

ALUR KURIKULUM UNTUK USIA 5 – 6 TAHUN

Aspek perkembangan dan muatan materi / Indikator	Konsep Pengetahuan	Isi Kurikulum
<p>1. Nilai agama dan Moral</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1.1 Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan ➤ Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut [bersikap baik] 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ BAHASA Mengucapkan kosa kata dan kesadaran bunyi ➤ STUDT SOSIAL Dapat berhubungan dg orang lain dalam bermasyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah belajar ➤ Berdoa sebelum dan sesudah tidur
<p>2. SOSIAL EMOSIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ STUDY SOSIAL Berinteraksi dg teman dikelas ➤ BAHASA Mengucap kosakata dan kesadaran bunyi ➤ MATEMATIKA Menghitung jumlah teman yang ada dikelas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita tentang cara pemerah susu ➤ Berdiskusi tentang sapi perah ➤ Berdiskusi tentang aturan bermain denganteman sekelas
<p>3. BAHASA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 3.12 – 4.12 menunjukkan keaksaraan awal melalui bermain 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ BAHASA Mengucapkan kosa kata dan kesadaran bunyi Mengucapkan huruf vokal dan konsonan ➤ MATEMATIKA Mengitung jumlah huruf yang dibaca ➤ SENI Melengkapi kalimat dengan rapi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengulang kalimat sederhana ➤ Melrngkapi kalimat ➤ Menirukan 3-4 urutan kata
<p>4. KOGNITIF</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 3.6 – 4.6 Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ MATEMATIKA Menghitung gambar sapi perah ➤ SENI Mewarnai gambar sapi ➤ SAINS 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengelompokkan gambar sapi ➤ Mengelompokkan berbagai warna

	<p>Cara pemerah susu sapi [alat yg digunakan]</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ BAHASA Mengucapkan dengan lantang nama alat untuk pemerah sapi ➤ STUDY SOSIAL Berkunjung ke toko/ koperasi tk untuk beli plastisin 	
<p>5. FISIK MOTORIK</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Terampil menggunakan tangan kanan kiri ➤ 3.3 – 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ STUDY SOSIAL Mengetahui aturan permainan ➤ BAHASA Memahami perintah dalam permainan ➤ MATEMATIKA Menghitung jumlah anggota tubuh sapi ➤ SENI Membuat bentuk sapi dengan plastisin 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain balok ➤ Membuat bentuk / membentuk sapi dengan plastisin
<p>6. SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ BAHASA Memahami perintah dalam melakukan kegiatan ➤ SENI Mewarnai gambar kesukaan sangat rapi ➤ MATEMATIKA Menghitung jumlah gambar yang benar ➤ STUDY SOSIAL Berkunjung ke koperasi TK untuk beli plastisin 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi tanda pada gambar yang akan dipajang di papan pajangan dinding ➤ Mewarnai gambar sapi ➤ Menciptakan / membentuk sapi dengan plastisin

RINGKASAN PENGALAMAN [HASIL DISKUSI]

Kelompok 2

1. IIN KUSNIYATI
2. YAYUK FUJI RAHAYU
3. DHENI TRI ANDAYANI
4. ANIS LAILIYAH
5. ISRO'YAH

HASIL DISKUSI KAMI

Pelaksanaan pembelajaran di TK memiliki beberapa model pembelajaran , yaitu model pembelajaran klasikal, model pembelajaran kelompok dengan sudut pengaman, model pembelajaran berbasis minat. Masing masing model memiliki tampilan pembelajaran yang berbeda dan dampak yang berbeda dan terdapat pengembangan individu yang brbeda.

Ada pun perangkat yg perlu disiapkan di lembaga / guru antara lain :

1. Silabus : perangkat ini berisi Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai , untuk mencapainya diukur derdasarkan indikator pencapaian.
2. RPP
3. Prota [Program Tahunan]
4. Promes [Program Semester]
5. Buku Absen Anak [untuk mengontrol kehadiran peserta didik]
6. Buku Jurnal [berisi beberapa catatan penilaian perilaku peserta didik selama pembelajaran dilaksanakan]
7. Buku Penilaian [digunakan untuk menyimpan data data hasil evaluasi]
8. Bundel Portofolio [tugas tugas yang dikerjakan oleh siswa dikumpulkan jadi satu bundel , biasanya digabung perkelas / individu]
9. Bank Soal [buku yg berisi kumpulan dari sejumlah soal yang akan diberikan kepada peserta didik
10. Media [media akan menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran]

Alamdulillah lembaga kami sudah menggunakan kurikulum K13 dengan mengacu pada Permendikbud no 146 tahun 2014, yaitu menggunakan pembelajaran berbasis tematik dengan pendekatan saintifik. Menurut kami [kelompok 2] pembelajaran yang digunakan sudah cocok diterapkan dilembaga taman kanak kanak karena sudah mencakup 6 Aspek bidang pengembangan [Nilai Agama Moral , Sosial Emosional , Kognitif , Bahasa , Fisik Motorik , dan Seni] dan cocok sekali dipakai dan diterapkan pada Anak Usia Dini. Dalam menyusun itu juga melibatkan semua yang ada dilembaga kami .

Program semester 1 tema
TK KUŞUMA MULIA BUKUR
DESA BUKUR KECAMATAN KANDANGAN
KABUPATEN KEDIRI

Kompetensi Dasar	Tema	Sub Tema	Sub - sub tema	
NAM 1.1, 3.1 – 4.1, FM 3.3-4.3, SE 2.5, 2.6,2.7 , 2.9, 2.12, 3.13-4.13 KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9 BHS 3.10-3.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 SENI 2.4, 3.15-4.15	Binatang	Binatang Ternak	<ul style="list-style-type: none"> • Sapi perah • Kambing • Ayam • kelinci 	1 Minggu
		Binatang Peliharaan [Binatang Kesayangan]	<ul style="list-style-type: none"> • Burung • Kucing • Kuda • Ikan hias 	1 Minggu
		Binatang Liar	<ul style="list-style-type: none"> • Kera / monyet • Tupai • Kelelawar • Gajah 	1 Minggu
		Binatang Buas	<ul style="list-style-type: none"> • Buaya • Ular • Singa • Hariamu 	1 Minggu
Puncak tema:				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) MODEL KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN

TK KUSUMA MULIA BUKUR DESA BUKUR KECAMATAN KANDANGAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2020 – 2021

Nama Lembaga	: TK KUSUMA MULIA BUKUR
Semester / Bulan/ Minggu	: I / IX/ X
Hari / tanggal	: Senin. 21 september 2020
Kelompok / Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/ Pokok Bahasan	: Binatang/ Binatang Ternak/ Sapi
Model Pembelajaran	: Kelompok dengan Pengaman
Alokasi Waktu	: 07.30 – 10.30 WIB
Alamat Lembaga	: Ds. Bukur Kec. Kandangan Kab. Kediri
Kompetensi Dasar	:
NAM (3.1 - 4.1)- Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut (bersikap baik)	
SOSEM (2.7)- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	
KOGNITIF (3.6 - 4.6)- Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	
BAHASA (3.12- 4.12)- Menunjukkan keaksaraan awal melalui bermain	
FISMOT (3.3-4.3)- Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar & halus	
SENI (3.15- 4.15)- Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

TUJUAN KEGIATAN

1. Anak dapat membuat bentuk binatang sapi menggunakan plastisin sesuai dengan instruksi dan contoh yang sudah tersedia setelah melihat ilustrasi media pembelajaran interaktif
2. Anak dapat mewarnai gambar “sapi perah yang sedang makan rumput di kandang” dengan perpaduan warna sapi perah dan rumput yang sesuai setelah memperhatikan ilustrasi media pembelajaran interaktif
3. Anak dapat mengerjakan penjumlahan sederhana dengan bantuan gambar dengan hasil yang tepat setelah memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru
4. Anak dapat menghubungkan antara gambar dan juga tulisan dengan tepat dan sesuai setelah bermain tebak gambar dengan guru.
5. Anak dapat menghargai makhluk sesama ciptaan Allah SWT dengan menyayangi hewan ciptaan Allah sebagaimana yang diceritakan oleh guru
6. Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran ketika menanggapi diskusi sesuai dengan urutan yang telah dibuat guru

MATERI KEGIATAN

1. **Membuat bentuk binatang sapi menggunakan plastisin (Fisik Motorik Halus)**
2. **Mewarnai gambar sapi perah yang sedang makan rumput di kandang (Seni)**
3. **Mengerjakan penjumlahan dengan bantuan gambar (Kognitif)**
4. **Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai (Bahasa)**

MATERI KEGIATAN PENGAMAN

Bermain puzzle bentuk Sapi dan binatang lainnya

MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Berbaris (SOP senam)
2. Sabar menunggu giliran (masuk dalam SOP jurnal pagi dan SOP cuci tangan)
3. Mengucapkan salam dan doa sebelum belajar
4. Bersyukur atas nikmat yang Allah berikan
5. Menghargai diri sendiri
6. Menghafal doa-doa harian
7. Melafalkan Pancasila (SOP ikrar)
8. Suka berbagi (masuk dalam SOP makan bersama)
9. Membaca buku Menyayangi hewan ciptaan Allah SWT (sapi) dengan mampu menunjukkan sikap yang baik (NAM)
10. Memiliki rasa sabar menunggu giliran (Sosem)

07.00 – 07.30

Penerapan SOP Penyambutan

07.30 – 08.00

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Senam Pagi (Senam dono)	JBL dan Smart phone guru	Unjuk Kerja
Melakukan kegiatan Motorik Kasar di area bermain (bergelayutan)	Bisa mainan panjatan	Unjuk Kerja
berbaris	-	Unjuk Kerja

A. KEGIATAN MATERI PAGI (08.00 – 08.20)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Duduk melingkar, berdo'a sebelum belajar, Salam	Karpet	Unjuk kerja
Mengabsen dan menanyakan kabar anak	Buku absen, bolpoin	
Membaca pancasila		Unjuk Kerja
Melafalkan asma'ul khusna, menyanyi rukun islam, rukun iman, 10 malaikat		Unjuk Kerja
Melafalkan hadist menyayangi sesama makhluk ciptaan Allah	Buku keagamaan	Unjuk Kerja

Minum dan Toilet Training

B. PEMBUKAAN (08.20 – 08.40)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Duduk melingkar	Karpet	
Menyanyikan lagu “Suara Suara Binatang”		
Tanya jawab tentang sapi perah dan apa ciri- ciri dari sapi perah yang diketahui anak	Hand out, Media pembelajaran interaktif, boneka tangan	Tanya jawab
Berdiskusi bagaimana menyayangi sapi sebagai makhluk ciptaan Allah dalam bentuk action (NAM)	Media pembelajaran interaktif, boneka tangan	Tanya jawab
Bersikap mau menunggu giliran saat menanggapi diskusi (Sosem)	Media pembelajaran interaktif, boneka tangan	Tanya jawab
Menyampaikan kegiatan main		Ceramah
Membangun aturan main bersama		Ceramah

Transisi sebelum main:

C. KEGIATAN INTI (08.40 – 09.30)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Penerapan Kegiatan Saintifik		
1. Anak mengamati: guru mengajak anak untuk melihat sumber belajar yang disediakan oleh guru	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, puzzle,	Ceramah
2. Anak bertanya : guru mengajak anak untuk saling bertanya dan menjawab terkait apa yang dilihat dari bahan ajar dan media pembelajaran yang telah diberikan	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, puzzle, penjelasan guru	Tanya jawab

3. Anak mengumpulkan informasi : guru mengajak anak untuk mengumpulkan informasi terkait apa ciri- ciri dari sapi (berapa kakinya, apa makanannya, apa warnanya, apa yang dihasilkan, dan bagian apa dari sapi yang bisa dimanfaatkan oleh manusia)	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif , puzzle, penjelasan guru	Cerita
4. Anak menalar : guru mengajak anak untuk mengasosisikan pengetahuan dengan mencari hewan apa yang hampir serupa ciri- cirinya dengan sapi perah	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, puzzle, feedback guru	Unjuk Kerja, Cerita, Tanya jawab
Anak mengkomunikasikan		
➤ Membuat bentuk binatang sapi menggunakan plastisin	LKA, plastisin	Unjuk Kerja
➤ Mewarnai gambar sapi perah yang sedang makan rumput di kandang	LKA, Alat warna	Unjuk Kerja
➤ Mengerjakan penjumlahan dengan bantuan gambar	LKA, pensil, Alat warna	Unjuk Kerja
➤ Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai	LKA, pensil, Alat warna	Unjuk Kerja

Kegiatan Pengaman

Bermain puzzle bentuk sapi

Recalling

- Guru mencatat perkembangan anak
- Guru memperkuat bahasa anak saat bermain
- Guru membantu anak yang membutuhkan bantuan
- Membereskan alat main yang digunakan
- Duduk melingkar kembali di atas karpet
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Diskusi terkait perilaku yang muncul saat bermain

D. ISTIRAHAT (09.30 – 10.00)

Penerapan SOP cuci tangan, SOP makan snack, SOP istirahat

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber
Bermain <i>Outdoor</i> dan <i>indor</i>	Permainan luar dan dalam
Cuci tangan	Sabun, air, lap
Duduk melingkar, berdoa sebelum makan	karpet
Makan snack, berdoa sesudah makan	Snack

E. PENUTUP (10.00 – 10.30)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber
Duduk melingkar	Permainan luar dan dalam
Bercerita tentang dongeng sapi baik hati (karakter)	Buku cerita
Menginformasikan kegiatan esok hari tentang sub- sub tema “kambing”	Buku penghubung siswa
Berdo’a, pulang	-

(10.30 – 11.00)

Penerapan SOP penjemputan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator Pencapaian
NAM	3.1 - 4.1	Anak dapat menyayangi hewan ciptaan Allah SWT (memberi makan kambing)
SOSEM	2.7	Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran
KOGNITIF	3.6 - 4.6	Anak dapat mengenal konsep matematika sederhana dalam bentuk penjumlahan sederhana
BAHASA	3.12- 4.12	Anak dapat menghubungkan antara gambar dan tulisan yang sesuai
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak dapat terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas membentuk dan membuat bentuk
SENI	3.15- 4.15	Anak dapat menampilkan hasil karya dengan mewarnai gambar “sapi perah”

2. Teknik Penilaian

- Hasil karya
- Catatan Anekdote
- Skala Pencapaian

Mengetahui
Kepala TK Kusuma Mulia Bukur

NUR KHOLIFAH, S.Pd. AUD

Kediri,
Guru Kelas

ISRO'IYAH, S.Pd

PENILAIAN

A. HASIL KARYA.

Pengamat : ISRO'YAH.S.Pd Nama Anak : ZAHRA Usia : 5 Tahun Hari / Tanggal : Senin 21. September ,2020			
Foto hasil karya anak	Diskripsi Hasil Penilaian	Hasil Asesmen	Capaian perkrmbangan anak

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

B. CATATAN ANEKDOT

Pengamat : ISRO'YAH.S.Pd Nama Anak : ZAHRA Usia : 5 Tahun Hari / Tanggal : Senin 21. September ,2020				
Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa / Perilaku	Capaian perkembangan

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) MODEL KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN

TK KUSUMA MULIA BUKUR DESA BUKUR KECAMATAN KANDANGAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2020 – 2021

Nama Lembaga	: TK KUSUMA MULIA BUKUR
Semester / Bulan/ Minggu	: I / IX/ X
Hari / tanggal	: Selasa . 22 September 2020
Kelompok / Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/ Pokok Bahasan	: Binatang/ Binatang Ternak/ Kambing
Model Pembelajaran	: Kelompok dengan Pengaman
Alokasi Waktu	: 07.30 – 10.30 WIB
Alamat Lembaga	: Ds. Bukur Kec. Kandangan Kab. Kediri
Kompetensi Dasar	:
NAM (3.1 - 4.1)- Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut (bersikap baik)	
SOSEM (2.7)- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	
KOGNITIF (3.6 - 4.6)- Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	
BAHASA (3.12- 4.12)- Menunjukkan keaksaraan awal melalui bermain	
FISMOT (3.3-4.3)- Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar & halus	
SENI (3.15- 4.15)- Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

TUJUAN KEGIATAN

1. Anak dapat membuat kolase gambar kambing menggunakan media kapas sesuai dengan instruksi dan contoh yang sudah tersedia setelah melihat ilustrasi media pembelajaran interaktif
2. Anak dapat stipel gambar “kambing” dengan perpaduan warna yang sesuai setelah memperhatikan ilustrasi media pembelajaran interaktif
3. Anak dapat mengerjakan penjumlahan sederhana dengan bantuan gambar dengan hasil yang tepat setelah memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru
4. Anak dapat menghubungkan antara gambar dan juga tulisan dengan tepat dan sesuai setelah bermain bersama guru dan teman.
5. Anak dapat menghargai makhluk sesama ciptaan Allah SWT dengan menyayangi hewan ciptaan Allah sebagaimana yang diceritakan oleh guru
6. Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran ketika menanggapi diskusi sesuai dengan urutan yang telah dibuat guru

MATERI KEGIATAN

1. **Membuat kolase gambar kambing menggunakan media kapas (Fisik Motorik Halus)**
2. **Mewarnai gambar kambing dengan metode stipel menggunakan spidol warna (Seni)**
3. **Mengerjakan penjumlahan dengan bantuan gambar (Kognitif)**
4. **Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai (Bahasa)**

MATERI KEGIATAN PENGAMAN

Bermain balok

MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Berbaris (SOP senam)
2. Sabar menunggu giliran (masuk dalam SOP jurnal pagi dan SOP cuci tangan)
3. Mengucap salam dan berdoa sebelum belajar
4. Bersyukur atas nikmat yang Allah berikan
5. Menghargai diri sendiri
6. Menghafal doa-doa harian
7. Melafalkan Pancasila (SOP ikrar)
8. Suka berbagi (masuk dalam SOP makan bersama)
9. Membaca buku pandai membaca buku tahap 2
10. Menyayangi hewan ciptaan Allah SWT (kambing) dengan mampu menunjukkan sikap yang baik (NAM)
11. Memiliki rasa sabar menunggu giliran (Sosem)

07.00 – 07.30

Penerapan SOP Penyambutan

07.30 – 08.00

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Senam Pagi (Senam pinguin)	JBL dan Smart phoe guru	Unjuk Kerja
Melakukan kegiatan Motorik Kasar di area bermain (ayunan & luncuran)	Bidang mainan Panjang [diluar]	Unjuk Kerja
berbaris	-	Unjuk Kerja

A. KEGIATAN MATERI PAGI (08.00 – 08.20)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Duduk melingkar, berdo'a sebelum belajar, Salam	Karpet	Unjuk kerja
Mengabsen dan menanyakan kabar anak	Buku absen, bolpoin	
Membaca pancasila		Unjuk Kerja
Melafalkan asma'ul khusna, menyanyi rukun islam, rukun iman, 10 malaikat		Unjuk Kerja
Melafalkan hadist menyayangi sesama makhluk ciptaan Allah	Buku keagamaan	Unjuk Kerja

Minum dan Toilet Training

B. PEMBUKAAN (08.20 – 08.40)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Duduk melingkar	Karpet	
Menyanyikan lagu “bapak tani”		
Tanya jawab tentang kambing dan apa ciri- ciri dari kambing yang diketahui anak	Hand out, Media pembelajaran interaktif, poster binatang	Tanya jawab
Berdiskusi bagaimana menyayangi kambing sebagai makhluk ciptaan Allah dalam bentuk action (NAM)	Media pembelajaran interaktif, poster binatang	Tanya jawab
Bersikap mau menunggu giliran saat menanggapi diskusi (Sosem)	Media pembelajaran interaktif, poster binatang	Tanya jawab
Menyampaikan kegiatan main		Ceramah
Membangun aturan main bersama		Ceramah

Transisi sebelum main:

D. KEGIATAN INTI (08.40 – 09.30)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Penerapan Kegiatan Saintifik		
1. Anak mengamati: guru mengajak anak untuk melihat sumber belajar yang disediakan oleh guru	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, balok	Ceramah
3. Anak bertanya : guru mengajak anak untuk saling bertanya dan menjawab terkait apa yang dilihat dari bahan ajar dan media pembelajaran yang telah diberikan	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, balok, penjelasan guru	Tanya jawab

4. Anak mengumpulkan informasi : guru mengajak anak untuk mengumpulkan informasi terkait apa ciri- ciri dari kambing (berapa kakinya, apa makanannya, apa warnanya, apa yang dihasilkan, dan bagian apa dari kambing yang bisa dimanfaatkan oleh manusia)	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif , puzzle, penjelasan guru	Cerita
5. Anak menalar : guru mengajak anak untuk mengasosisikan pengetahuan dengan mencari hewan apa yang hampir serupa ciri- cirinya dengan kambing	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, balok, feedback guru	Unjuk Kerja, Cerita, Tanya jawab
Anak mengkomunikasikan		
➤ Membuat kolase gambar kambing menggunakan media kapas	LKA, kapas, lem, gambar kambing	Unjuk Kerja
➤ Mewarnai gambar kambing dengan metode stipel menggunakan spidol warna	LKA, Alat warna spidol	Unjuk Kerja
➤ Mengerjakan penjumlahan dengan bantuan gambar	LKA, pensil, Alat warna	Unjuk Kerja
➤ Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai	LKA, pensil, Alat warna	Unjuk Kerja

Kegiatan Pengaman
Bermain balok

Recalling

- Guru mencatat perkembangan anak
- Guru memperkuat bahasa anak saat bermain
- Guru membantu anak yang membutuhkan bantuan
- Membereskan alat main yang digunakan
- Duduk melingkar kembali di atas karpet
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Diskusi terkait perilaku yang muncul saat bermain

D. **ISTIRAHAT (09.30 – 10.00)**
Penerapan SOP cuci tangan, SOP makan snak, SOP istirahat

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber
Bermain <i>Outdoor</i> dan <i>indor</i>	Permainan luar dan dalam
Cuci tangan	Sabun, air, lap
Duduk melingkar, berdoa sebelum makan	karpet
Makan snack, berdoa sesudah makan	Snack

E. **PENUTUP (10.00 – 10.30)**

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber
Duduk melingkar	Permainan luar dan dalam
Bercerita tentang dongeng Anak kambing yg tersesat (karakter)	Buku cerita
Menginformasikan kegiatan esok hari tentang sub- sub tema “ayam”	Buku penghubung siswa
Berdo’a, pulang	-

(10.30 – 11.00)

Penerapan SOP penjemputan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator Pencapaian
NAM	3.1 - 4.1	Anak dapat menyayangi hewan ciptaan Allah SWT (memberi makan kambing)
SOSEM	2.7	Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran
KOGNITIF	3.6 - 4.6	Anak dapat mengenal konsep matematika sederhana dalam bentuk penjumlahan sederhana
BAHASA	3.12- 4.12	Anak dapat menghubungkan antara gambar dan tulisan yang sesuai
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak dapat terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas kolase menggunakan media kapas bentuk gambar kambing
SENI	3.15- 4.15	Anak dapat menampilkan hasil karya dengan mewarnai gambar “kambing”

5. Teknik Penilaian

- Hasil karya
- Catatan Anekdote
- Skala Pencapaian

Mengetahui
Kepala TK Kusuma Mulia Bukur

Kediri,
Guru Kelas

NUR KHOLIFAH, S.Pd. AUD

ISRO'IYAH, S.Pd

PENILAIAN

A. HASIL KARYA.

Pengamat : ISRO'YAH.S.Pd Nama Anak : FAHRI Usia : 5 Tahun Hari / Tanggal : Selas. 22 September ,2020			
Foto hasil karya anak	Diskripsi Hasil Penilaian	Hasil Asesmen	Capaian perkrmbangan anak

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
MODEL KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN
TK KUSUMA MULIA BUKUR
DESA BUKUR KECAMATAN KANDANGAN KABUPATEN KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2020 – 2021

Nama Lembaga	: TK KUSUMA MULIA BUKUR
Semester / Bulan/ Minggu	: I / IX/ X
Hari / tanggal	: Rabu 23 . September 2020
Kelompok / Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/ Pokok Bahasan	: Binatang/ Binatang Ternak/Ayam
Model Pembelajaran	: Kelompok dengan Pengaman
Alokasi Waktu	: 07.30 – 10.30 WIB
Alamat Lembaga	: Ds. Bukur Kec. Kandangan Kab. Kediri
Kompetensi Dasar	:
NAM (3.1 - 4.1)- Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut (bersikap baik)	
SOSEM (2.7)- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	
KOGNITIF (3.6 - 4.6)- Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	
BAHASA (3.12- 4.12)- Menunjukkan keaksaraan awal melalui bermain	
FISMOT (3.3-4.3)- Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar & halus	
SENI (3.15- 4.15)- Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

TUJUAN KEGIATAN

1. Anak dapat meronce gantungan kunci menggunakan bulu ayam sesuai dengan instruksi dan contoh yang sudah tersedia setelah melihat ilustrasi media pembelajaran interaktif
2. Anak dapat mewarnai gambar dengan menggunakan bulu ayam dan cat warna sesuai setelah memperhatikan ilustrasi media pembelajaran interaktif
3. Anak dapat mengerjakan pengurangan sederhana dengan bantuan gambar dengan hasil yang tepat setelah memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru
4. Anak dapat menghubungkan antara gambar dan juga tulisan dengan tepat dan sesuai setelah bermain bersama sama dengan guru dan temannya
5. Anak dapat menghargai makhluk sesama ciptaan Allah SWT dengan menyayangi hewan ciptaan Allah sebagaimana yang diceritakan oleh guru
6. Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran ketika menanggapi diskusi sesuai dengan urutan yang telah dibuat guru

MATERI KEGIATAN

1. **Meronce gantungan kunci menggunakan bulu ayam(Fisik Motorik Halus)**
2. **Mewarnai gambar ayam menggunakan bulu ayam dan cat warna (Seni)**
3. **Mengerjakan pengurangan dengan bantuan gambar (Kognitif)**
4. **Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai (Bahasa)**

MATERI KEGIATAN PENGAMAN

Bermain boneka tangan

MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Berbaris (SOP senam)
2. Sabar menunggu giliran (masuk dalam SOP jurnal pagi dan SOP cuci tangan)
3. Mengucap salam dan doa sebelum belajar
4. Bersyukur atas nikmat yang Allah berikan
5. Menghargai diri sendiri
6. Menghafal doa-doa harian
7. Melafalkan Pancasila (SOP ikrar)
8. Suka berbagi (masuk dalam SOP makan bersama)
9. Membaca buku pandai membaca tahap 2

10. Menyayangi hewan ciptaan Allah SWT (kambing) dengan mampu menunjukkan sikap yang baik (NAM)

11. Memiliki rasa sabar menunggu giliran (Sosem)

07.00 – 07.30

Penerapan SOP Penyambutan

07.30 – 08.00

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Senam Pagi (Senam pinguin)	JBL dan Smart phoe guru	Unjuk Kerja
Melakukan kegiatan Motorik Kasar di area bermain (bergelayutan)	Bidang mainan panjatan	Unjuk Kerja
berbaris	-	Unjuk Kerja

A. KEGIATAN MATERI PAGI (08.00 – 08.20)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Duduk melingkar, berdo'a sebelum belajar, Salam	Karpet	Unjuk kerja
Mengabsen dan menanyakan kabar anak	Buku absen, bolpoin	
Membaca pancasila		Unjuk Kerja
Melafalkan asma'ul khusna, menyanyi rukun islam, rukun iman, 10 malaikat		Unjuk Kerja
Melafalkan hadist menyayangi sesama makhluk ciptaan Allah	Buku keagamaan	Unjuk Kerja

Minum dan Toilet Training

B. PEMBUKAAN (08.20 – 08.40)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Duduk melingkar	Karpet	
Menyanyikan lagu “anak ayam”		
Tanya jawab tentang ayam dan apa ciri- ciri dari ayam yang diketahui anak	Hand out, Media pembelajaran interaktif, boneka ayam	Tanya jawab
Berdiskusi bagaimana menyayangi ayam sebagai makhluk ciptaan Allah dalam bentuk action (NAM)	Media pembelajaran interaktif, boneka ayam	Tanya jawab
Bersikap mau menunggu giliran saat menanggapi diskusi (Sosem)	Media pembelajaran interaktif, boneka ayam	Tanya jawab
Menyampaikan kegiatan main		Ceramah
Membangun aturan main bersama		Ceramah

Transisi sebelum main:

E. KEGIATAN INTI (08.40 – 09.30)

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber	Metode
Penerapan Kegiatan Saintifik		
1. Anak mengamati: guru mengajak anak untuk melihat sumber belajar yang disediakan oleh guru	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, boneka tangan	Ceramah
2. Anak bertanya : guru mengajak anak untuk saling bertanya dan menjawab terkait apa yang dilihat dari bahan ajar dan media pembelajaran yang telah diberikan	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, boneka tangan, penjelasan guru	Tanya jawab

3. Anak mengumpulkan informasi : guru mengajak anak untuk mengumpulkan informasi terkait apa ciri- ciri dari ayam (berapa kakinya, apa makanannya, apa warnanya, apa yang dihasilkan, dan bagian apa dari kambing yang bisa dimanfaatkan oleh manusia)	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif , boneka tangan, penjelasan guru	Cerita
4. Anak menalar : guru mengajak anak untuk mengasosisikan pengetahuan dengan mencari hewan apa yang hampir serupa ciri- cirinya dengan ayam	Bahan Ajar Handout Tema Binatang, media pembelajaran interaktif, boneka tangan, feedback guru	Unjuk Kerja, Cerita, Tanya jawab
Anak mengkomunikasikan		
➤ Meronce gantungan kunci menggunakan bulu ayam	LKA, jarum, benang, bulu ayam	Unjuk Kerja
➤ Mewarnai gambar ayam dengan menggunakan bulu ayam dan cat warna	LKA, bulu ayam, cat warna, gambar ayam	Unjuk Kerja
➤ Mengerjakan pengurangan dengan bantuan gambar	LKA, pensil, Alat warna	Unjuk Kerja
➤ Menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai	LKA, pensil, Alat warna	Unjuk Kerja

Kegiatan Pengaman
Bermain balok

Recalling

- Guru mencatat perkembangan anak
- Guru memperkuat bahasa anak saat bermain
- Guru membantu anak yang membutuhkan bantuan
- Membereskan alat main yang digunakan
- Duduk melingkar kembali di atas karpet
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Diskusi terkait perilaku yang muncul saat bermain

D. **ISTIRAHAT (09.30 – 10.00)**
Penerapan SOP cuci tangan, SOP makan snack, SOP istirahat

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber
Bermain <i>Outdoor</i> dan <i>indor</i>	Permainan luar dan dalam
Cuci tangan	Sabun, air, lap
Duduk melingkar, berdoa sebelum makan	karpet
Makan snack, berdoa sesudah makan	Snack

E. **PENUTUP (10.00 – 10.30)**

Kegiatan	Alat, Bahan, Sumber
Duduk melingkar	Permainan luar dan dalam
Bercerita tentang dongeng ayam yang baik hati (karakter)	Buku cerita
Menginformasikan kegiatan esok hari tentang sub- sub tema “bebek”	Buku penghubung siswa
Berdo’a, pulang	-

(10.30 – 11.00)

Penerapan SOP penjemputan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator Pencapaian
NAM	3.1 - 4.1	Anak dapat menyayangi hewan ciptaan Allah SWT (memberi makan ayam)
SOSEM	2.7	Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran
KOGNITIF	3.6 - 4.6	Anak dapat mengenal konsep matematika sederhana dalam bentuk pengurangan sederhana
BAHASA	3.12- 4.12	Anak dapat menghubungkan antara gambar dan tulisan yang sesuai
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak dapat terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas mewarnai menggunakan bulu ayam dengan cat warna
SENI	3.15- 4.15	Anak dapat menampilkan hasil karya dengan mewarnai gambar “ayam”

6. Teknik Penilaian

- Hasil karya
- Catatan Anekdote
- Skala Pencapaian

Mengetahui
Kepala TK Kusuma Mulia Bukur

Kediri,
Guru Kelas

NUR KHOLIFAH, S.Pd. AUD

ISRO'YAH, S.Pd

PENILAIAN

A. HASIL KARYA.

Pengamat : ISRO'YAH.S.Pd Nama Anak : ZIDNA Usia : 5 Tahun Hari / Tanggal : Rabu 23. September ,2020			
Foto hasil karya anak	Diskripsi Hasil Penilaian	Hasil Asesmen	Capaian perkembangan anak

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

