



TAMAN KANAK-KANAK AL FALAH DARUSSALAM

Jln. Anggrek No. 1 Wisma Tropodo Waru-Sidoarjo, E-mail : alfalah.darussalam@yahoo.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK AL Falah Darussalam
Kelas/ Semester/ Minggu : A2/ I/ 1
Tema/ Sub Tema : Binatang/Binatang Laut
Topik : Aku sayang binatang, tanaman dan makhluk ciptaan
Hari/tanggal : jum,at, 16 Juli 2021
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. **SPIRITUAL PARADIGM** : Menyayangi binatang laut Ciptaan Tuhan 1.1

B. **GUIDING QUESTION** : Bagaimana cara menyayangi binatang laut?

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak mampu menyimak cerita tentang binatang ciptaan tuhan (NAM 1.1)
2. Anak mampu menceritakan apa yang mereka buat dan memahami isi cerita yang sudah dilihat (Bahasa 3.11, 4.11)
3. Anak Mampu menggerakkan jemarinya ketika membuat kreasi dari loose part (Fisik Motorik halus 3.3, 4.3)

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN:

<i>Stage of Learning</i>	<i>Learning Activities</i>
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Penyambutan• Tilawah bersama kelompok• Happy Morning/Kegiatan Olah tubuh : berjalan maju dan mundur• Pembiasaan bersyukur
<i>Learning Cycle 1: Exploring</i>	Membangun pengalaman bermain yang bermakna <ul style="list-style-type: none">• Anak menyimak cerita tentang sayangi binatang laut• Anak menyampaikan pertanyaan yang ingin diketahui seputar kehidupan dibawah laut• Anak diajak mengenal macam-macam binatang laut melalui kreasi yang mereka buat dengan media loose part
<i>Learning Cycle 2: Planning</i>	<ul style="list-style-type: none">• Guru menyiapkan bahan loose part yang ada disekolah• Guru membuat Provokasi melalui tulisan diletakkan pada loose part yang sudah disediakan
<i>Learning Cycle 3: Doing</i>	<ul style="list-style-type: none">• Anak membuat kreasi dari loose part• Anak membuat kreasi sesuai keinginannya dan tanpa batas waktu
<i>Learning Cycle 4: Communicating</i>	<ul style="list-style-type: none">• Anak menceritakan hasil karya yang sudah dibuat
<i>Learning Cycle 5: Reflecting</i>	<ul style="list-style-type: none">• Anak menceritakan Kembali apa yang ia fahami dari cerita yang sudah didengar• Anak menyampaikanesan setelah mengikuti kegiatan hari ini
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Tanya jawab tentang binatang laut

E. PENILAIAN

Penilaian Sikap (Value) : Membuang sampah pada tempatnya

Penilaian Keterampilan (Skill) : Membuat kreasi dari loose part

Penilaian Pengetahuan : Menceritakan apa yang nanda ketahui dari cerita yang sudah nanda dengar serta menceritakan hasil karya yang sudah nanda buat.

Mengetahui,
Kepala TK Al Falah Darussalam

Sidoarjo, 15 Juli 2021

Guru Kelas,

Amilayah Nur Idah, S.Pd.

Dewi Putri Juwita, S.Pd.I



TAMAN KANAK-KANAK AL FALAH DARUSSALAM

Jln. Anggrek No. 1 Wisma Tropodo Waru-Sidoarjo, E-mail : alfalah.darussalam@yahoo.com

Lembar Penilaian

Tanggal : 7 Desember 2020						
Siswa yang tidak masuk : 23						
(s) = 2						
(l) = 1						
(a) =						
Aspek dan KD	Indikator capaian Perkembangan	Kegiatan	Capaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1	Menyayangi Ciptaan Tuhan	Menyimak cerita melalui Video				
Bahasa 3.11 4.11	Mengungkapkan Bahasa secara Verbal dan Non verbal	Memahami isi cerita Menceritakan hasil karya yang sudah dibuat				
Fisik Motorik 3.3 4.3	Mengkoordinasikan otot jari dan mata	Membangun, Menyusun bentuk binatang laut dari bahan loose part				

Assessment Rubric

KD	BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1	Anak tidak mau menyimak cerita sama sekali.	Anak mau menyimak cerita dengan pendampingan orang tua.	Anak mampu menyimak cerita dengan tertib	Anak mampu menyimak dan memahami cerita
3.11 4.11	Anak tidak mampu mengungkapkan secara verbal atau non verbal	Anak mampu mengungkapkan dengan bantuan orang tua	Anak mampu mengungkapkan sendiri.	Anak mampu mengungkapkan secara lancar dan menggunakan mimik yang sesuai
3.3 4.3	Anak tidak mampu mengkoordinasikan jari tangan mata	Anak mampu mengkoordinasikan jari tangan mata dengan didampingi orang tua	Anak mampu mengkoordinasikan jari tangan mata dengan baik	Anak mampu mengkoordinasikan jari tangan mata serta menghasilkan kreasi yang bagus

Guru

Dewi Putri Juwita, S.Pd.I