Rencana Pelaksanaan PembelajaranHarian (RPPH)

Nama Satuan PAUD	: **TK KARTIKA IX-37 KEC. BONDOWOSO**
Semester / Minggu / Harike	: 2 / 4 / 1
Hari / Tanggal	: Kamis, 21 Januari 2021
KelompokUsia	: Kelompok B (5 – 6 tahun)
Tema	**: 3 Kata Ajaib**

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1. Menerima ajaran agama yang danutnya

KI 2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis percaya diri disiplin, mandiri,peduli,mampu bekerja sama,mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga guru, dan/atau pengasuh dan teman

KI 3. Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat mendengar membau merasa meraba) menanya mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan,dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain

Ki .4. Menunjukkan yang diketahui dirasakan dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, music gerakan dan karya secara produktif dan kreatifserta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepadaTuhan (NAM) 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman (SOSEM). 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FMK) 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (KOG) 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS) 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (SENI)	1. Menentukan kata ajaib yang tepat sesuai dengan kondisinya 2. Mengucapkan kalimat yang tepat dengan kata ajaib yang ada. 3. memiliki perilaku dalam penggunaan 3 Kata Ajaib 4. Menulis 3 kata Ajaib dengan tepat 5. Menghitung jumlah huruf yang ada pada 3 kata Ajaib 6. Mengekpresikan saat mengucapkan kalimat dengan menggunakan 3 kata Ajaib

	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasardan halus (FMK) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (KOG) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)	1. Menggunakan 3 Kata Ajaib dengan tepat sesuai dengan Kondisi yang ada. 2. Membiasakan menggunakan 3 Kata Ajaib pada situasi yang tepat. 3. Menunjukkan Perilaku sikap penggunaan 3 Kata Ajaib dalam kegiatan belajar 4. Menulis 3 Kata Ajaib sesuai dengan Kondisi gambar yang ada 5. Menulis Angka sesuai Jumlah Huruf yang ada pada masing – masing 3 Kata Ajaib 6. Menunjukkan Ekspresi yang tepat saat penggunaan 3 Kata Ajaib sesuai dengan Kondisi

Tujuan Pembelajaran :

- Anak dapat Mengenal 3 Kata Ajaib dengan Baik
- Anak dapat menggunakan 3 kata Ajaib sesuai dengan Kondisi yang tepat
- Anak dapat menunjukkan perilaku santun dalam menggunakan 3 Kata Ajaib
- Anak dapat menghitung huruf yang menyusun 3 Kata Ajaib

Materi Kegiatan :

1. Perilaku Santun
2. Perilaku Percaya Diri
3. Tiga Kata Ajaib
4. Pasangan kata 3 Kata Ajaib sesuai dengan Kondisi
5. Huruf yang ada pada 3 Kata Ajaib
6. Bermain Peran

Materi Pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan menggunakan sabun, masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

C. Media dan Bahan

Kotak Kartu

Kartu Kata Ajaib

LKPD

Pensil

Spidol

Benda sebagai Simbolik saat Bermain Peran

D. Kegiatan Pendahuluan

Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- Bercerita "Aku bisa Mengucapkan 3 Kata Ajaib"
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

E. Kegiatan Inti

Mengamati :

- Guru mengajak anak untuk mengamati 3 gambar yang ada
- Anak mengamati cara menggunakan Kotak Kartu Ajaib
- Anak mengamati 3 kata Ajaib
- Anak mengamati Bu guru yang sedang Bermain Peran

Menanya :

- Guru menstimulasi anak untuk menanyakan 3 gambar yang ada
- Guru menstimulasi anak untuk menanyakan menggunakan Kotak Kartu Kata Ajaib
- Guru menstimulasi anak untuk menanyakan bunyi dari 3 Kata Ajaib
- Guru Menstimulus anak untuk menanyakan Bermain Peran yang dilihat

Mengumpulkan Informasi :

- **Kegiatan 1 : memasangkan 3 Kata Ajaib pada Gambar**
  - Guru mengajak anak untuk menceritakan 3 gambar yang ada
  - Guru mengajak anak untuk membaca 3 Kata Ajaib yang ada
  - Guru mengajak anak untuk memasangkan 3 Kata Ajaib pada gambar yang ada dengan menarik garis sesuai dengan pasangannya

- **Kegiatan2 : Bermain 3 Kartu Kata Ajaib**
  - Guru mengajak anak untuk Mengambil satu Kata Ajaib dari Kotak Kartu
  - Anak mulai membaca Kata Ajaib yang dipilihnya dari Kotak Kartu
  - Anak mulai menunjukkan perilaku dengan bermain peran saat menggunakan Satu Kata Ajaib dengan Kondisi yang tepat

Kegiatan 3 : Menulis 3 Kata Ajaib

- Guru mengajak anak untuk menulisakan 3 Kata Ajaib
- Anak menyebutkan huruf-huruf pada 3 Kata Ajaib yang ditulis

- **Kegiatan 4** : Menghitung jumlah huruf pada 3 Kata Ajaib
  - Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah huruf 3 Kata Ajaib
  - Anak menulis angka sesuai dengan jumlah huruf yang ada 3 kata Ajaib

Menalar :

- Anak memasangkan 3 kata Ajaib dengan gambar yang tepat
- Anak menyebutkan bunyi 3 kata Ajaib
- Anak memperagakan penggunaan Kata Ajaib yang sudah dipilih
- Anak menulis 3 Kata Ajaib
- Anak menghitung jumlah huruf pada 3 kata Ajaib

Mengkomunikasikan :

- Anak menceritakan gambar dan menyebutkan pasangan 3 Kata Ajaib dengan tepat
- Anak membaca 3 Kata Ajaib
- Anak memperagakan satu Kata Ajaib yang dipilih
- Anak menyebutkan jumlah huruf pada 3 Kata Ajaib

3. Istirahat

- SOP Makan
- SOP Istirahat

F. Kegiatan Penutup

Menanyakan perasaannya selama har ini

Refleksi Kegiatan Hari ini

Menginformasikan kegiatan untuk besok

Penerapan SOP penutupan

G. Rencana Penilaian

1. LingkupPerkembangan, STPPA, KD danIndikator

LINGKUP PRKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	HASIL PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama Moral	1.2	Anak menunjukkan perilaku menghargai orang lain dengan menggunakan 3 Kata Ajaib				
Sosem	2.5	Anak menunjukkan perilaku Percaya diri				
sosem	2.14	Anak menunjukkan perilaku Santun kepada orang lain				
Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak dapat menulis huruf dan angka sesuai pada 3 Kata Ajaib				
Kognitif	3.6-4.6	Anak dapat memasangkan 3 Kata Ajaib pada Gambar yang tepat				
Bahasa	3.11-4.11	Anak dapat menunjukkan kemampuan berbahasa mengekspresikan 3 Kata Ajaib				
Bahasa	3.12-4.12	Anak dapat membaca 3 Kata Ajaib				
Seni	3.15-4.15	Anak dapat mengekspresikan Bermain Peran penggunaan 3 Kata Ajaib dengan Kondisi yang tepat				

2. TeknikPenilaian

a. Cheklis

b. Catatan Anekdot

c. Hasil Karya

Mengetahui,
KepalaSekolah

Guru kelas

Hj. INDRATI, SPd, MM.Pd

SULASMINI, S.Pd

PENILAIAN ANEKDOT SENTRA SENI

TK KARTIKA IX -37 KEC. BONDOWOSO

SEMESTER / MINGGU : 2 / 4/1

PENGAMAT : SULASMINI, SPd

TAPEL : 2020/ 2021

HARI/ TANGGAL	Klp.	NAMA	PERISTIWA / PENGAMATAN	EVALUASI	KD
KAMIS 21 / 01 /2021	B	ANDRA FOTO	Bertanya saat bu guru bercerita kata ajaib seperti apa bu guru	Mampu menyebutkan 3 kata ajaib	3.11 + 4.11
		ACA FOTO	Memperagakan ucapan salah satu Kata Ajaib sesuai dengan kondisi yanag tepat	ACA Mampu menggunakan salah satu kata ajaib pada Kondisi yang tepat	3.6

PENILAIAN HASIL KARYA SENTRA SENI TK KARTIKA IX-37 KEC. BONDOWOSO

SEMESTER / MINGGU : 2 / 4 / 1 TAPEL : 2020 / 2021

PENGAMAT : Sulasmini, SPd

HARI / TANGGAL	Klp.	NAMA	HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	RUJUKAN CAPAIAN KD
Kamis. 21 januari 2021	B	adam	foto	Mengekspresikan penggunaan 3 Kata Ajaib dalam Bermain peran	3.15 + 4.15