

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**TOPIK:
MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN**

**DESKRIPSI:
MENGENALKAN HURUF DAN ANGKA KEPADA ANAK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN**

"IKAN IKAN IKAN"



**Disusun Oleh:
SRI ENDANG ISTUTIN, SP., S.Pd.
Email: endang.istutin@gmail.com**

**TK DHARMA WANITA PERSATUAN 1
DESA GEDOGWETAN KEC. TUREN KAB. MALANG**

**NSS : 002051812012 NPSN : 20577608
Jl. Guntaran No. 17 RT. 02 RW. 05 Dusun Mulyoarjo,
Desa Gedogwetan, Kecamatan Turen Kabupaten Malang 65175
Email: tkdwp.gedogwetan.turen@gmail.com**



**TK DHARMA WANITA PERSATUAN 1
DESA GEDOGWETAN KEC. TUREN KAB. MALANG**

NSS : 002051812012

NPSN : 20577608

**Jl. Guntaran No. 17 RT. 02 RW. 05 Dusun Mulyoarjo,
Desa Gedogwetan, Kecamatan Turen Kabupaten Malang 65175
Email: tkdwp.gedogwetan.turen@gmail.com**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK Dharma Wanita Persatuan 1 Gedogwetan Kecamatan Turen Kabupaten Malang
Kelompok Usia	: B (Usia 5 – 6 Tahun)
Tema	: Binatang
Subtema	: Macam-Macam Binatang
Sub Subtema	: Binatang Ikan
Semester/Minggu ke	: I (Ganjil) / XII (Dua Belas)
Alokasi Waktu	: 180 Menit (1 X Pertemuan)

A. Tujuan Kegiatan dan Kompetensi Dasar

- Anak dapat mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
- Anak dapat mengembangkan motorik kasarnya melalui kegiatan memancing bentuk ikan (FM 3.3-4.3)
- Anak dapat mengenali benda-benda di sekitarnya melalui kegiatan menghitung jumlah ikan yang diperoleh dari kegiatan memancing bentuk ikan sesuai warna tertentu (KOG 3.6 – 4.6)
- Anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dalam kegiatan menunjukkan huruf vokal dan konsonan pada nama ikan (BHS 3.12 – 4.12)
- Anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap disiplin melalui kegiatan bermain dengan aturan tertentu (SOSEM 2.6)
- Anak dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media melalui kegiatan menggambar bentuk ikan dengan teknik *hand printing* (SENI 3.15 – 4.15)

B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

I. Kegiatan Awal (30 Menit)

- Kegiatan fisik motorik kasar (melakukan gerakan beberapa macam binatang)
- Berbaris
- Salam
- Doa sebelum belajar
- Absensi/memeriksa kehadiran anak didik
- Guru memberikan stimulus agar anak didik mengenal bermacam-macam binatang sebagai ciptaan Tuhan
- Literasi: Guru membacakan cerita bergambar tentang binatang. Setelah membacakan cerita, guru menanyakan tentang:
 1. Tokoh dalam cerita
 2. Watak/sifat masing-masing tokoh
 3. Sifat mana saja yang patut ditiru
 4. Amanat/makna yang terkandung dalam cerita
- Informasi kegiatan yang akan dilaksanakan dan tata tertib pelaksanaan kegiatan

II. Kegiatan Inti (90 Menit)

Anak diajak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan tentang kegiatan bermain:

- **Kegiatan 1: Memancing Bentuk Ikan**
 1. Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan main, yakni berupa kolam karet mainan berisi air, beberapa bentuk ikan dengan 3 warna (merah, kuning, dan biru), alat pancing mainan, dan kaleng kecil
 2. Guru menstimulasi anak untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang ada

3. Anak mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang dicontohkan oleh guru, yakni sebagai berikut:
 - a. Melakukan kegiatan memancing bentuk ikan selama 1 menit
 - b. Bentuk ikan hasil pancingan diletakkan di kaleng kecil
 - c. Setelah 1 menit, kegiatan memancing dihentikan
 4. Anak mengkomunikasikan tentang hasil kegiatan bermainnya
- **Kegiatan 2: Menghitung Jumlah Ikan yang Diperoleh dari Kegiatan Memancing Bentuk Ikan Sesuai Warna Tertentu**
1. Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan main, yakni berupa beberapa bentuk ikan yang diperoleh dari hasil kegiatan memancing, dan kartu angka
 2. Guru menstimulasi anak untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang ada
 3. Anak mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang dicontohkan oleh guru, yakni sebagai berikut:
 - a. Bentuk ikan dikelompokkan sesuai dengan warna tertentu dan ditempelkan pada papan
 - b. Jumlah ikan pada setiap kelompok warna dihitung
 - c. Dipilih kartu angka yang sesuai dengan jumlah bentuk ikan dalam setiap kelompok warna
 4. Anak mengkomunikasikan tentang hasil kegiatan bermainnya
- **Kegiatan 3: Menunjukkan Huruf Vokal dan Konsonan pada Nama Ikan**
1. Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan main, yakni berupa beberapa gambar ikan dan kartu huruf
 2. Guru menstimulasi anak untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang ada
 3. Anak mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang dicontohkan oleh guru, yakni sebagai berikut:
 - a. Diambil salah satu gambar ikan
 - b. Mengidentifikasi huruf-huruf vokal yang ada dalam nama ikan yang diambil
 - c. Mengidentifikasi huruf-huruf konsonan yang ada dalam nama ikan yang diambil
 4. Anak mengkomunikasikan tentang hasil kegiatan bermainnya
- **Kegiatan 4: Menggambar Bentuk Ikan dengan Teknik *Hand Printing***
1. Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan main, yakni berupa pewarna makanan cair berwarna (merah, kuning, dan biru), serta kertas HVS putih dan alat tulis
 2. Guru menstimulasi anak untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang ada
 3. Anak mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang dicontohkan oleh guru, yakni sebagai berikut:
 - a. Disiapkan kertas HVS putih dan pewarna makanan cair berwarna merah, kuning, dan biru yang diletakkan dalam wadah terpisah
 - b. Telapak tangan dicelupkan ke dalam pewarna makanan cair (dipilih salah satu sesuai dengan keinginan/kesukaan anak), kemudian ditempelkan di kertas HVS putih
 - c. Setelah cukup kering, gambar dapat ditambah dengan mata ikan dan tambahan gambar lain dengan mempergunakan alat tulis
 - d. Di bawah gambar bentuk ikan dengan teknik *hand printing*, anak distimulasi untuk membuat tulisan "ikan merah", "ikan kuning", maupun "ikan biru" sesuai dengan warna yang dipilih
 4. Anak mengkomunikasikan tentang hasil kegiatan bermainnya

III. Istirahat (30 Menit)

IV. Kegiatan Penutup (30 Menit)

- Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
- Anak diajak melakukan kegiatan gerak dan lagu sesuai tema dengan 2 bahasa (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)

Anak hiu, du, du, du, ,du, du, du
Baby shark, doo, doo, doo, doo, doo, doo

Ibu hiu, du, du, du, ,du, du, du
Mommy shark, doo, doo, doo, doo, doo, doo

Ayah hiu, du, du, du, ,du, du, du
Daddy shark, doo, doo, doo, doo, doo, doo

Nenek hiu, du, du, du, ,du, du, du
Grandma shark, doo, doo, doo, doo, doo, doo

Kakek hiu, du, du, du, ,du, du, du
Grandpa shark, doo, doo, doo, doo, doo, doo

Ayo berburu, du, du, du, ,du, du, du
Let's go hunt, doo, doo, doo, doo, doo, doo

Ayo lari, du, du, du, ,du, du, du
Run away, doo, doo, doo, doo, doo, doo

Selamatkan diri, du, du, du, ,du, du, du
Safe at last, doo, doo, doo, doo, doo, doo

Selesai, du, du, du, ,du, du, du
It's the end, doo, doo, doo, doo, doo, doo

- Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar
- Salam
- Pulang

C. Penilaian (*Assesment*) Pembelajaran

I. Indikator Penilaian

Kompetensi Inti:

KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
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
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
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

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral (NAM)	1.1	Mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan
Fisik Motorik (FM)	3.3-4.3	Memancing bentuk ikan
Kognitif (KOG)	3.6-4.6	Menghitung jumlah ikan sesuai warna tertentu
Bahasa (BHS)	3.12-4.12	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan pada nama ikan
Sosial Emosional (SE)	2.6	Sikap disiplin melalui kegiatan bermain dengan aturan tertentu
Seni	3.15-4.15	Menggambar bentuk ikan dengan teknik <i>hand printing</i>

II. Bentuk Penilaian

- Checklist
- Hasil karya
- Anekdote

D. Alat dan Bahan Bermain

- Buku cerita bergambar tentang binatang
- Alat dan bahan untuk Kegiatan 1: kolam karet mainan berisi air, beberapa bentuk ikan dengan 3 warna (merah, kuning, dan biru), alat pancing mainan, dan kaleng kecil
- Alat dan bahan untuk Kegiatan 2: Beberapa bentuk ikan yang diperoleh dari hasil kegiatan memancing, dan kartu angka
- Alat dan bahan untuk Kegiatan 3: beberapa gambar ikan dan kartu huruf
- Alat dan bahan untuk Kegiatan 4: pewarna makanan cair berwarna (merah, kuning, dan biru), serta kertas HVS putih dan alat tulis

E. Metode Pembelajaran

- Saintifik
- *Contextual Teaching and Learning (CTL)*: yang konsep belajar yang membantu guru dalam mengkaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata dan mendorong anak didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Persatuan 1
Gedogwetan Kec. Turen Kab. Malang

Malang,
Guru Kelompok B

SRI ENDANG ISTUTIN, SP., S.Pd.

SAMIATI, S.Pd.

Catatan:

- 1 = BB** : artinya **Belum Berkembang**: bila anak belum bisa lakukan kegiatan
- 2 = MB** : artinya **Mulai Berkembang**: bila anak sudah bisa melakukan kegiatan dengan banyak bantuan/intervensi dari orang lain
- 3 = BSH**: artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukan kegiatan dengan sedikit bantuan/intervensi dari orang lain
- 4 = BSB** : artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat kegiatan tanpa bantuan/intervensi dari orang lain

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Persatuan 1
Gedogwetan Kec. Turen Kab. Malang

Malang,
Guru Kelompok B

SRI ENDANG ISTUTIN, SP., S.Pd.

SAMIATI, S.Pd.



**TK DHARMA WANITA PERSATUAN 1
DESA GEDOGWETAN KEC. TUREN KAB. MALANG**

NSS : 002051812012

NPSN : 20577608

**Jl. Guntaran No. 17 RT. 02 RW. 05 Dusun Mulyoarjo,
Desa Gedogwetan, Kecamatan Turen Kabupaten Malang 65175
Email: tkdwp.gedogwetan.turen@gmail.com**

PENILAIAN MODEL ANEKDOT

**Satuan Pendidikan : TK Dharma Wanita Persatuan 1 Gedogwetan
Kecamatan Turen Kabupaten Malang**
Kelompok Usia : B (Usia 5 – 6 Tahun)
Tema : Binatang
Subtema : Macam-Macam Binatang
Semester/Minggu ke : I (Ganjil) / XII (Dua Belas)

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa / Perilaku	Tafsiran	Tindak Lanjut

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Persatuan 1
Gedogwetan Kec. Turen Kab. Malang

Malang,
Guru Kelompok B

SRI ENDANG ISTUTIN, SP., S.Pd.

SAMIATI, S.Pd.



**TK DHARMA WANITA PERSATUAN 1
DESA GEDOGWETAN KEC. TUREN KAB. MALANG**

NSS : 002051812012

NPSN : 20577608

**Jl. Guntaran No. 17 RT. 02 RW. 05 Dusun Mulyoarjo,
Desa Gedogwetan, Kecamatan Turen Kabupaten Malang 65175
Email: tkdwp.gedogwetan.turen@gmail.com**

PENILAIAN MODEL HASIL KARYA (PENILAIAN KETERAMPILAN)

**Satuan Pendidikan : TK Dharma Wanita Persatuan 1 Gedogwetan
Kecamatan Turen Kabupaten Malang**
Kelompok Usia : B (Usia 5 – 6 Tahun)
Tema : Binatang
Subtema : Macam-Macam Binatang
Semester/Minggu ke : I (Ganjil) / XII (Dua Belas)

Nama Anak	Hasil Karya dan Pengamatan	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Persatuan 1
Gedogwetan Kec. Turen Kab. Malang

Malang,
Guru Kelompok B

SRI ENDANG ISTUTIN, SP., S.Pd.

SAMIATI, S.Pd.