

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AL – HIJRAH
SEMESTER I KELOMPOK B (5 – 6 Tahun)



Alamat: Jalan Trans Kalimantan/ Handel Baras
RT 17 Kel. Selat Hulu, Kec. Selat Kab. Kapuas
Kalimantan Tengah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
Model kelompok Dengan Kegiatan Sudut Pengaman
TAMAN KANAK – KANAK AL – HIJRAH

Semester / Bulan / Minggu : I / November / 16 Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun Tema / Sub Tema / Sub – Sub Tema : Binatang / Binatang peliharaan / ayam
KD NAM: 3.2- 4.2 SE:3.13-4.13 BHS: 3.12-4.12 KOG: 3.5-4.5, 3.6 – 4.6 FM : 3.3-4.3 S : 3.15, 4.15
1. Materi Pembelajaran <ul style="list-style-type: none">➤ Memelihara kebersihan lingkungan (NAM 3.2, 4.2)➤ Berdiri dengan tumit diatas satu kaki dengan seimbang (FM 3.3, 4.3)➤ Menghubungkan gambar benda dengan kata (BHS 3.12, 4.12)➤ Bertanggung jawab akan tugasnya (SE 3.13, 4.13)➤ Mengerjakan maze (mencari jejak) yang lebih kompleks 3 – 4 jalan (KOG 3.5, 4.5)➤ Meniru pola dengan menggunakan lambang bilangan (KOG 3.6, 4.6)➤ Melukis dengan berbagai media (S 3.15-4.15)
2. Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none">➤ Anak mampu memelihara kebersihan lingkungan sekitarnya➤ Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan➤ Anak mampu bertanggung jawab akan tugasnya➤ Anak mampu menghubungkan gambar dengan kata➤ Anak mampu mengenal angka melalui permainan maze➤ Anak mampu meniru pola dengan lambang bilangan➤ Anak mampu menunjukkan karya membuat binatang dengan media telapak tangan
3. Media, Alat dan Sumber Belajar <ul style="list-style-type: none">➤ Alat dan sumber belajar : Telapak tangan peserta didik, pasta, Krayon, pensil, Kertas HPS

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media pembelajaran : Gambar binatang peliharaan
<p>4. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30 – 08.00</p> <p>Dilakukan dengan kegiatan senam menirukan gerakan binatang</p>
<p>5. Kegiatan Pembukaan, jam 08.00 – 08.30</p> <p>Kegiatan pembukaan meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Salam, berdoa sebelum kegiatan, absen ➤ Penyampaian tema / diskusi tentang binatang peliharaan yang ada di rumah ➤ Bercerita dan berbagi pengalaman tentang memelihara binatang ➤ Menyanyikan lagu dan syair binatang ➤ Kegiatan anak mampu mengancing bajunya sendiri
<p>6. Kegiatan inti (08.30-09.30)</p> <p>Kegiatan inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain dan bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi serta mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut:</p>
<p>7. Kegiatan Kelompok :</p> <p>Guru mendemostrasikan langkah – langkah pembuatan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengurutkan angka dengan maze ➤ Menghubungkan kata dengan gambar ➤ Meniru pola
<p>8. Istirahat: 09.30 – 10.00 Meliputi bermain bebas dan makan bekal</p>
<p>9. Kegiatan Penutup: 10.00 – 10.30 meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan perasaan kepada anak selama sehari bermain dengan guru dan teman-temannya. Jika anak merasa senang, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan jempul ➤ Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dilakukan dengan baik dan tuntas dan kegiatan main apa saja yang paling disenangi. Jika semua anak dapat menuntaskan kegiatan main, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan tepuk tangan.

- Memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan dirumah yakni bercerita tentang pengalaman senam berbagai gerakan binatang
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat ke sekolah
- Melakukan kegiatan berdo'a sebelum pulang
- Guru memberi salam dan anak menjawab salam
- Persiapan pulang

10. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Nama Anak						Ket
Nam	3.2, 4.2	Anak mampu memelihara kebersihan lingkungan sekitarnya							
Motorik	3.3, 4.3	Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan							
Kognitif	3.5, 4.5 3.6, 4.6	Anak mampu mengenal angka melalui permainan maze Anak mampu meniru pola dengan lambang bilangan							
Bahasa	3.12, 4.12	Anak mampu menghubungkan							

		gambar dengan kata									
Sosem	3.13, 4.1	Anak mampu bertanggung jawab akan tugasnya									
Seni	3.15, 4.15	Anak mampu menunjukkan karya membuat binatang dengan media telapak tangan									

Mengetahui
Kepala TK Al – Hijrah

Guru Kelas

NOORHAYATI,S.Pd.AUD

NOORHAYATI,S.Pd.AUD

I. Skenario dan bahan Ajar PAUD

SKENARIO PEMBELAJARAN

TK AL – HIJRAH KABUPATEN KAPUAS

Tema : Binatang / Binatang Peliharaan

Sub – Sub Tema : Ayam

Kelompok : B (Usia 5 – 6 Tahun)

Pra kegiatan dilakukan dengan penjemputan anak di halaman sekolah. Pada saat anak sampai sekolah dengan memakai masker / face shield dan cuci tangan terlebih dahulu sesuai protocol kesehatan, kemudian guru menyambutnya dengan penuh senyuman. Guru bersalaman dengan peserta didik yang datang kesekolah dan dilanjutkan dengan kegiatan senam pagi pukul 07.00 – 07.30 yang dilaksanakan dengan berbaris tertib berdasarkan kelompok usianya, yang dimulai dengan do'a sebelum memulai kegiatan.

Setelah melakukan kegiatan senam, dilanjutkan dengan kegiatan motorik kasar anak pada pukul 07.30 – 07.45, dalam kegiatan ini diawali dengan peserta didik berdiri melingkar dan dimulai dengan arahan guru yang mengucapkan salam kepada peserta didik “Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, selamat pagi apa kabarmu hari ini semuanya ?” dan anak – anakpun menjawab salam yang diucapkan oleh guru “ Wa’alaikumsalam Warohmatullahi Wabarakatu, Allhamdulillah, baik, sehat tetap semangat, TK Al-Hijrah ...Yes !!”. dimana tujuannya agar anak terbiasa untuk menghormati guru , semangat dalam belajar, serta memiliki kebersamaan dalam kehidupan sehari – hari.

Selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar anak dengan berdiri diatas satu kaki untuk melatih keseimbangan anak. Kemudian guru mengabsen peserta didik dengan menyebutkan nama satu persatu. Selanjutnya, guru dan anak mendengarkan macam – macam

suara binatang menggunakan hp yang di sambungkan dengan pengeras suara, dilanjutkan dengan kegiatan guru mengajak anak melakukan tanya jawab tentang suara binatang.

Selanjutnya guru menjelaskan cara main dan aturan main yang akan dilakukan dengan kegiatan inti yang dimulai pukul 08.00 – 09.00.

1. Mengerjakan maze (mencar jejak) dengan menggunakan 3 – 4 jalan
Dimana guru menyampaikan aturan permainan dalam kegiatan bermain jejak
2. Menghubungkan gambar dengan kata
Guru menyampaikan aturan bermain, dalam kegiatan ini anak diharapkan anak mampu menghubungkan gambar dengan kata dan anak dapat mengucapkan tiap kata.
3. Melukis dengan berbagai media
Pada kegiatan ini guru menyampaikan aturan dimana anak diharapkan dapat menyelesaikan dan bertanggung jawab dalam kegiatan membuat karya dari telapak tangan.

SAINTIFIK

Dalam kegiatan mengerjakan maze (mencari jejak), menghubungkan gambar dengan kata, dan membuat karya dari telapak tangan anak di harafkan berkomunikasi dengan teman dan guru sehingga anak dapat mengumpulkan informasi yang didaptnya dan dikelola dalam konsep pemikiran anak yang baru. Setelah anak selesai melakukan kegiatan, anak menghasilkan karya berupa hasil karya lalu kemudian dikomunikasikan dengan menceritakan hasil karya yang telah dibuatnya.

Anak mengamati dengan indera pendengaran lalu bertanya tentang kegiatannya, mengumpulkan informasi yang selama ini diketahuinya tentang kegiatannya, mengumpulkan informasi yang selama ini diiketahuinya tentang kegiatan yang akan dilakukan, berfikir tentang apa yang dijelaskan guru dan pengetahuannya tentang

kegiatan tersebut, mengkomunikasikan di kelas bersama guru dan teman – temannya.

Kegiatan Pengaman : Mengajak anak – anak untuk bermain meniru pola dengan angka. Setelah kegiatan pengaman selesai, anak – anak dipersilahkan merapikan mainannya dengan dibantu temannya yang lain karena akan istirahat dan memakai bekal.

Setelah seluruh kegiatan inti selesai dilakukan atau waktu telah habis, dilanjutkan dengan kegiatan istirahat pada pukul 09.00 – 09.30 yang meliputi bermain bebas dan makan bersama. Kegiatan yang dilakukan adalah anak melakukan kegiatan mencuci tangan sebelum makan, anak – anak antri untuk mencuci tangan dengan air mengalir dan menggunakan air mengalir. Setelah itu anak membaca do'a sebelum makan (Allahummabariklana fimma Razaktanaawaqinaa'adzaabannar). Ya Allah berkahilah rizqi yang telah engkau berikan dan jauhkanlah kami dari siksa api neraka). Setelah kegiatan makan Bersama, anak bermain bebas.

Setelah selesai melakukan kegiatan istirahat, anak kembali kedalam kelas dan duduk secara tertib untuk mengikuti kegiatan penutup pada pukul 09.30 – 10.00. Guru menanyakan perasaan anak selama sehari bermain dengan guru dan teman-temannya. “anak – anak, hari ini kegiatan main apakah yang paling kalian sukai?” anak menjawab berdasarkan permainan apa yang paling mereka sukai. Jika anak merasa senang, guru memberikan pujian atau dengan apresiasi berupa kartu senyum. Setelah itu, guru dan anak berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dilakukan dengan baik dan tuntas dan kegiatan main apa saja yang paling disenangi. Jika semua anak dapat menuntaskan kegiatan main, guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan dirumah yakni menghitung hewan peliharaan apa saja yang ada disekitar lingkungan rumah Bersama ibu kemudian menceritakan kembali esok hari di sekolah. Kemudian guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan

motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat ke sekolah. Setelah itu guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan membaca do'a sebelum pulang. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Anak antri bersalam kepada guru dan pulang.

BAHAN AJAR

Tema : Binatang

Tema / Sub Tema : Binatang Peliharaan

Sub – Sub Tema : Binatang ayam

Kegiatan Main : Membuat hasil karya dari telapak tangan

Kopetensi Dasar :

3.2 – 4.2 Memelihara kebersihan lingkungan

3.13 – 4.13 Bertanggung jawab akan tugasnya

3.3 – 4.3 Berdiri dengan tumit diatas satu kaki dengan seimbang

3.5 – 4.5 Mengerjakan maze (mencari jejak) yang lebih kompleks
3-4 jalan

3.6 – 4.6 Meniru pola dengan menggunakan lambang bilangan

3.12 – 4.12 Menghubungkan gambar benda dengan benda

3.15 – 4.15 Melukis dengan berbagai media

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengungkapkan cara memelihara kebersihan lingkungan (Nam 3.2-4.2)
2. Anak mampu bertanggung jawab akan tugasnya (SE 3.14 – 4.14)
3. Anak mampu berdiri dengan tumit diatas satu kaki dengan seimbang(MF 3.3 – 4.3)
4. Anak mampu menghubungkan gambar benda dengan benda(Kog 3.6 – 4.6)
5. Meniru pola dengan lambang bilangan (Kog 3.6 – 4.6)
6. Anak mampu mengerjakan maze (mencara jejak)yang lebih komplek 3 – 4 jalan (Kog 3.5 – 4.5)
7. Anak mampu membuat karya dari telapak tangannya (S 3.15 – 4.15)

Materi

1. Dapat bercerita cara memelihara kebersihan kandang binatang peliharaan (Bhs 3.2 – 4.2)
2. Bertanggung jawab untuk tugas yang telah diberikan (SE 3.14 – 4.13)
3. Menghubungkan gambar benda dengan benda (Kog 3.5 – 4.5)
4. Meniru pola dengan dengan lambang bilangan (Kog 3.6 – 4.6)
5. Berdiri diatas tumit dengan satu kaki menggunakan tumit (Fm 3.3 – 4.3)
6. Mengerjakan maze dengan menggunakan 3 – 4 jalan (Gok 3.5 – 4.5)
7. Membuat karya dengan telapak tangan anak (S 3.15 – 4.15)

Deskripsi Kegiatan

Kegiatan Awal (30 menit)

- Berdo'a salam, absen
- Meniru gerakan berdiri dengan tumit diatas satu kaki sambil membaca syair helicopter (Fm 3.3 – 4.3)
- Bercakap – cakap tentang cara memelihara kebersihan kandang binatang peliharaan (Bhs 3.2 – 4.2)

II. Kegiatan Inti (60 menit)

- Anak mengamati : anak mengamati gambar maze
- Anak menanya : anak dimotifasi guru untuk bertanya tentang cara memelihara bintang
- Mengumpulkan informasi : guru memberi dukungan dengan cara menjawab pertanyaan anak – anak tentang kebersihan
- Anak menalar, anak menggunakan gambar cara memelihara dan menjaga kebersihan binatang
- Anak mengkomunikasikan :

1. Anak dapat menceritakan cara menjaga kebersihan (Bhs 3.2-4.2)
2. Menyebutkan angka yang ada pada maze (Bhs 3.2 – 4.2)
3. Mengurutkan angka yang ada pada maze (Kog 3.5 – 4.5)
4. Membuat bentuk binatang dengan menggunakan telapak tangan anak (S 3.15 – 4.15)

Kegiatan membuat pinger painting – telapak tangan

III. Istirahat (30 menit)

- Cuci tangan
- Berdo'a sebelum makan
- Makan dan bermain

IV. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Diskusi kegiatan hari ini
- Informasi kegiatan hari esok
- Berdo'a, salam. Pulang

Mengetahui

Kepala TK

Guru Kelompok B

NOORHAYATI,S.Pd.AUD

HENI SUSIANI,S.Pd.AUD

Referensi yang mendukung pembelajaran

No	Materi Pembelajaran	Referensi Pembelajaran		Ket / Kode Bahan Ajar
1	Anak mampu menceritakan tentang cara menjaga kebersihan	Cetak (sumber/ pengarang/ penerbit)	Non cetak (Sumber / URL)	
2	Anak mampu berdiri dengan tumit diatas satu kaki			
3	Anak mampu membuat bentuk dengan menggunakan telapak tangan			
4	Anak mampu menyebutkan angka			
5	Anak mampu membersihkan lingkunagn bermain			
6	Anak mampu meniru pola dengan angka			

Media dan Sumber Belajar

MEDIA PEMBELAJARAN

Tema / Sub Tema / Sub – Sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan / Ayam

Kelompok / Usia : B (5-6 Tahun)

Model Pembelajaran : Kelompok

No	Media	Materi / Kegiatan	Deskripsi Langkah - Langkah Penggunaan Media
1		Anak mampu membuat bentuk binatang ayam dengan menggunakan telapak tangan	1. Siapkan pasta oil 2. Karton / kertas tebal 3. Mangkok Plastik untuk menaruh pasta
2		Anak mampu mengurutkan angka	Anak menyebutkan urutan angka
3		Anak mampu meniru pola bentuk geometri yang telah dibuat guru	Anak membuat dan mengurutkan pola sesuai angka



TAMAN KANAK-KANAK AL-HIJRAH
JL. TRANS KALIMANTAN HANDIL BARAS KELURAHAN SELAT HULU
KECAMATAN SELAT KABUPATEN KAPUAS
KALIMANTAN TENGAH

Nama :	Tema : Binatang
Kelompok : B (5 – 6)	Sub Tema : Binatang Peliharaan
Hari / Tgl :	Sub – Sub Tema : Biantang Ayam
KD : (Kog 3.5 - 3.5)	Indikator : Meniru pola dengan angka

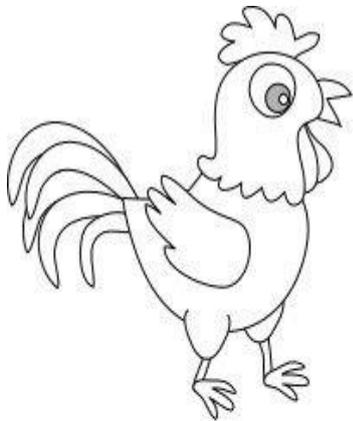
<p><i>Cut out the pictures above, and use them to continue each pattern below!</i></p> <p>Gunting gambar-gambar di atas, lalu tempelkan di kotak kosong untuk melengkapi pola!</p>	





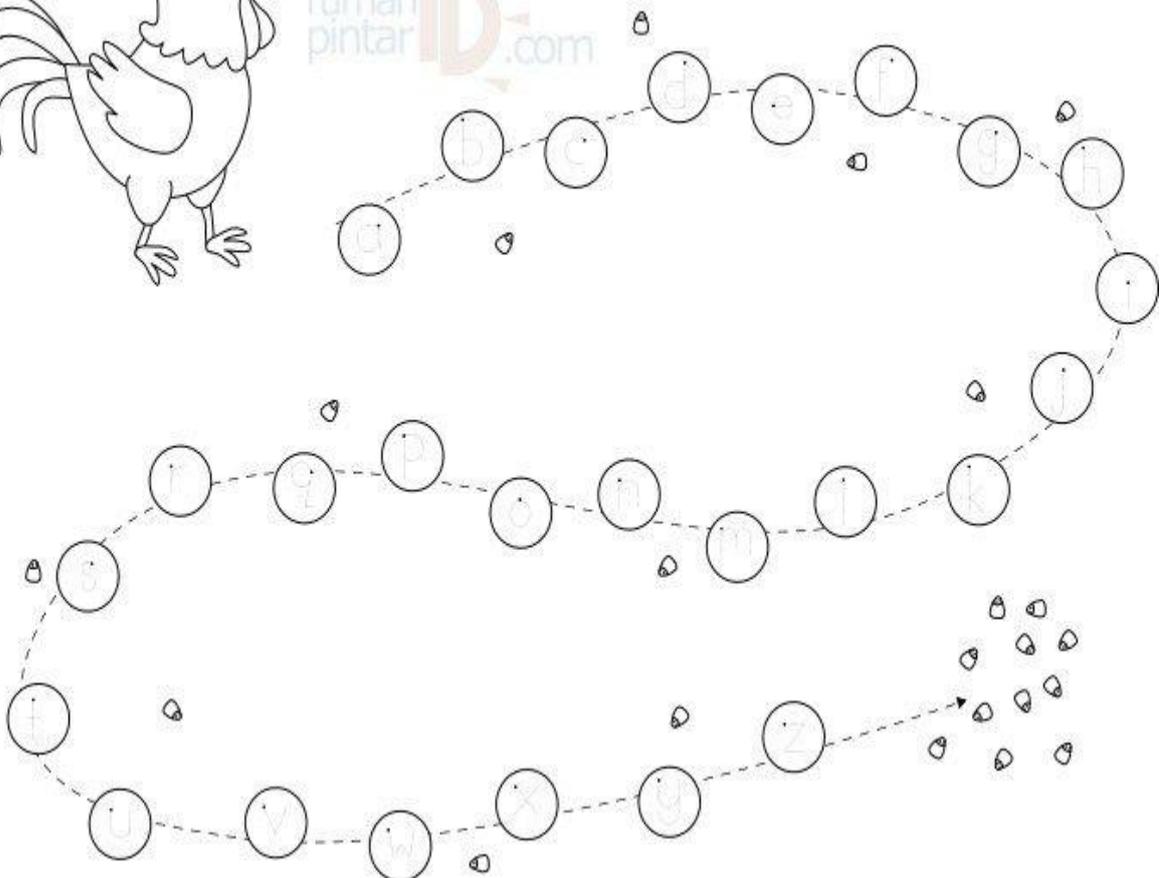
TAMAN KANAK-KANAK AL-HIJRAH
JL. TRANS KALIMANTAN HANDIL BARAS KELURAHAN SELAT HULU
KECAMATAN SELAT KABUPATEN KAPUAS
KALIMANTAN TENGAH

Nama :	Tema : Binatang
Kelompok :B (5 – 6)	Sub Tema : Binatang Peliharaan
Hari / Tgl :	Sub – Sub Tema : Biantang Ayam
KD : (Kog 3.6 - 3.6)	Indikator : Mengurutkan Angka



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

rumah
pintar  .com





TAMAN KANAK-KANAK AL-HIJRAH
JL. TRANS KALIMANTAN HANDIL BARAS KELURAHAN SELAT HULU
KECAMATAN SELAT KABUPATEN KAPUAS
KALIMANTAN TENGAH

Nama :	Tema : Binatang
Kelompok :B (5 – 6)	Sub Tema : Binatang Peliharaan
Hari / Tgl :	Sub – Sub Tema : Biantang Ayam
KD : (S: 3.15 - 3.15)	Indikator : Mencap dengan telapak tangan



