

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 1

Satuan Pendidikan : TK TUNAS RIMBA  
Hari/Tanggal :  
Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
Semester/Minggu Ke : I /11  
Tema/Sub Tema : Binatang / Hidup didarat (Berkaki 4)  
Judul Kegiatan Belajar : Mengamati kelinci dan memberi makan kelinci

## A. Kompetensi Inti (KI)

1.2 – 3.3 – 4.3 – 2.2 – 3.11 – 4.11 – 2.8 – 3.15 – 4.15

## B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.2	Menyayangi binatang ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3 – 4.3	Melompat seperti binatang
Kognitif,	2.2	Memiliki rasa ingin tahu
Bahasa,	3.11 – 4.11	Mengamati dengan panca indera
Sosial-Emosional	2.8	Memiliki sikap mandiri
Seni	3.15 – 4.15	Tertarik pada aktivitas seni

## C. Tujuan Pembelajaran\*)

- Anak dapat menyayangi binatang sebagai ciptaan Tuhan
- Anak mampu berkata sopan saat bertanya
- Anak mampu menyebutkan hewan berkaki empat
- Anak mampu menyebutkan makanan kelinci
- Anak mampu menceritakan tentang ciri-ciri kelinci
- Anak mampu mewarnai gambar kelinci
- Anak mampu melompat seperti kelinci

## D. Materi Pembelajaran

- Macam-macam binatang didarat
- Tidak menyakiti binatang
- Bercerita tentang pengalaman
- Melompat seperti binatang
- Perkembangbiakan binatang
- Syair
- Tertarik pada aktivitas seni

## E. Sumber dan Media Belajar

- Kelinci
- Lembar kerja anak
- Krayon
- Wortel
- Leptop
- Gambar binatang

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran (Jika sekolah masih menggunakan on line)

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	1. Penerapan SOP pembukaan - Berdoa dan salam - Menanyakan kabar pada pagi hari ini - Absen	10 Menit
Apersepsi	- BCC, Diskusi tentang hewan berkaki empat dan cara menyayanginya - Observasi, Menyimak vidio perkembangbiakan binatang kelinci - PL, melompat seperti kelinci	10 Menit
Motivasi	Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	10 Menit
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
	- Observasi, Mengamati binatang kelinci - PL, Memberi makan kelinci - PL, Menirukan syair kelinci - PT, Mewarnai gambar kelinci	60 Menit
<b>C. Recalling</b>		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	15 Menit
<b>D. Istirahat</b>		

	Mencuci tangan, makan, bermain	15 Menit
<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	1. Menanyakan perasaan selama sehari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan- pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Menerapkan SOP Penutup	30 Menit

### **G. Penilaian**

#### **1. Metode : Observasi**

Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Catatan Anekdote
- c. Hasil kerja anak
- d. Lembar Kerja Anak

Mengetahui  
Kepala TK Tunas Rimba

(MARIYATUN)

Guru Kelas

(PURWANTININGSIH)

## SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

NAMA ANAK :

KELOMPOK :

MINGGU :

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Menyayangi binatang segai ciptaan Tuhan				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Melompat seperti kelinci				
KOGNITIF	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Mampu menyebutkan ciri-ciri kelinci				
BAHASA	3.11-4.11	Memahami bahasa ekspresif (Mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mampu menyebutkan hewan berkaki empat dan menyebutkan makanannya				
SOSIAL EMOSIONAL	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Berani memberi makan kelinci				
SENI	3.15-3.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mampu membuat hasil karya seni dengan berbagai media				

Kepala TK Tunas Rimba

Guru kelas

(MARIYATUN)

(PURWANTININGSIH)

## PENILAIAN CATATAN ANEKDOT

Nama Anak :

Usia :

Sekolah :

Pengamat :

TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA /PERILAKU

Mengetahui

Kepala TK Tunas Rimba

(MARIYATUN)

Guru kelas

(PURWANTININGSIH)

## INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

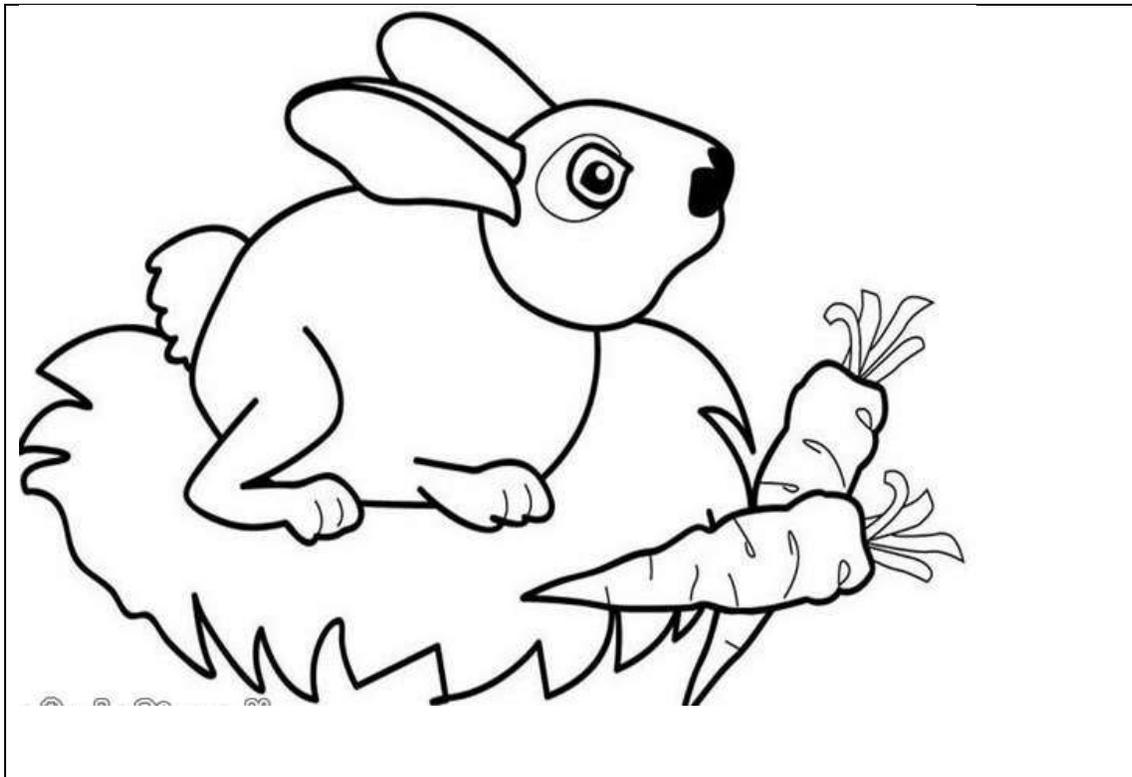
Nama Anak :

Usia :

Kelompok :

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

## LEMBAR KERJA ANAK



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 2

Satuan Pendidikan : TK TUNAS RIMBA  
Hari/Tanggal :  
Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
Semester/Minggu ke : I /12  
Tema/Sub Tema : Binatang / Hidup dilaut  
Judul Kegiatan Belajar : Sayang binatang laut

### A. Kompetensi Inti (KI)

1.2 – 3.6 – 4.3 – 4.6 – 3.10 – 4.10 – 2.6 – 2.9 – 3.15 – 4.8

### B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral	1.2	Menyayangi binatang ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik	3.6 - 4.3	Menirukan gerakan kura-kura
Kognitif	4.6	Mengenal bilangan angka melalui gambar
Bahasa	3.10 - 4.10	Mengetahui binatang hidup dilaut
Sosial-Emosional	2.6 - 2.9	Memiliki sikap mandiri
Seni	3.15 - 4.8	Tertarik pada aktivitas seni

### C. Tujuan Pembelajaran\*)

- Anak dapat menyayangi binatang sebagai ciptaan Tuhan
- Anak mampu berkata sopan saat bertanya
- Anak mampu memasang lambing bilangan dengan Benda
- Anak mampu mengulang kalimat yang sudah didengar dengan benar
- Anak mampu mewarnai gambar dengan rapi
- Anak mampu tepuk tangan “KURA\_KURA”
- Anak mampu menirukan gerakan kura-kura

### D. Materi Pembelajaran

- Macam-macam binatang hidup di laut
- Mengembalikan mainan pada tempatnya
- Bercerita tentang pengalaman
- Cerita gambar seri tentang tolong menolong
- Tidak menyakiti binatang
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktivitas seni

## E. Sumber dan Media Belajar

- Gambar seri
- Leptop
- Krayon
- Lembar kerja anak

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran (Jika sekolah masih menggunakan on line)

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>C. Kegiatan Pendahuluan</b>		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	1. Penerapan SOP pembukaan - Berdoa dan salam - Menanyakan kabar hari ini - Absen	10 Menit
Apersepsi	- BCC, Berdiskusi tentang binatang dilaut dan menyayangi binatang dilaut - Observasi, Menyimak vidio kehidupan hewan dilaut - UK, Menirukan jalannya kura-kura - UK, Bercerita gambar seri tolong menolong	10 Menit
Motivasi	Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	10 Menit
<b>D. Kegiatan Inti</b>		
	- UK, Mengulang kalimat yang sudah didengar - UK, Tepuk tangan "KURA_KURA" - PT, Memasangkan lambing bilangan dengan ikan - PT, Mewarnai gambar kura-kura	60 Menit
<b>C. Recalling</b>		
	1.Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2.Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3.Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4.Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5.Penguatan pengetahuan yang didapat anak	15 Menit
<b>D. Istirahat</b>		
	Mencuci tangan, makan, bermain	15 Menit

<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	1. Menanyakan perasaan selama sehari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan- pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Menerapkan SOP Penutup	30 Menit

### **G. Penilaian**

1. Metode : Observasi
2. Instrumen :
  - Skala capaian perkembangan (ceklis)
  - Catatan Anekdote
  - Hasil kerja anak
  - Lembar kerja anak

Mengetahui  
Kepala TK TUNAS RIMBA

Guru Kelas

(MARIYATUN)

(PURWANTININGSIH)

## SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

NAMA ANAK :

KELOMPOK :

MINGGU :

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan	Menyayangi binatang yang ada dilaut				
FISIK MOTORIK	3.6-4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Menirukan gerakan kura-kura				
KOGNITIF	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya	Memasangkan lambing bilangan dengan ikan				
BAHASA	3.10 - 4.10	Memahami bahasa reseptif dan menunjukkan kemampuan berbahasa (menyimak dan Membaca)	Mengulang kalimat yang sudah didengar dengan benar				
SOSIAL EMOSIONAL	2.6-2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan	Bercerita gambar seri tolong-menolong				

SENI	3.15 -4.8	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dan lain-lain tentang lingkungan alam(hewan, tanaman, cuaca, tanah air,batu-batuan)	Mampu membuat hasil karya seni dengan berbagai media dan bertepuk tangan				
------	--------------	--	--	--	--	--	--

Mengetahui

Kepala TK Tunas Rimba

Guru Kelas

(MARIYATUN)

(PURWANTININGSIH)

**PENILAIAN CATATAN ANEKDOT**

Nama Anak :

Usia :

Sekolah :

Pengamat :

TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA / PERILAKU


**INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA**

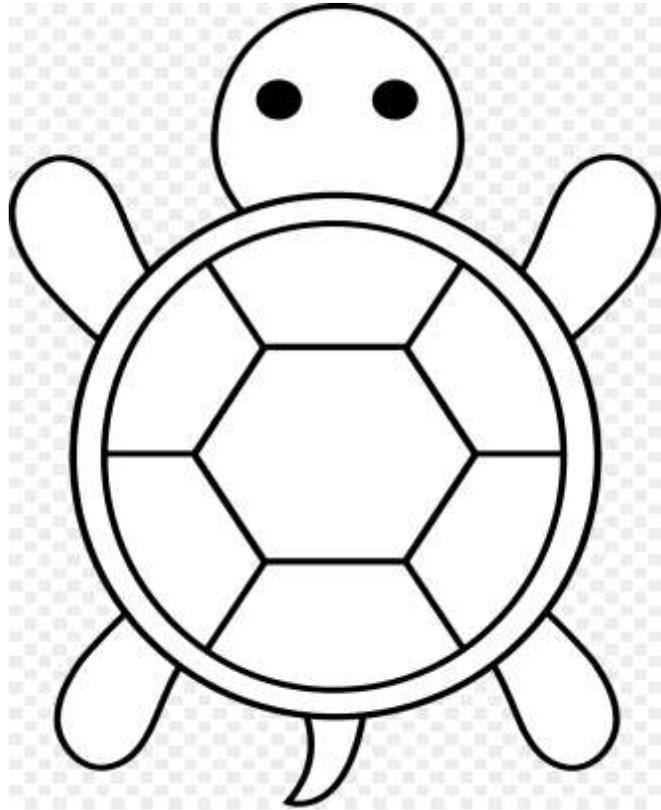
Nama Anak :

Usia :

Kelompok :

No.	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

## LEMBAR KERJA ANAK



1. Kemampuan anak dalam mewarnai gambar
2. Kerapian dalam mewarnai gambar
3. Ketepatan dilam garis dalam mewarnai gambar
4. Kemampuan dalam memadukan warna

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 3

Satuan Pendidikan : TK TUNAS RIMBA  
Hari/Tanggal :  
Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
Semester/Minggu ke : I / 11  
Tema/Sub Tema : Binatang / Hidup didarat (berkaki 2)  
Judul Kegiatan Belajar : Memberi makan ayam

### A. Kompetensi Inti (KI)

1.1 – 3.4 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3.14 – 4.13 – 3.15 – 4.15

### B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1	Anak menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.4 - 4.3	Benyanyi dan menggerakkan badan dan mengenal binatang dengan tepuk tangan
Kognitif,	3.6 – 4.6	Mengenal penjumlahan dengan menghitung telur ayam
Bahasa,	3.11 - 4.11	Anak mendengarkan cerita gambar seri
Sosial-Emosional	3.14 - 4.13	Merberi makan ayam
Seni	3.15 – 4.15	Anak menggunting gambar ayam dan menempel

### C. Tujuan Pembelajaran\*)

- Anak dapat menyayangi binatang sebagai ciptaan Tuhan
- Anak mampu berkata sopan saat bertanya
- Anak mampu bernyanyi dan menggerakkan badannya
- Anak mampu menyebutkan binatang yang hidup didarat yang berkaki 2
- Anak berani memberi makan ayam
- Anak mampu tepuk tangan “AYAM”
- Anak mampu menggunting dan menempel gambar ayam

### D. Materi Pembelajaran

- Macam-macam binatang hidup didarat
- Mengembalikan mainan pada tempatnya
- Bercerita tentang pengalaman
- Gerak dan lagu

- Menghitung telur ayam
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktivitas seni

#### E. Sumber dan Media Belajar

- Telur ayam
- Leptop
- Gambar ayam
- Lem
- Gunting
- Buku gambar
- Buku cerita gambar seri

#### F. Langkah-Langkah Pembelajaran (Jika sekolah masih menggunakan on line)

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>E. Kegiatan Pendahuluan</b>		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	1. Penerapan SOP pembukaan - Berdoa dan salam - Menanyakan kabar hari ini - Abseb	10 Menit
Apersepsi	- BCC, Berdiskusi tentang binatang darat yang berkaki 2 dan menyayangi binatang darat - UK, Menyimak vidio perkembangbiakan ayam - UK, Mendengarkan cerita gambar seri - BCC, Menyebutkan ciri-ciri ayam - UK, Menyanyikan lagu "AYAM" dan bergerak	10 Menit
Motivasi	Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	10 Menit
<b>F. Kegiatan Inti</b>		
	- PL, Memberi makan ayam dan mengamati ayam - UK, Tepuk tangan "AYAM" - PL, Menghitung Telur ayam -PT, Menggunting gambar ayam dan menempel	60 Menit
<b>C. Recalling</b>		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus	15 Menit

	didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	
<b>D. Istirahat</b>		
	Mencuci tangan, makan, bermain	15 Menit
<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	1. Menanyakan perasaan selama sehari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan- pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Menerapkan SOP Penutup	30 Menit

### **G. Penilaian**

1. Metode : Observasi
2. Instrumen :
  - Skala capaian perkembangan (ceklis)
  - Catatan anekdot
  - Hasil kerja anak
  - Lembar kerja anak

Mengetahui

Kepala TK Tunas Rimba

Guru Kelas

(MARIYATUN)

(PURWANTININGSIH)

## SKALA CAPAIAN PENGEMBANGAN (CEKLIST)

NAMA ANAK :

KELOMPOK :

MINGGU :

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Anak menghargai dan menyayangi binatang sebagai ciptaan Tuhan	Menyayangi binatang yang ada didarat				
FISIK MOTORIK	3.4-4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Bernyanyi menggerakkan badan dan tepuk "AYAM"				
KOGNITIF	3.6-4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)	Menghitung telur ayam				
BAHASA	3.10-4.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Mendengarkan cerita gambar seri				
SOSIAL EMOSIONAL	3.14-4.13	Mengenal kebutuhan, keinginan dan minat diri	Memberi makan ayam				
SENI	3.15-4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mangguntin g gambar ayam dan menempel				

Mengetahui

Kepala TK Tunas Rimba

(Mariyatun )

Guru Kelas

(Putrwantiningih)

## **PENILAIAN CATATAN ANEKDOT**

Nama Anak :

Usia :

Sekolah :

Pengamat :

TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA / PERILAKU

## INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

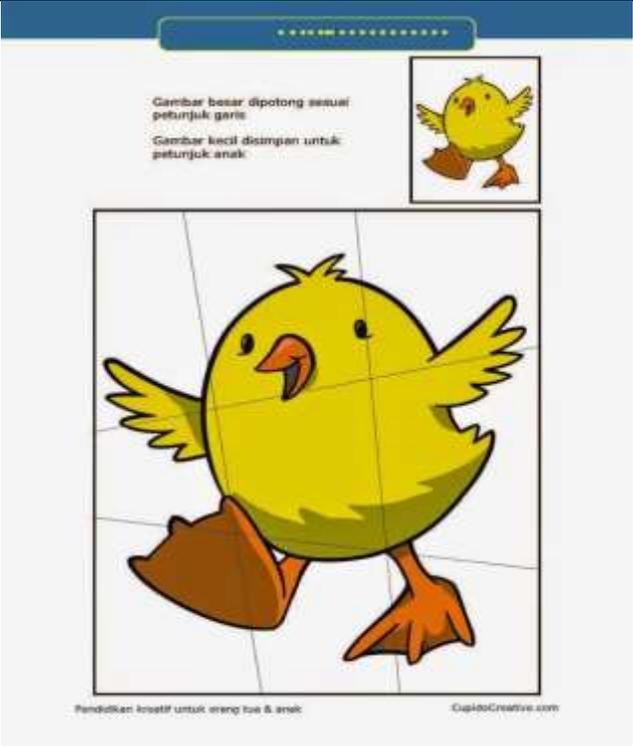
Usia :

Kelompok :

No.	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

## LEMBAR KERJA ANAK

Gambar besar dipotong sesuai petunjuk garis.  
Gambar kecil disimpan untuk petunjuk anak.



1. Kemampuan anak dalam menggunting gambar ayam
2. kemampuan anak menggunting yang rapi
3. Kemampuan anak dalam menempel
4. Kerapian dalam menempel gambar