

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK IT Mutiara Palembang
Semester / Minggu : I/VIII
Kelompok / Usia : B (5-6 Tahun)
Hari / Tanggal : 21 September 2020
Tema / Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Cakupan sub / Sub-sub Tema : Ruang Kelas

A. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya (Sikap Spiritual)

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman (Sikap Sosial)

KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain (Sikap Pengetahuan)

KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia (Sikap Spiritual)

B. Kompetensi Dasar

NAM	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
Sosem	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
FM	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	3.6	Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	4.6	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
Bahasa	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

- | | | |
|------|------|--|
| Seni | 3.15 | Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni |
| | 4.15 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media |
| | 2.4 | Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis |

C. Indikator

1. Terbiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungan, suka memberi makan binatang, dan suka menyiram tanaman (NAM 1.2.3)
2. Mengerjakan sesuatu dengan tuntas (Sosem 2.12.5)
3. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan).(FM 3.3.5/4.3.5)
4. Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya, berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, dan ciri-ciri lainnya (Kognitif 3.6.1/4.6.1)
5. Menunjukkan bentuk-bentuk symbol (pra-menulis) (Bahasa 3.12.1/4.12.1)
6. Melukis dengan jari. (finger painting) (seni 3.15.6/3.15.6)
7. Menyanyikan beberapa lagu anak –anak (seni 2.4.6)

D. Tujuan

1. Melalui memperhatikan tayangan video tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan anak dapat membuang sampah pada tempatnya
2. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat memilih 5 gambar berbentuk persegi panjang pada gambar benda-benda di ruang kelas dengan tepat dan teliti
3. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat menggunting pola lingkaran dan menempel gambar bentuk persegi panjang pada gambar benda-benda di ruang kelas dengan tepat
4. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat memilih huruf yang berakhiran sama “s” pada gambar benda-benda di ruangan kelas dengan benar dan tepat
5. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat melukis dengan jari (*finger painting*) dinding ruang kelas dengan rapih
6. Melalui tayangan video youtube anak dapat menyanyikan lagu “pagiku cerahku”

E. Materi (Terlampir)

1. Pengertian ruang kelas
2. Benda-benda yang ada di ruang kelas
3. Manfaat ruang kelas
4. Cara merawat ruang kelas

F. Pendekatan dan Strategi/Metode

1. Pendekatan *Saintifik*
2. Strategi/Metode
 - a. Pemberian tugas
 - b. Demontrasi

G. Kegiatan Belajar Mengajar

Pertemuan Daring

a. Kegiatan Pembukaan

- Guru menyapa peserta didik melalui video
- Salam
- Berdoa sebelum memulai kegiatan belajar
- Pengenalan kalender
- Pengenalan tema/sub tema tentang lingkungan sekolahku

b. Kegiatan Inti

Saintifik

• Mengamati

Anak mengamati gambar ruang kelas dan benda-benda yang ada di dalam kelas melalui tayangan video pembelajaran

• Menanya

Anak dapat bertanya tentang ruang kelas melalui rekaman suara atau video yang dikirimkan kepada guru

• Mengumpulkan informasi dan menalar

Melalui tayangan video pembelajaran guru menyajikan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak melalui kegiatan bermain :

Kegiatan 1 Pemberian Tugas

Anak memilih 5 gambar benda-benda bentuk persegi panjang yang ada di dalam ruang kelas, selanjutnya anak menggunting pola bentuk lingkaran pada kertas origami kemudian ditempelkan pada gambar benda-benda yang ada di ruang kelas berbentuk persegi panjang yang telah dipilih oleh anak dengan teliti

Kegiatan 2 Pemberian Tugas

Anak memilih huruf yang berakhiran sama “s” pada gambar benda-benda di ruang kelas dengan cara melingkarinya

Kegiatan 3 Pemberian Tugas

Anak melukis dengan jari gambar dinding ruang kelas

Kegiatan 4 Praktek Langsung

Anak menyanyikan lagu “pagiku cerahku”

• Mengkomunikasikan

Anak menceritakan dan menunjukkan hasil karya dan tugasnya melalui video

c. **Recalling**

- Anak merapikan alat-alat belajar yang telah digunakan

d. **Penutup**

- Guru mmberikan penguatan tentang materi hari ini
- Guru menyampaikan pesan-pesan dan kegiatan hari esok
- Berdoa setelah belajar
- Salam

H. Media dan sumber

1. Media : video ruang kelas dan benda-benda di dalam ruang kelas dan LKA
2. Alat : Lem, gunting, pewarna
3. Sumber belajar :
 - a. Guru
 - b. Internet : https://id.wikipedia.org/wiki/Ruang_kelas
<https://trrcsmanda.wordpress.com/2012/09/28/ruang-kelas>
<https://zulfikar-rahmat.net/menjaga-kebersihan-di-ruang-kelas-sekolah>
Youtub

I. Penilaian

Penilaian Check List
Tema Lingkunganku/Sekolahku
Sub-Sub Tema Ruang Kelas

Nama :

Kelompok :

Aspek Pengembangan	Rubrik Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	• Membuang sampah pada tempatnya tanpa harus diingatkan orang tua dan dapat mengingatkan/mengajarkan saudaranya di rumah (BSB) • Membuang sampah pada tempatnya pada tempatnya tanpa harus diingatkan orang tua (BSH) • Membuang sampah pada tempatnya namun masih diingatkan oleh orang tuanya (MB) • Belum mampu membuang sampah pada tempatnya dan masih dalam bimbingan orang tunya (BB)				
Kognitif	• Anak mampu memilih 5 gambar benda-benda di dalam kelas berbentuk				

	persegi panjang dengan tepat dan benar tanpa bantuan orang tua (BSB) • Anak mampu memilih >4 gambar benda-benda di dalam kelas berbentuk persegi panjang tanpa bantuan orang tua (BSH) • Anak mampu memilih >3 gambar benda-benda di kelas berbentuk persegi Panjang tanpa bantuan orang tua (MB) • Anak memilih 5 gambar benda-benda di dalam kelas berbentuk persegi Panjang dengan bantuan orang tua (BB)				
Fisik Motorik	• anak dapat menggunting sendiri pola lingkaran dengan sempurna dan tanpa bantuan orang tua (BSB) • anak dapat menggunting sendiri menyerupai pola lingkaran (tidak sempurna) tanpa bantuan orang tua (BSH) • anak dapat menggunting pola lingkaran dengan bimbingan orang tua (MB) • anak belum dapat menggunting pola lingkaran dan masih dibantu oleh orang tua (BB)				
	• Anak mampu menempel pola lingkaran yang telah digunting dengan rapih pada gambar benda-benda di ruang kelas tanpa bantuan orang tua (BSB) • Anak mampu menempel pola lingkaran yang telah digunting namun belum rapih pada gambar benda-benda di ruang kelas tanpa bantuan orang tua (BSH) • Anak mampu menempel pola lingkaran yang telah digunting pada gambar benda-benda di ruang kelas dengan bimbingan orang tua (MB)				

	• Anak belum mampu menempel pola lingkaran yang telah digunting dengan rapih pada gambar benda-benda di ruang kelas sehingga perlu bantuan orang tua (BB)				
Bahasa	• anak dapat memilih huruf yang berakhiran sama “s” pada gambar benda-benda di ruangan kelas tanpa bantuan orang tua dan dapat mengajarkan kepada saudaranya (BSB) • anak dapat memilih huruf yang berakhiran sama “s” pada gambar benda-benda di ruangan kelas tanpa orang tua (BSH) • anak dapat memilih huruf yang berakhiran sama “s” pada gambar benda-benda di ruangan kelas dengan bimbingan oran tua (MB) • anak belum dapat memilih huruf yang berakhiran sama “s” pada gambar benda-benda di ruangan kelas sehingga perlu pendampingan (BB)				
Seni	• Anak dapat menyanyikan lagu “pagiku cerahku” dengan percaya diri dan suara yang lantang (BSB) • Anak dapat menyanyikan lagu “pagiku cerahku” dengan percaya diri (BSH) • Anak dapat menyanyikan lagu “pagiku cerahku” dengan percaya diri dengan bimbingan orang tua (MB) • Anak belum dapat menyanyikan lagu “pagiku cerahku” dengan percaya diri sepenuhnya dibantu orang tua (BB)				

Penilaian Hasil Karya
(Portofolio)
Tema Lingkunganku/Sekolahku
Sub-Sub Tema Ruang Kelas

Nama : Kelompok : Aspek pengembangan : Seni pembelajaran anak dapat melukis dengan jari (<i>finger painting</i>) dinding ruang kelas dengan rapih	
Data Portofolio	Deskripsi Data
Data Tugas (Foto Hasil Karya)	

Kepala Sekolah Indah Suryani, S.Pd	Palembang,2020 Guru Kelas B Esih Kurniaty, S.Pd
---	--

LKA 1

Nama Anak :

Kelompok :

Hari, Tgl :

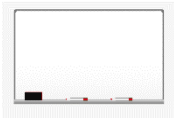
Kegiatan : 3.6-4.6 pilihlah 5 gambar berbentuk persegi panjang pada gambar benda-benda di ruang kelas 3.3-4.3 gunting pola lingkaran dan menempel gambar bentuk persegi panjang pada gambar benda-benda di ruang kelas 3.12-4.12 pilihlah dengan cara melingkari huruf yang berakhiran sama “s” pada gambar benda-benda di ruangan kelas



meja



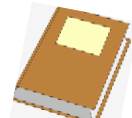
kursi



papan tulis



tas



buku

Paraf orang tua

(.....)

Paraf Guru

(.....)

Nilai :

Keterangan :

LKA 2

Nama Anak :
Kelompok :
Hari, Tgl :

Kegiatan : 3.15-4.15 melukis dengan jari (*finger painting*) gambar dinding ruang kelas



Paraf orang tua	Paraf Guru	Nilai :	Keterangan :
(.....)	(.....)		

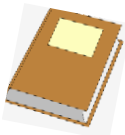
--

LAMPIRAN
MATERI

1. Pengertian ruang kelas

Ruang kelas adalah suatu [ruangan](#) dalam bangunan [sekolah](#), yang berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan tatap muka dalam proses [kegiatan belajar mengajar](#) (KBM).

2. Benda-benda yang ada di ruang kelas

	Kursi
	Meja
	Tas
	Buku
	meja

3. Manfaat ruang kelas

Fungsi ruang kelas adalah tempat kegiatan pembelajaran teori, praktek yang tidak memerlukan peralatan khusus, atau praktek dengan alat khusus yang mudah dihadirkan

4. Cara merawat ruang kelas

- 1. Membuang sampah pada tempat sampah
- 2. Tidak mencoret meja, kursi dan dinding kelas
- 3. Menyapu dan mengepel lantai

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK IT Mutiara Palembang
Semester / Minggu : I/VIII
Kelompok / Usia : B (5-6 Tahun)
Hari / Tanggal : 22 September 2020
Tema / Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Cakupan sub / Sub-sub Tema : Tempat bermain dan alat-alat permainan di dalam ruangan

J. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya (***Sikap Spiritual***)

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman (***Sikap Sosial***)

KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain (***Sikap Pengetahuan***)

KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia (***Sikap Spiritual***)

K. Kompetensi Dasar

NAM	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
Sosem	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
FM	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	3.6	Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	4.6	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
Bahasa	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

- | | | |
|------|------|--|
| Seni | 3.15 | Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni |
| | 4.15 | Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media |
| | 2.4 | Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis |

L. Indikator

8. Terbiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungan, (NAM 1.2.3)
9. Mengerjakan sesuatu dengan tuntas (Sosem 2.12.5)
10. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan).(FM 3.3.5/4.3.5)
11. Mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku (Kognitif 3.6.4/4.6.4)
12. Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung (Bahsa 3.12.13/4.12.13)
13. Membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media, (kertas, biji-bijian, kain perca, batu-batuan, bulu ayam, dll) (seni 5.15.16/4.15.16)
14. Mengucapkan sajak dengan ekspresi (seni 2.4.7)

M. Tujuan

7. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat menggunting gambar mainan kemudian menyusun potongan gambar tersebut dari yang terbesar hingga yang terkecil dengan cara menempelkannya dengan benar dan tepat
8. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat menyebutkan jumlah gambar mainan dengan cara menghitung 10-15 dengan benar dan teliti
9. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat membuat gambar kolase dengan cara mengisi pola gambar bola dengan biji kacang hijau dengan tanggung jawab
10. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat mengucapkan sajak tentang “Mainanku” dengan berani

N. Materi

5. Pengertian tempat bermain
6. Alat permainan yang ada di dalam ruangan
7. Macam-macam alat permainan di dalam ruangan
8. Cara merawat tempat bermain dan alat permainan

O. Pendekatan dan Strategi/Metode

3. Pendekatan *Saintifik*
4. Strategi/Metode
 - c. Pemberian tugas
 - d. Demonstrasi
 - e. Proyek

P. Kegiatan Belajar Mengajar

Pertemuan Daring guru mengirimkan video pembelajaran

e. Kegiatan Pembukaan

- Guru menyapa peserta didik melalui video
- Salam
- Berdoa sebelum memulai kegiatan belajar
- Pengenalan kalender
- Pengenalan tema/sub tema tentang lingkungan sekolahku

f. Kegiatan Inti

Saintifik

- **Mengamati**

Anak mengamati gambar alat permainan di dalam ruangan melalui tayangan video pembelajaran

- **Menanya**

Anak dapat bertanya tentang alat permainan melalui rekaman suara atau video yang dikirimkan kepada guru

- **Mengumpulkan informasi dan menalar**

Melalui tayangan video pembelajaran guru menyajikan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak melalui kegiatan bermain :

Kegiatan 1 Pemberian Tugas

anak menggunting gambar mainan kemudian menyusun potongan gambar tersebut dari yang terbesar hingga yang terkecil dengan cara menempelkannya pada kotak yang tersedia dengan benar dan tepat

Kegiatan 2 Pemberian Tugas

Anak menyebutkan jumlah gambar mainan dengan cara menghitung 10-15 kemudian menuliskan angkanya sesuai dengan jumlah gambar

Kegiatan 3 Pemberian Tugas

anak membuat gambar kolase dengan cara mengisi pola gambar bola dengan biji kacang hijau

Kegiatan 4 Praktek langsung

Anak mengucapkan sajak dengan dengan gaya dan ekspresi yang berjudul “Mainanku”

- **Mengkomunikasikan**

Anak menceritakan dan menunjukkan hasil karya dan tugasnya melalui video

g. Recalling

- Anak merapikan alat-alat belajar yang telah digunakan
- Anak menceritakan kegiatan yang paling disukai pada hari ini

h. **Penutup**

- Guru mmberikan penguatan tentang materi hari ini
- Guru menyampaikan pesan-pesan dan kegiatan hari esok
- Berdoa setelah belajar
- Salam

Q. **Media dan sumber**

- 4. Media : video tempat bermain dan alat permainan di dalam ruangan dan LKA
- 5. Alat : Lem, gunting, biji kacang hijau, pensil
- 6. Sumber belajar :
 - c. Guru
 - d. Internet : https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_bermain
<https://www.paud.id/merawat-sarana-bermain-indoor/>
<https://wolipop.detik.com/parenting/d-1658998/9-manfaat-bermain-bagi-anak>

Penilaian Check List
Tema Lingkunganku/Sekolahku
Sub-Sub Tema Ruang Bermain Dan Alat Permainan
Di Dalam Ruangan

Nama :
Kelompok :

Aspek Pengembangan	Rubrik Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
Kognitif	• Anak dapat menyusun 5 potongan gambar dari yang terbesar hingga yang terkecil tanpa bantuan orang tua (BSB) • Anak dapat menyusun 5 potongan gambar dari yang terbesar hingga yang terkecil dengan bimbingan orang tua (BSH) • Anak dapat menyusun <3 potongan gambar dari yang terbesar hingga yang terkecil dengan bimbingan orang tua (MB) • Anak belum dapat menyusun potongan gambar tersebut dari yang terbesar hingga yang terkecil dan masih perlu bantuan orang tua (BB)				
Fisik Motorik	• anak dapat menggunting gambar mainan dengan rapih dan sempurna				

	(tidak melewati garis) dan menempel potongan gambar tanpa bantuan orang tua (BSB) • anak dapat menggunting gambar mainan dengan rapih dan menempel potongan gambar tanpa bantuan orang tua (BSH) • anak dapat menggunting gambar mainan dan menempel potongan gambar dengan bimbingan orang tua (MB) • anak menggunting gambar mainan dan menempel potongan gambar sepenuhnya dibantu orang tua (BB)				
Bahasa	• anak dapat menyebutkan jumlah gambar mainan dengan cara menghitung 10-15 dengan benar dan tepat tanpa bantuan orang tua (BSB) • anak dapat menyebutkan jumlah gambar mainan dengan cara menghitung 10-14 dengan benar dan tepat tanpa bantuan orang tua (BSH) • anak dapat menyebutkan jumlah gambar mainan dengan cara menghitung >10 dengan benar dan tepat tanpa bantuan orang tua (MB) • anak belum dapat menyebutkan jumlah gambar mainan dengan cara menghitung dengan benar dan masih dalam bimbingan orang tua (BB)				
Seni 3.15-4.15	• anak dapat membuat gambar kolase dengan cara mengisi pola gambar bola dengan biji kacang hijau dengan tersusun rapih dan bersih tanpa bantuan orang tua (BSB) • anak dapat membuat gambar kolase dengan cara mengisi pola gambar bola dengan biji kacang hijau dengan rapih tanpa bantuann orang tua (BSH) • anak dapat membuat gambar kolase dengan cara mengisi pola gambar bola				

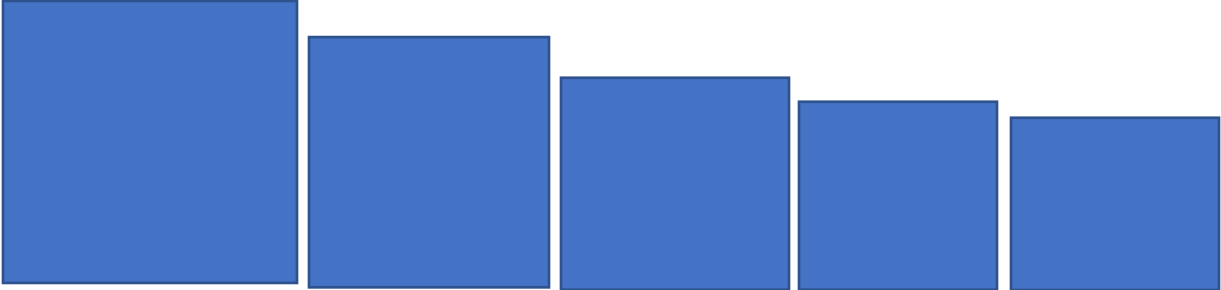
Seni 2.7	dengan biji kacang hijau dengan rapih dan dengan bantuan orang tua (MB) • anak belum dapat membuat gambar kolase dengan cara mengisi pola gambar bola dengan biji kacang hijau sepenuhnya dibantu oleh orang tua (BB) • anak dapat mengucapkan sajak tentang “Mainanku” dengan suara yang lantang dan intonasi yang jelas (BSB) • anak dapat mengucapkan sajak tentang “Mainanku” dengan suara yang lantang dan intonasi yang jelas dibimbing oleh orang tua (BSH) • anak dapat mengucapkan sajak tentang “Mainanku” dibimbing oleh orang tua (MB) • anak dapat mengucapkan sajak tentang “Mainanku” dengan mengikuti ucapan orang tua (BB)				
----------	--	--	--	--	--

Nama : Kelompok : Aspek pengembangan : Seni Membuat gambar kolase dengan cara mengisi pola pada gambar bola dengan kacang hijau	
Data Portofolio	Deskripsi Data
Data Tugas (Foto Hasil Karya)	

Palembang,2020
Guru Kelas B

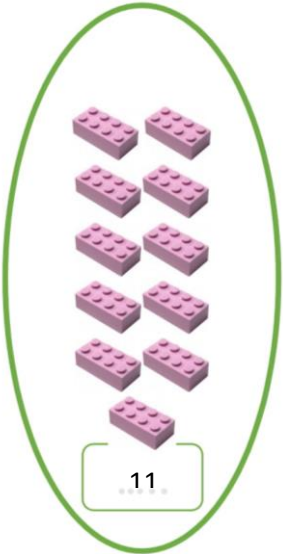
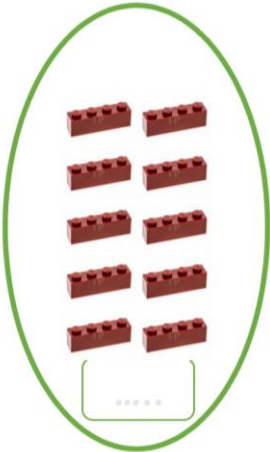
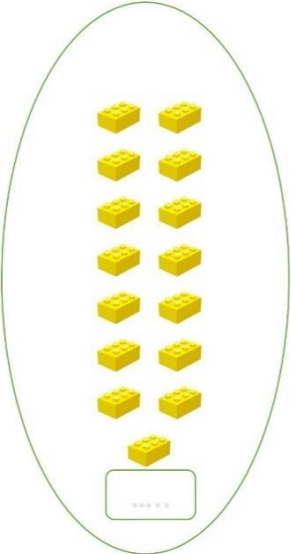
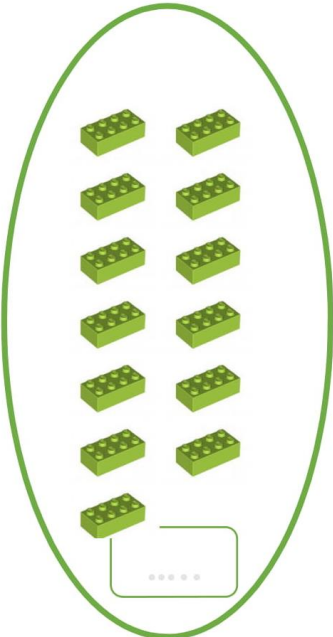
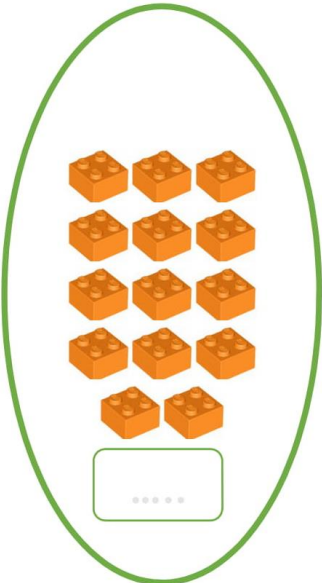
Esih Kurniaty, S.Pd

LKA 1

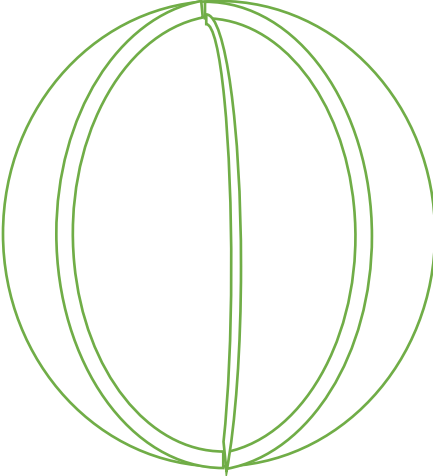
Nama Anak :			
Kelompok :			
Hari, Tgl :			
Kegiatan : 3.3-4.3 menggunting 5 gambar mainan kemudian 3.6-4.6 menyusun 5 potongan gambar tersebut dari yang terbesar hingga yang terkecil dengan cara menempelkannya pada kotak yang tersedia			
			
Paraf orang tua	Paraf Guru	Nilai :	Keterangan :
(.....)	(.....)		



LKA 2

Nama Anak :			
Kelompok :			
Hari, Tgl :			
Kegiatan : 3.12-4.12 menyebutkan jumlah gambar mainan dengan cara menghitung 10-15 kemudian menuliskan lambang bilangan pada jumlah gambar yang sesuai			
 11    			
Paraf orang tua	Paraf Guru	Nilai :	Keterangan :
(.....)	(.....)		

LKA 3

Nama Anak :			
Kelompok :			
Hari, Tgl :			
Kegiatan : 2.7 membuat gambar kolase dengan cara mengisi pola gambar bola dengan biji kacang hijau			
 b o l a			
Paraf orang tua	Paraf Guru	Nilai :	Keterangan :
(.....)	(.....)		

MATERI

5. Pengertian tempat bermain

Tempat bermain adalah dalah sebuah tempat yang khusus dirancang agar [anak-anak](#) dapat bermain disana.

6. Macam-macam alat permainan di dalam ruangan

	Lego
	Masak-masakan
	Bola warna warni

7. Manfaat bermain bagi anak

1. **Memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri**
2. **Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri**
3. **Melatih mental anak**
4. **Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan anak dari stress**
5. **Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak**
6. **Melatih motorik dan mengasah daya analisa anak**
7. **Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak**
8. **Mengembangkan otak kanan anak**

8. Cara merawat tempat bermain dan alat permainan indoor

1. Penyimpanan
Setelah bermain alat permainan diletakkan pada tempatnya atau dirapihkan Kembali
2. Pemeriksaan
Alat permainan diperiksa kondisi dan fisik nya, ada atau tidak pada tempatnya
3. Pembersihan
Setelah bermian tempat bermain dibersihkan dengan menyapu, mengepel dan alat permainan yang kotor dibersihkan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK IT Mutiara Palembang
Semester / Minggu : I/VIII
Kelompok / Usia : B (5-6 Tahun)
Hari / Tanggal : 23 September 2020
Tema / Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Cakupan sub / Sub-sub Tema : Tempat bermain dan alat-alat permainan di luar ruangan

R. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya (*Sikap Spiritual*)

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman (*Sikap Sosial*)

KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain (*Sikap Pengetahuan*)

KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia (*Sikap Spiritual*)

S. Kompetensi Dasar

NAM	3.1	Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Sosem	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
FM	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
Seni	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis

T. Indikator

15. Menggunakan (membaca) do'a-do'a sehari hari, melakukan ibadah sesuai dengan Aagamanya (misal): doa sebelum memulai dan selesi kegiatan (NAM 3.1-4.1)
16. Mengerjakan sesuatu dengan tuntas (Sosem 2.12.5)
17. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan).(FM 3.3.5/4.3.5)
18. Mengerjakan maze (mencari jejak) (Kognitif 3.5.4/4.5.4)
19. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana (Bahsa 3.11.4/4.11.4)
20. Menciptakan bentuk dari Balok, lidi atau kepingan geometri (seni 5.15.5/4.15.5)
21. Menyanyikan beberapa lagu anak (seni 2.4.6)

U. Tujuan

11. Melalui rekaman suara yang dibimbing guru anak dapat melafazkan doa keluar dengan benar
12. Melalui gambar pada tayangan video pembelajaran anak dapat mencari jejak yang dibimbing bu guru
13. Melalui cerita dari tayangan video pembelajaran anak dapat menceritakan kembali cerita yang diceritakan guru
14. Melalui demonstrasi dari tayangan video pembelajaran anak dapat menciptakan jembatan titian dengan menempelkan dengan sabar dan tanggung jawab
15. Melalui tayangan video pembelajaran anak dapat menyanyikan lagu tentang bermain

V. Materi

9. Pengertian tempat bermain
10. Alat permainan yang ada di luar ruangan
11. Cara merawat tempat bermain dan alat permaianan

W. Pendekatan dan Strategi/Metode

5. Pendekatan *Saintifik*
6. Strategi/Metode
 - f. Pemberian tugas
 - g. Demonstrasi
 - h. Bercerita

X. Kegiatan Belajar Mengajar

Pertemuan Daring guru mengirimkan video pembelajaran

i. Kegiatan Pembukaan

- Guru menyapa peserta didik melalui video
- Salam
- Berdoa sebelum memulai kegiatan belajar
- Melafazkan doa masuk rumah dibimbing guru melalui video pembelajaran
- Menyanyikan beberapa lagu anak –anak.
- Pengenalan tema/sub tema tentang lingkungan sekolahku
- Guru bercerita tentang alat permainan di luar ruangan

j. Kegiatan Inti

Saintifik

- **Mengamati**

Anak mengamati gambar 5 macam alat permainan di luar ruangan melalui tayangan video pembelajaran

- **Menanya**

Anak dapat bertanya tentang alat permainan melalui rekaman suara atau video yang dikirimkan kepada guru

- **Mengumpulkan informasi dan menalar**

Melalui tayangan video pembelajaran guru menyajikan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak melalui kegiatan bermain :

Kegiatan 1 Pemberian Tugas

Anak mencari jejak (maze) pada LKA yang telah disiapkan guru

Kegiatan 2 Pemberian Tugas

Anak membuat jembatan titian dengan menggunakan stik es krim yang ditempelkan pada LKA

Kegiatan 3 Bercerita

Anak menceritakan kembali apa cerita yang telah diceritakan oleh guru dan pengalaman anak Ketika bermain di luar ruangan

Kegiatan 4 Praktek langsung

Anak menyanyikan lagu bermain dengan ekspresi dan gaya

- **Mengkomunikasikan**

Anak menceritakan dan menunjukkan hasil karya dan tugasnya melalui video

k. Recalling

- Anak merapikan alat-alat belajar yang telah digunakan
- Anak menceritakan kegiatan yang paling disukai pada hari ini

l. Penutup

- Guru mmberikan penguatan tentang materi hari ini
- Guru menyampaikan pesan-pesan dan kegiatan hari esok
- Berdoa setelah belajar
- Salam

Y. Media dan sumber

- 7. Media : video tempat bermain dan alat permainan di dalam ruangan dan LKA
- 8. Alat : Lem, gunting, stik es krim, pensil
- 9. Sumber belajar :
 - e. Guru
 - f. Internet : https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_bermain
<https://geniusedutoys.blogspot.com/2015/06/jenis-jenis-mainan-edukatif-outdoor-dan.html>
<https://www.paud.id/merawat-sarana-bermain-luar-ruangan-paud/>

Penilaian Check List
Tema Lingkunganku/Sekolahku
Sub-Sub Tema Ruang Bermain Dan Alat Permainan
Di Luar Ruangan

Nama :

Kelompok :

Aspek Pengembangan	Rubrik Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
NAM	• anak dapat melafazkan doa keluar rumah dengan benar dan lancar tanpa bimbingan orang tua (BSB) • anak dapat melafazkan doa keluar dengan benar dengan bimbingan orang tua (BSH) • anak dapat melafazkan doa keluar dengan benar namun masih terbata-bata dengan bimbingan orang tua (MB) • anak belum dapat melafazkan doa keluar dengan benar dan sepenuhnya dibantu oleh orang tua (BB)				
Kognitif	• anak dapat mencari jejak tanpa bantuan bu guru (BSB) • anak dapat mencari jejak yang dibimbing bu guru (BSH) • anak dapat mencari jejak yang dibimbing bu guru dibantu oleh orang tuanya (MB)				

	• anak belum dapat mencari jejak yang dibimbing bu guru dan sepenuhnya dibantu orang tuanya (BB)				
Fisik Motorik	• anak dapat menempelkan stik ice krim dengan rapi dan bersih tanpa bantuan orang tua (BSB) • anak dapat menempelkan stik ice krim dengan rapi tanpa bantuan guru (BSH) • anak dapat menempelkan stik ice krim dengan rapi dibimbing oleh orang tua (MB) • anak belum dapat menempelkan stik es krim sepenuhnya dibantu orang tua (BB)				
Bahasa	• anak dapat menceritakan kembali cerita yang diceritakan guru (BSB) • anak dapat menceritakan kembali cerita yang diceritakan guru dengan bimbingan orang tua (BSH) • anak dapat menceritakan kembali cerita yang diceritakan guru dibantu oleh orang tua (MB) • anak belum dapat menceritakan kembali cerita yang diceritakan guru (BB)				
Seni	• anak dapat menyanyikan lagu tentang bermain dengan suara yang lantang tanpa bantuan orang tua (BSB) • anak dapat menyanyikan lagu tentang bermain dengan suara yang lantang dibimbing orang tua (BSH) • anak dapat menyanyikan lagu tentang bermain dengan suara dengan bimbingan orang tua (MB) • anak belum dapat menyanyikan lagu tentang bermain (BSB)				

Nama :	
Kelompok :	
Aspek pengembangan : Seni	
Menciptakan jembatan titian dari stik krim	
Data Portofolio	Deskripsi Data
Data Tugas (Foto Hasil Karya)	

Palembang,2020
Guru Kelas B

Esih Kurniaty, S.Pd

LKA 1

Nama Anak :			
Kelompok :			
Hari, Tgl :			
Kegiatan : 3.5-4.5 mencari jejak			
Yusuf ingin pergi ke tempat bermain, bisakah kalian membantu yusuf untuk menemukan jalannya			
  			
Paraf orang tua	Paraf Guru	Nilai :	Keterangan :
(.....)	(.....)		

LKA 2

Nama Anak :			
Kelompok :			
Hari, Tgl :			
Kegiatan : 3.15-4.15 menciptakan bentuk jembatan titian dari stik es krim			
Paraf orang tua	Paraf Guru	Nilai :	Keterangan :
(.....)	(.....)		

LAMPIRAN

MATERI

1. Pengertian tempat bermain
- sebuah tempat yang khusus dirancang agar [anak-anak](#) dapat bermain disana dan merupakan mainan anak yang berada diluar ruangan yang bersifat edukatif bagi anak.
2. Alat permainan yang ada di luar ruangan

	Perosotan Perosotan anak atau seluncuran anak berfungsi untuk melatih keberanian, keseimbangan dan ketertiban
	Ayunan Ayunan anak juga termasuk permainan edukatif karena memberikan keceriaan anak. Selain itu, ayunan anak juga bisa bermanfaat untuk melatih gerak kaki dan tangan, keberanian, ketertiban dan melatih jiwa sosial anak
	Jungkitan Permainan jungkitan atau biasa di sebut jungkat jungkit ini juga bisa melatih motorik kasar anak, interkasi anak, dan ketertiban anak
	Jembatan goyang/titian Permainan ini bermanfaat karena bisa melatih keberanian, keseimbangan, interaksi, kebersamaan, dan ketertiban

3. Cara merawat tempat bermain dan alat permaianan
1. Pemeriksaan alat main secara berkala
 2. Memperbaiki jika ada kerusakan
 3. Melakukan pengecatan jika warna sudah memudar