

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK AISYIYAH KISMOYOSO  
Hari/Tanggal :  
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang yang bisa Terbang / Kupu-kupu

### A. Kompetensi Inti (KI)

1.1 – 2.4 – 2.12 – 3.11 – 4.11 – 3.3 - 4.3 – 3.5 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8 – 3.15 – 4.15

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

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1	Menyanyangi ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3 - 4.3	Mampu mengikuti gerak dan lagu kupu-kupu melalui video
Kognitif,	3.5 - 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8	Memiliki rasa ingin tahu
Bahasa,	3.11 - 4.11	Memahami bahasa
Sosial-Emosional	2.12	Memiliki sikap kerja sama
Seni	2.4 – 3.15 – 4.15	Tertarik pada aktivitas seni

### C. Tujuan Pembelajaran\*)

- Anak dapat menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan
- Anak mampu berkata sopan saat bertanya
- Anak mampu bercerita sederhana tentang perkembangbiakkan kupu-kupu
- Anak mampu menyebutkan suku kata akhir sama
- Anak mampu menggambar bebas

### D. Materi Pembelajaran

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Menyanyangi binatang
- Dapat bekerja kelompok
- Koordinasi motorik halus
- Melakukan gerak dan lagu kupu-kupu
- Syair / sajak kupu-kupu
- Tertarik pada aktivitas seni
- Gambar seri Perkembangbiakkan kupu-kupu

### E. Sumber dan Media Belajar

- Gambar seri perkembangbiakkan kupu-kupu
- Lembar kerja anak
- Buku gambar
- Pensil

- LKA
- Krayon
- Laptop

#### 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 2.Berdiskusi tentang ciptaan Tuhan 3.Berdiskusi tentang menyayangi binatang 4.Menyimak Vidio perkembangbiakkan kupu-kupu 5.permainan menjaring kupu-kupu 6.Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	30 Menit
Apersepsi	1.Diskusi tentang perkembangbiakkan kupu-kupu 2. Menyimak	
Motivasi	Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
	1.Menceritakan perkembangbiakkan kupu-kupu 2.Menggambar bebas 3.Menirukan sajak sederhana 4.Mengelompokkan kata yang mempunyai suku kata akhir sama	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

Mengetahui

Kepala Sekolah

Sukinem, s.pd.AUD

Guru Kelas

Parlina

Atau jika sekolah sudah menerapkan tatap muka dapat dilakukan on line dan off line

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
A. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan				
Apersepsi				
Motivasi				
B. Kegiatan Inti				
C. Recalling				
D. Istirahat				
E. Kegiatan Penutup				

### G. Penilaian

1. Metode : Observasi  
Instrumen :
  - a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
  - b. Event Sampling
  - c. Rubrik hasil karya

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Menyayangi binatang sebagai ciptaan Tuhan				
FISIK MOTORIK	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Menirukan gerakan kupu-kupu terbang				
KOGNITIF	3.5- 3.6- 4.6- 3.8- 4.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Mengetahui tentang perkembangan kupu-kupu				
BAHASA	4.11	Memahami bahasa ekspresif (Mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mampu menceritakan perkembangan kupu-kupu				
SOSIAL EMOSIONAL	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Berani maju mengucap sajak kupu-kupu				
SENI	2.4 – 3.15 – 4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mampu menggambar bebas tentang binatang yang bisa terbang				

## INTRUMEN PENILAIAN SIKAP MENGGUNAKAN EVENT SAMPLING

Nama Anak : Bilqis

Usia : 5 Tahun

Sekolah : TK Aisyiyah Kismoyoso

Pengamat : Parlina

Aspek pengamatan : Sosial emosional

EVENT	KEGIATAN	KOMENTAR

## INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak : Bilqis

Usia : 5 Tahun

Kelompok : B

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian