

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU**  
**BINA PUTRA MULIA**  
**PURBALINGGA**

Semester/Bulan/Minggu: I/IV/1 Kelas/usia : A/ 4-5 Tahun Tema/Subtema/Sub-subtema : Binatang Ciptaan Allah/ binatang bersayap/ kupu kupu
KD: NAM 1.1, FM; 3.3-4.3; KOG: 3.6-4.6; BHS: 3.10-4.10; 3.12-4.12, SOSEM: 2.12 SN: 3.15-4.15
Indikator
NAM 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya FM 3.3-4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar KOG 3.6-4.6 Menghubungkan gambar benda dengan tulisan sederhana BHS 3.12-4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal SOSEM 2.12 Memiliki perilaku yang menunjukkan sikap tanggung jawab SN 3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni
Tujuan Pembelajaran
1. anak mampu menyebutkan kupu kupu sebagai binatang ciptaan Tuhan 2. anak mampu bermain motorik kasar melompat dengan dua kaki 3. anak mampu menghubungkan gambar benda dengan tulisan sederhana 4. anak mampu menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung 5. anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap bertanggung jawab 6. anak mampu membuat karya seni mewarnai gambar kupu kupu
Materi
- kupu kupu binatang ciptaan Tuhan - motorik kasar melompat dengan dua kaki - menghubungkan gambar benda dengan tulisan sederhana - menghitung jumlah kupu kupu - perilaku yang mencerminkan sikap bertanggung jawab - karya seni mewarnai kupu kupu
Alat Bahan
- Gambar kupu kupu - Gambar binatang bersayap - Kertas HVS - krayon - pensil - penghapus - Laptop
1. Kegiatan jurnal pagi/literasi jam 07.00-07.45 Anak mengenal huruf melalui kartu huruf, menggambar apa yang diinginkan dan bermain APE di ruang kelas
2. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.45-08.15 Dilakukan dengan guru mengajak anak ke halaman sekolah, membuat lingkaran lalu melakukan kegiatan gerak dan lagu dan dilanjutkan dengan bermain melompat dengan dua kaki
3. Kegiatan Pembukaan, jam 08.15-09.00 Kegiatan Pembukaan meliputi:

- Anak dan guru masuk ke dalam kelas, duduk di karpet.
- Guru mengucapkan salam pada anak-anak.
- Berdoa sebelum belajar.
- Tanya jawab aktivitas di rumah
- Anak diajak untuk mengucapkan Alhamdulillah sebagai bentuk syukur kepada Allah atas semua ciptaannya.
- Apersepsi tentang kegiatan tema binatang ciptaan Allah/sub tema binatang air/ikan
- Mengenal hari, tanggal, bulan, tahun,
- Menjelaskan tentang tema binatang ciptaan Allah/sub tema binatang bersayap/Kupu Kupu
- Tanya jawab tentang macam-macam binatang bersayap
- Tanya jawab bagian-bagian tubuh kupu-kupu
- Mengenal perkembangan kupu-kupu
- Menyanyikan lagu “kupu-kupu”
- Hafalan Hadits mengasihi makhluk Allah

#### 4. Kegiatan Inti jam 09.00-10.00

- Guru memberitahukan hari ini akan bermain : menghubungkan gambar benda dengan tulisan, menghitung jumlah binatang bersayap, mewarnai gambar kupu-kupu.
- Guru memperkenalkan bahan main.
- Anak mengeksplorasi bahan main.
- Guru menyampaikan peraturan bermain.
- Anak memilih mainan yang disukai

#### Kegiatan Sentra Persiapan

- Menghubungkan gambar benda dengan tulisan
- Menghitung jumlah kupu-kupu  
Mewarnai gambar kupu-kupu
- Anak memiliki sikap percaya diri saat bermain
- Anak terbiasa mengucapkan kalimat toyyibah “ Alhamdulillah” setelah selesai bermain.
- Anak merapikan alat main sesuai dengan tempatnya

#### 5. Istirahat: 10.00-10.30.

Meliputi mencuci tangan, makan bersama dan bermain bebas

#### 6. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00

- Menceritakan secara singkat dan menyampaikan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
- Guru memberikan apresiasi atas kegiatan yang telah diselesaikan anak berupa kalimat penguat Alhamdulillah anak hebat, pintar dan lain-lain
- Guru memberikan reward tepuk tangan kepada anak-anak yang dapat tertib dalam melakukan kegiatan.
- Guru memberikan tugas kepada anak di rumah untuk mengamati binatang apa saja yang ada di dekat rumah dan menceritakan kepada orang tuanya.
- Menginformasikan kegiatan tema untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

7. Rencana Penilaian									
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak						
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak dapat menyebutkan kupu kupu sebagai ciptaan Tuhan							
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan kegiatan melompat dengan dua kaki							
Kognitif	3.6-4.6;	Menghubungkan gambar benda dengan tulisan sederhana							
Bahasa	3.12-4.12	Menunjukkan keaksaraan awal menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung							
Sosial Emosional	2.12	Menunjukkan sikap tanggung jawab : merapikan alat main setelah kegiatan							
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni : mewarnai kupu kupu							

Kepala TK

Guru Kelas

(Ely Purwati, S.Pd AUD)

( Puji Astuti, S.Pd)

## **2. Skenario dan Bahan Ajar PAUD**

### **a. Skenario**

Jam 07.00-07.45

Anak datang ke sekolah, masuk kelas memberi salam, meletakkan sepatu dan tas pada tempatnya, bersalaman dengan guru. Anak bermain APE yang sudah disiapkan sambil menunggu teman yang belum datang, lalu bersama sama mengenal huruf dengan menggunakan kartu huruf, sebagai literasi/stimulasi membaca.

Jam 07.45-08.15

Anak dan guru bersama sama ke halaman kelas untuk melakukan kegiatan motorik kasar. Diawali guru meminta anak membuat lingkaran dan bergandengan tangan. Guru memimpin menyanyikan lagu sambil menggerakkan badan. Setelah itu anak diminta berbaris dan secara bergantian melakukan kegiatan melompat dengan dua kaki.

Jam 08.15-09.00

Anak anak masuk kedalam kelas untuk minum, lalu duduk membuat lingkaran untuk membaca doa. Guru mengucapkan salam pada anak anak, dan dijawab oleh anak anak. Guru mengucapkan :” Alhamdulillah hari ini bu guru senang sekali bertemu dengan anak -anak solih dan solihah”. Guru mengajak anak anak untuk mengucapkan Alhamdulillah sebagai bentuk syukur kepada Allah atas semua ciptaanyaNya. Setelah itu, guru menanyakan bagaimana aktivitas anak anak dirumah. Guru menghsen anak.

Guru melakukan apersepsi kegiatan yang lalu, pada tema binatang ciptaan Allah/binatang air/ikan. Guru menjelaskan tema kegiatan hari ini, dimulai dengan guru melakukan tanya jawab kepada anak mengenal hari, tanggal, bulan, dan tahun. Guru menerangkan tentang tema hari ini binatang ciptaan Allah/subtema binatang bersayap/subsub tema kupu kupu. Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang bagian bagian kupu kupu,. Setelah itu, guru bercerita tentang siklus perkembangbiakan kupu kupu melalui Laptop. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “kupu kupu”. Guru menanyakan kepada anak anak, nama nama binatang yang bersayap dan cara memperlakukan binatang. Guru mengenalkan Hafalan Hadits mengasihni makhluk Allah.

Jam 09.00- 10.00

Guru memberitahukan kepada anak anak apa saja mainan yang akan dilaksanakan hari ini. Pada hari ini anak akan bermain menghubungkan gambar benda dengan tulisan, menghitung jumlah kupu kupu, mewarnai gambar kupu kupu..

Guru menunjukkan mainan yang akan dilakukan hari ini, dengan diawali memperkenalkan alat dan bahan main, lalu menunjukkan cara bermain mulai dari kegiatan pertama sampai ketiga. Setelah itu, guru menyampaikan peraturan bermain. Sebelum bermain, anak diminta

untuk bersandar di dinding untuk menunggu giliran dipanggil untuk bermain. Anak membaca basmallah sebelum bermain, kemudian anak memilih mainan yang disukai. Pada saat anak sedang bermain, guru melakukan penilaian. Setelah waktu bermain habis, anak diminta untuk merapikan mainan, dan mengembalikan ketempat semula.

Jam 10.00-10.30

Guru mengajak anak anak untuk berdoa sebelum makan lalu menyampaikan kepada anak anak untuk mencuci tangan secara bergantian, makan bersama dan bermain bebas (istirahat). Setelah waktu istirahat selesai, anak diminta masuk ke dalam kelas untuk membaca doa setelah makan.

Jam 10.30-10.30

Anak menceritakan secara singkat dan menyampaikan perasaan selama hari ini. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini dan apa yang paling disukai. Guru memberikan apresiasi atas kegiatan yang telah diselesaikan anak berupa kalimat penguat Alhamdulillah anak hebat, pintar dan lain lain. Anak menunjukkan hasil karyanya dan mengucapkan hamdallah bersama setelah selesai dikerjakan Guru memberikan reward tepuk tangan kepada anak anak yang sudah melakukan kegiatan. Guru memberikan tugas kepada anak di rumah untuk mengamati binatang apa saja yang ada di dekat rumah dan menceritakan kepada orang tuanya. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari tema binatang ciptaan Allah, subtema Binatang buas, subsub tema harimau. Berdoa setelah belajar dan janji pulang sekolah.

## b. Referensi yang mendukung pembelajaran

No	Materi Pembelajaran	Referensi Pembelajaran		Ket/Kode Bahan ajar
		Cetak(Sumber/pengarang /penerbit)	Non Cetak (Sumber/URL)	
1	Penjelasan tema	-	gambar kupu kupu. <a href="https://images.app.goo.gl/1yJHpo6dc7qVYFoF8">https://images.app.goo.gl/1yJHpo6dc7qVYFoF8</a>	A2
2.	Menghitung jumlah kupu kupu	-	<a href="https://images.app.goo.gl/EhqJiDPLuqCJqQnM7">https://images.app.goo.gl/EhqJiDPLuqCJqQnM7</a>	A2
3.	Menghubungkan gambar dengan tulisan	-	<a href="https://images.app.goo.gl/FGUFSEj8b2cuVm9F8">https://images.app.goo.gl/FGUFSEj8b2cuVm9F8</a>	A2
3.	Mewarnai gambar kupu kupu	-	<a href="https://images.app.goo.gl/r91gmD4ZqFJ1zXZV6">https://images.app.goo.gl/r91gmD4ZqFJ1zXZV6</a>	A2
4	Hadits mengasihi makhluk Allah	Buku profil sekolah th 2020	-	A1
5	Lagu “kupu kupu”	Buku profil sekolah th 2020	-	A1

KET: A1 : media cetak

A2 : media non cetak

## c. Media dan sumber Belajar

1. Media : gambar kupu kupu, laptop, tempat bermain dan alat permainan di dalam ruangan dan LKA
2. Alat : Kertas HVS, krayon, pensil, penghapus,
3. Sumber belajar :
  - a. Guru
  - b. Internet/laptop
  - c. Internet :

<https://images.app.goo.gl/1yJHpo6dc7qVYFoF8>

<https://images.app.goo.gl/EhqJiDPLuuCJqQnM7>

<https://images.app.goo.gl/FGUFSEj8b2cuVm9F8>

<https://images.app.goo.gl/r91gmD4ZqFJ1zXZV6>

TK IT BINA PUTRA MULIA  
PURBALINGGA

Alamat : Kampus ARJUNA III KEC, WIRASANA, KAB PURBALINGGA

---

Nama :  
Minggu 1

Kelompok : A

Nama Anak :

Tema/Sub Tema/sub subtema : Binatang ciptaan Allah/ Binatang bersayap/ kupu kupu

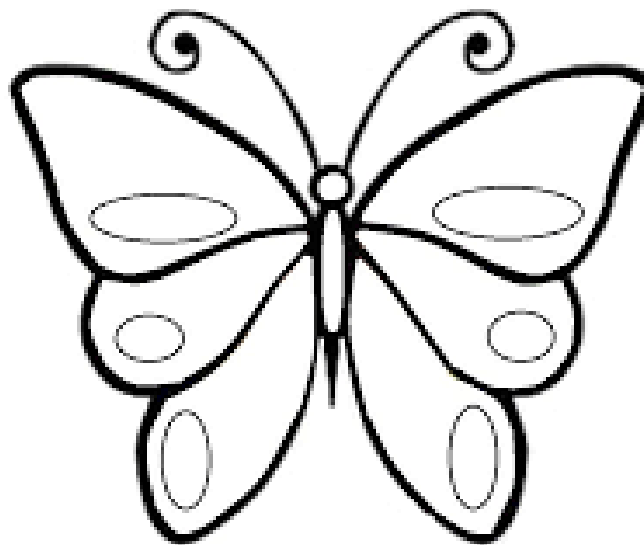
**Petunjuk Pelaksanaan :**

Guru menunjukkan cara mewarnai gambar kupu kupu. Setelah selesai anak diminta memberi nama masing masing pada gambar tersebut.

**Senin :**

(1.1) : mewarnai gambar kupu kupu

Penilaian:.....

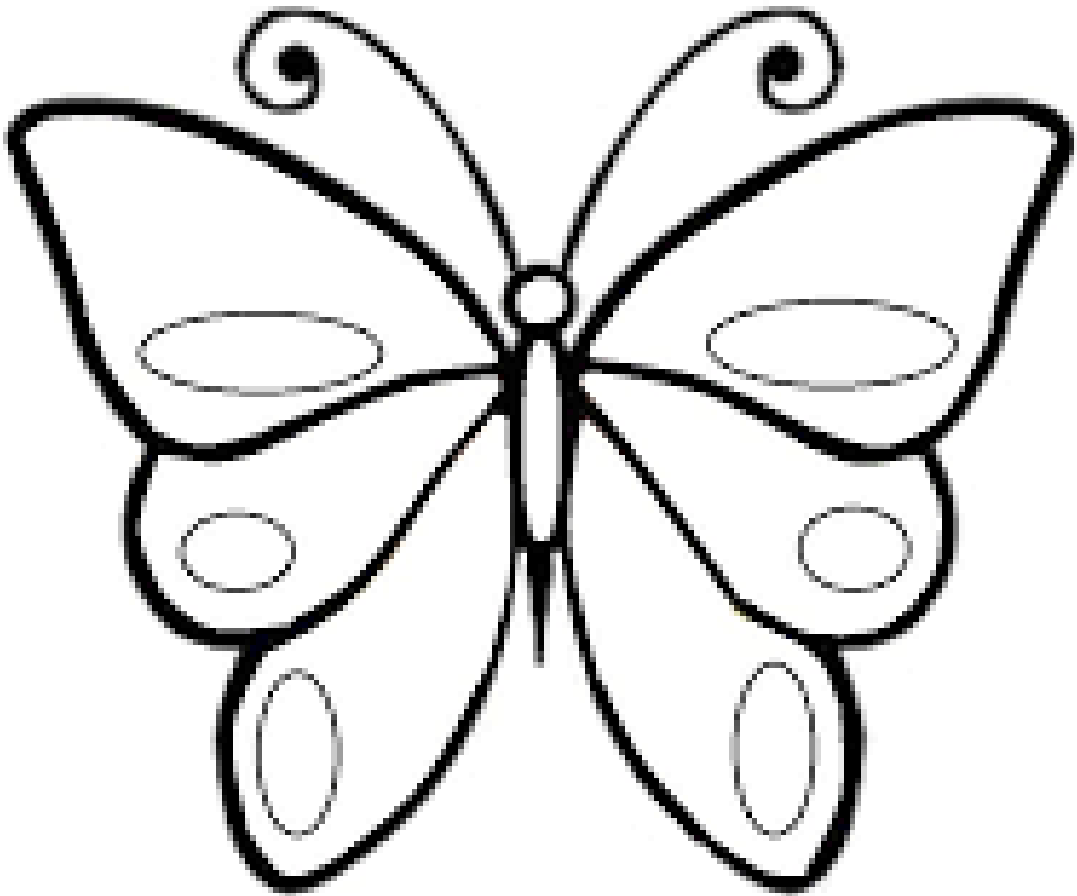




**Nama anak :**

**Kelas : A**

**Kegiatan : Mewarnai gambar kupu kupu**



**Kupu kupu**

Lembar 2

TK IT BINA PUTRA MULIA  
PURBALINGGA

Alamat : Kampus ARJUNA III KEC, WIRASANA, KAB PURBALINGGA

---

Nama :  
Minggu 1

Kelompok : A

Nama Anak :

Tema/Sub Tema sub subtema : Binatang ciptaan Allah/ Binatang bersayap/ kupu kupu

**Petunjuk Pelaksanaan :**

Anak diminta untuk menghitung jumlah kupu kupu dan menuliskan angka pada pada kolom yang sudah disediakan.

**Senin :**

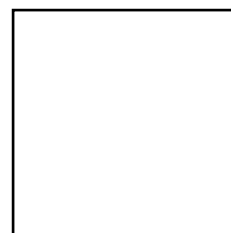
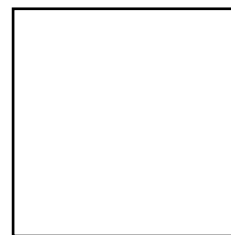
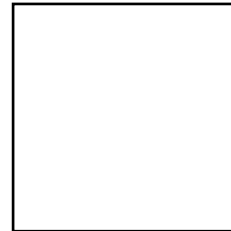
(2.1) : menghitung jumlah kupu kupu

Penilaian:.....

**Nama anak :**

**Kelas : A**

**Kegiatan : Menyebutkan jumlah kupu kupu dengan menghitung**



Lembar 3

TK IT BINA PUTRA MULIA  
PURBALINGGA

Alamat : Kampus ARJUNA III KEC, WIRASANA, KAB PURBALINGGA

---

Nama :  
Minggu 1

Kelompok : A

Nama Anak :

Tema/Sub Tema sub subtema : Binatang ciptaan Allah/ Binatang bersayap/ kupu kupu

**Petunjuk Pelaksanaan :**

Anak diberi contoh oleh guru, lalu menghubungkan gambar benda dengan tulisan yang ada di kolom sampingnya.

**Senin :**

(3.1) : Menghubungkan gambar dengan tulisan

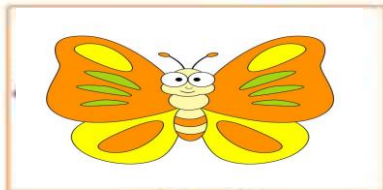
Penilaian:.....

Nama anak :

Kelas : A

Kegiatan : Menghubungkan gambar benda dengan tulisan

ayo hubungkan kata dengan gambar  
tarik garis agar terhubung kata dengan gambar yang melambangkannya



• sapi

• bebek

• Kupu Kupu

• domba

• kelinci

• ayam

## 5. Penilaian

Format Penilaian Ceklis Per Kelas:

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : TK A

Hari ke: 1

Minggu :1

Bulan : Juni

LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	Dhira	Fiki	Kia	Naren	Aya
NAM	Menyebutkan kupu kupu sebagai ciptaan Tuhan					
FM	Melakukan kegiatan melompat dengan dua kaki					
KOG	Menghubungkan gambar benda dengan tulisan sederhana					
BAHASA	Menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung					
SOSEM	Menunjukkan sikap tanggung jawab : merapikan alat main setelah kegiatan					
SENI	Membuat karya seni : mewarnai gambar kupu kupu					

Hari ke: 2

Minggu :1

Bulan : Juni

LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	Keysha	Hana	Nabhan	Al Khalifi	Nadhira
NAM	Menyebutkan kupu kupu sebagai ciptaan Tuhan					
FM	Melakukan kegiatan melompat dengan dua kaki					
KOG	Menghubungkan gambar benda dengan tulisan sederhana					
BAHASA	Menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung					
SOSEM	Menunjukkan sikap tanggung jawab : merapikan alat main setelah kegiatan					
SENI	Membuat karya seni : mewarnai gambar kupu kupu					

Rubrik:

Indikator:

NAM : 1.1 menyebutkan kupu kupu sebagai ciptaan Tuhan

1. BB : anak belum mampu menyebutkan kupu kupu sebagai ciptaan Tuhan
2. MB : anak menyebutkan kupu kupu sebagai ciptaan Tuhan dengan bantuan guru
3. BSH : anak mampu menyebutkan kupu kupu sebagai ciptaan Tuhan
4. BSB : anak membantu teman menyebutkan kupu kupu sebagai ciptaan Tuhan

FM : 3.3-4.3 kegiatan melompat dengan dua kaki

1. BB : anak belum mau melompat dengan dua kaki
2. MB : anak melompat dengan dua kaki dengan dibantu
3. BSH : anak mampu melompat dengan dua kaki
4. BSB : anak mampu melompat dengan dua kaki dan dapat membantu teman

KOG : 3.6-4.6 Menghubungkan gambar benda dengan tulisan

1. BB : anak belum mampu menghubungkan gambar benda dengan tulisan
2. MB : anak menghubungkan gambar benda dengan tulisan dengan dibantu
3. BSH : anak mampu menghubungkan gambar benda dengan tulisan sendiri

4. BSB : anak dapat menghubungkan gambar benda dengan tulisan dan membantu teman yang kesulitan

BHS : 3.12-4.12 Menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung

1. BB : anak belum mampu menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung
2. MB : anak menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung dengan dibantu guru
3. BSH : anak dapat menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung sendiri
4. BSB : anak dapat membantu teman menyebutkan jumlah kupu kupu dengan cara menghitung

SOSEM: 2.12 Menunjukkan sikap tanggung jawab : merapikan alat main setelah kegiatan

1. BB : anak belum mau merapikan alat main
2. MB : anak merapikan alat main dengan dibantu
3. BSH : anak mau merapikan alat main sendiri
4. BSB : anak mau merapikan alat main dan membantu teman merapikan alat main

SENI: 3.15-4.15 Menyajikan karya mewarnai kupu kupu

1. BB : anak belum mau mewarnai kupu kupu
2. MB : anak mewarnai kupu kupu dengan dibantu
3. BSH : anak mau mewarnai kupu kupu sendiri
4. BSB : anak mewarnai kupu kupu dengan gradasi warna..





### PENILAIAN HASIL KARYA

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
Mewarnai kupu kupu           ( Nama Anak )	
Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar	

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
Menyebutkan jumlah kupu kupu dengan menghitung           ( Nama Anak )	
Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar	

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
Menghubungkan gambar benda dengan tulisan sederhana  ( Nama Anak )	
Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar	