping BDR Anak

.....

.....





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**PAUD SABILA PONOROGO**

<b>SEMESTER / MINGGU : II / XVI</b> <b>HARI / TANGGAL : Senin, s/d Sabtu,</b> <b>TEMA / SUB TEMA : Alam Semesta ( Siang malam, Hujan/Banjir, Pelangi Tanah Longsor, Gunung meletus, Gempa Bumi)</b> <b>Alokasi Waktu : 6x150 Menit (900 Menit)</b> <b>KD : NAM 2 (3.1-4.1) FMK A1 ( 3.3-4.3) FMH B3 (3.3-4.3) KOG C 5 (3.5-4.5) BHS C7 (3.10-4.10) SE C 1 (2.11) SENI A 2 3.15-4.15)</b>					
<b>MATERI PEMBIASAAN</b>			<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Upacarabenderatiap Hari Senin</li> <li>- Mengucapkansalammasuk pada SOP penyambutan dan penjemputan</li> <li>- Berbarismasukkelas dan berdoasebelumbelajardengantertib (sesuai SOP pembukaan)</li> <li>- Mencuci tangan masuk kedalam SOP makan dan minum</li> </ul> <p>Sikap dan perilaku mandiri</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal doa – doa pendek sebelum dan sesudah melakukan kegiatan , melaksanakan ibadah sesuai aturan menurut agama yang dianut, mengenal doa – doa dalam sholat , mengenal tempat – tempat ibadah</li> <li>- Membuat berbagai bentuk dari daun , kertas dan kain perca , kardus dll, menciptakan bentuk dari balok, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough , tanah liat , pasir dll, permainan warna dengan berbagai media. missal krayon , cat air</li> <li>- Menghubungkan gambar dengan tulisan</li> <li>- Menceritakan cerita yang telah didengar</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gerakan untuk mengembangkan motorik kasar</li> <li>- Mau bermain dengan semua teman</li> <li>- Bernyanyi dengan bermain perkusi</li> </ul>	
<b>SUB- SUB TEMA, ALAT DAN BAHAN</b>					
<b>Senin,</b>	<b>Selasa,</b>	<b>Rabu,</b>	<b>Kamis,</b>	<b>Jumat,</b>	<b>Sabtu,</b>
<b>Siang Malam</b>	<b>Hujan/Banjir</b>	<b>Pelangi</b>	<b>Tanah Longsor</b>	<b>Gunung Meletus</b>	<b>Gempa Bumi</b>
- Alat Tulis	- TV & CD	- Alat Tulis	- Oil Pastel		- Gambar peristiwa

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potongan kertas berbentuk geometri</li> <li>- Papan Tulis</li> <li>- Spidol</li> <li>- Buku Tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar langit dan awan</li> <li>- Kapas &amp; Potongan kertas</li> <li>- Lem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kertas Lipat</li> <li>- Gunting</li> <li>- Lem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HVS</li> <li>- Botol berisi kerikil</li> <li>- Gambar situasi tanah longsor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oil Pastel</li> <li>- Soda kue</li> <li>- Pewarna makanan</li> <li>- Kertas Koran</li> <li>- Sprit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gempa bumi</li> <li>- Alat tulis</li> <li>- Pasir</li> </ul>
<p>SOP Penyambutan (07.00 – 07.30)  SOP Senam (07.30 – 04.45)  SOP Pembukaan (07.45 – 08.00)</p>					
<b>PEMBUKAAN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa,Salam,Presensi</li> <li>- Berjalan dengan tumit sambil membawa bekal</li> <li>- Hafalan surat al’alaq</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa,salam,Presensi</li> <li>- Menghafal doa ketika turun hujan</li> <li>- Melihat filem tentang peristiwa banjir</li> <li>- Berlari dan meloncat tanpa jatuh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa,salam,Presensi</li> <li>- Menghafal hadist larangan tergesa-gesa</li> <li>- Berjalan dengan berjinjit menuju kelas</li> <li>- Bermain ayunan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa,salam,Presensi</li> <li>- Mengucapkan beberapa kalimat-kalimat toyyibah</li> <li>- Berdiri dengan satu kaki sambil bernyanyi “Tuhan Saya satu”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa,salam,Presensi</li> <li>- Menyebutkan benda-benda ciptaan Allah</li> <li>- Berjalan lurus pada garis sambil mengucapkan lafad hamdalah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa,salam,Presensi</li> <li>- Merangkak dengan tertib menuju kelas</li> <li>- Menyebutkan tempat ibadah agama islam</li> </ul>
<b>KEGIATAN INTI</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain siang malam</li> <li>- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai</li> <li>- Bercerita tentang pergantian siang dan malam</li> <li>- Membuat bentuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-menghubungkan gambar dengan tulisan</li> <li>- membuat hujan dengan kapas dan potongan kertas berbentuk geometri</li> <li>- menyanyi tik tik bunyi hujan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi bersama “pelangi”</li> <li>- Menghubungkan warna –warna pelangi dengantulisan</li> <li>- Menyusun warna pelangi dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain perkusi</li> <li>- Menceritakan peristiwa tanah longsor</li> <li>- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai</li> <li>- Permainan warna dari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain perkusi dan bernyai “Gunung berapi meletus”</li> <li>- Bermain warna pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bercerita peristiwa gempa bumi</li> <li>- Bernyanyi naik-naik ke puncak gunung</li> <li>- Menghubungkan tulisan dengan gambar yang sesuai</li> <li>- Bermain pasir</li> </ul>



		dari ketinggian 30-50 cm, berlari dll.																		
Fisik Motorik Halus B 6	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat berbagai bentuk dari daun dan kertas,</li> <li>➤ Mencipta bentuk dari pasir dan tanah liat</li> </ul>																		
Kognitif C5	3.5-4.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menghubungkan gambar dengan tulisan</li> </ul>																		
Bahasa C 7	3.10-4.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menceritakan kembali cerita yang telah didengar</li> </ul>																		
Sosem C1	2.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain dengan teman sebaya</li> </ul>																		
Seni A2	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain perkusi, kentongan, triangle, angklung, rebana, dll .</li> </ul>																		

**Keterangan :**

- 1 (BB) : Belum berkembang
- 2 (MB) : Mulai berkembang
- 3 (BSH) : Berkembang sesuai harapan
- 4 (BSB) : Berkembang sangat baik

- Teknik Penilaian yang digunakan
- a. Catatan Hasil Karya
  - b. Catatan Anekdote Record
  - c. Skala Capaian Perkembangan (rating scale)

**MENGETAHUI  
KEPALA PAUD SABILA**

**GURU KELAS B**

\_\_\_\_\_

.....

