TUGAS AKHIR

NAMA : AINI UMAROH

RPPH 1.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING

TK TARBIYATUL ATHFAL

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun

Semester / Bulan / Minggu ke : 1 / Oktober 2020 / 2

Tema / Sub Tema /Sub-sub Tema : Binatang/ Binatang yang hidup di air/ macam-macam binatang yang hidup di air

Judul Kegiatan Belajar : Bermain Bowling gambar binatang air

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI – 1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.

KI – 2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleransi kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

KI – 3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi, menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI – 4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD): 1.1,2.6, 2.8, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui binatang itu sebagai ciptaan Tuhan
- Mulai mengucapkan do’a-do’a pendek sesuai dengan agama yang di anutnya
- Melakukan gerakan motorik halus
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melempar sesuatu secara terarah.
- Anak mampu mengenal lambang bilangan
- Anak mampu membilang dengan benda

D. MATERI

- Makhluk hidup ciptaan Tuhan
- Pengenalan do'a
- Gerakan melempar
- Pengenalan konsep dan lambing bilangan
- Menyebut nama binatang
- Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbul yang melambangkannya
- Menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan

E. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

- Video
- Amplop angka
- Gambar binatang
- Botol bekas yang di tulisi angka
- Keranjang
- Kamera
- Kertas dan pensil

F. KEGIATAN MAIN

1. Anak mengambil bola, lalu dilempar kearah deretan botol yang ada tulisan angka
2. Anak mengambil botol yang jatuh terkena bola dan melihat angka berapa yang tertera di botol tersebut.
3. Anak mengambil amplop yang ada di botol (berisi angka)
4. Anak menyebutkan angkanya
5. Anak mengambil gambar binatang sesuai dengan angka yang tertera pada amplop
6. Meniru tulisan angka yang tertera di amplop

G. PROSES KEGIATAN

1. **Awal / Pembukaan (kegiatan bersama)**
   - Berdo'a sebelum kegiatan di mulai
   - Mengamati video yang di kirim guru lewat WA
2. **Inti**

   AREA MATEMATIKA DAN BERHITUNG

   Menghubungkan gambar binatang yang hidup di air dengan angka (1 – 5)

   AREA BAHASA

   Menyebutkan nama binatang pada gmbar yang di ambil anak

   AREA MUSIK

   Menyanyi "macam-macam binatang"

   AREA BACA TULIS

   Meniru tulisan angka yang ada di amplop
3. **Recalling**
   - Merapikan mainan
   - Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain (orang tua dan anak)
   - Menceritakan dan menunjukkan hasil karya

4. **Akhir / Penutup**
   - Orang tua menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain
   - Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah di mainkan hari ini.
   - Berdo'a setelah belajar dan salam

H. RENCANA PENILAIAN

Metode : Observasi

Instrument orang tua:

Event sampling (orang tua mencatat sebelum,saat dan sesudah pembelajaran dan mendokumentasikannya)

Instrument (Guru):

1. Daftar ceklis
2. Rubrik perkembangan berhitung
3. Catatan Kelas

LAMPIRAN MATERI PEMBELAJARAN

#anak #belajar #namahewan

Anak Belajar Nama-Nama Hewan Yang Hidup Di Air

LAGU ANAK TENTANG BINATANG AIR

https://www.youtube.com/watch?v=qhVh3NqYblc

RPPH 2

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING
TK TARBIYATUL ATHFAL

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Semester / Bulan / Minggu ke : 1 / Oktober 2020 / 3
Tema / Sub Tema /Sub-sub Tema : Binatang/ Binatang yang hidup di air/ makanan binatang yang hidup di air
Judul Kegiatan Belajar : Bermain Bowling gambar binatang air

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI – 1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.

KI – 2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleransi kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

KI – 3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi, menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI – 4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD): 1.1, 2.8, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui binatang itu sebagai ciptaan Tuhan
- Mulai mengucapkan do’a-do’a pendek sesuai dengan agama yang di anutnya
- Melakukan gerakan motorik halus
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melempar sesuatu secara terarah.
- Anak mampu mengenal lambang bilangan
- Anak mampu membilang dengan benda

D. MATERI

- Menjaga dan melestarikan ciptaan Tuhan
- Pengenalan do’a
- Gerakan melempar
- Pengenalan konsep dan lambing bilangan
- Menyebut macam-macam makanan binatang yang hidup di air
- Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbul yang melambangkannya
- Menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan

E. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

- Video
- Amplop angka
- Gambar makanan binatang
- Miniatur makanan binatang yang hidup di air
- Botol bekas yang di tulisi angka
- Keranjang
- Smartphone
- Kertas dan pensil

F. KEGIATAN MAIN

1. Anak mengambil bola, lalu dilempar kearah deretan botol yang ada tulisan angka.
2. Anak mengambil botol yang jatuh terkena bola dan melihat angka berapa yang tertera di botol tersebut.
3. Anak mengambil amplop yang ada di botol (berisi angka bergambar sesuai pada botol)
4. Anak menyebutkan angka pada gambar
5. Anak mengambil miniatur makanan binatang sesuai dengan angka yang tertera pada amplop

G. PROSES KEGIATAN

1. Awal / Pembukaan (kegiatan bersama)
   - Berdo'a sebelum kegiatan di mulai
   - Mengamati video yang di kirim guru lewat WA
   - Menggunakan aplikasi zoom

2. Inti

   AREA MATEMATIKA DAN BERHITUNG

   Menghubungkan gambar makanan binatang yang hidup di air dengan angka (1 – 5)

   AREA BAHASA

   Menyebutkan macam-macam makanan binatang yang di ambil anak

   AREA MUSIK

   Menyanyi "makanan binatang air"

   AREA BACA TULIS

   Meniru tulisan angka yang ada di amplop

3. Recalling
   - Merapikan mainan
   - Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain (orang tua dan anak)
   - Menceritakan dan menunjukkan hasil karya

4. Akhir / Penutup
   - Menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain
   - Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah di mainkan hari ini.
   - Berdo'a setelah belajar dan salam

H. RENCANA PENILAIAN

Metode : Observasi

Instrument (Guru):

1. Daftar ceklis
2. Event sampling
3. Rubrik perkembangan berhitung
4. Catatan Kelas

LAMPIRAN MATERI PEMBELAJARAN

https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?u=https://muslim.or.id/10984-panduan-makanan-5-meninjau-hewan-air.html

RPPH 3

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING
TK TARBIYATUL ATHFAL

Kelompok / Usia : B / 5-6Tahun
Semester / Bulan / Minggu ke : 1 / Oktober 2020 / 2
Tema / Sub Tema /Sub-sub Tema : Binatang/ Binatang yang hidup di air/ macam-macam binatang yang hidup di air
Judul Kegiatan Belajar : Bermain Kantong Kata

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI – 1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.

KI – 2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleransi kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

KI – 3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi, menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI – 4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD): 1.1, 2.6, 2.8, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.10- 4.10, 3.12-4.12

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui binatang itu sebagai ciptaan Tuhan
- Mulai mengucapkan do’a-do’a pendek sesuai dengan agama yang di anutnya
- Melakukan gerakan motorik halus (menulis kata)
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu memanfaatkan alat permainan di dalam ruangan.
- Mampu memecahkan masalah sederhana yang di hadapi dibantu oleh orang dewasa.
- Anak mampu mengenal lambang bilangan
- Anak mampu membilang dengan benda
- Menceritakan kembali apa yang didengar / dilakukan

D. MATERI

- Makhluk hidup ciptaan Tuhan
- Pengenalan do’a
- Guna anggota tubuh
- Koordinasi motorik halus
- Konsep dan lambing bilangan
- Menghitung mata dadu

- Menyebut nama binatang
- Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbul yang melambangkannya
- Membaca gambar sederhana
- Menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan

E. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

- Video
- kantong angka
- Gambar binatang
- Miniature binatang
- Dadu
- Keranjang
- Kamera
- Kertas dan pensil

F. KEGIATAN MAIN

1. Siapkan alat dan bahan
2. Anak mengambil dadu dan menggelindingkannya
3. Menghitung mata dadu yang keluar
4. Mengambil 1 gambar dari kantong angka sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar.
5. Anak mengucapkan apa yang didapat dan angka yang didapatnya
6. mengambil miniatur binatang sesuai dengan angka yang di dapat.
7. Menulis nama binatang yang di dapatkan
8. Menceritakan kepada orang dewasa

G. PROSES KEGIATAN

1. Awal / Pembukaan (kegiatan bersama)
   - Berdo'a sebelum kegiatan di mulai
   - Mengamati video yang di kirim guru lewat WA
2. Inti

   AREA MATEMATIKA DAN BERHITUNG

   Menghubungkan miniature binatang yang hidup di air dengan angka (1 – 10)

   AREA BAHASA

   - Menceritakan nama binatang yang di dapat anak dalam kantong kata

   AREA MUSIK

   Menyanyi "macam-macam binatang"

   AREA BACA TULIS

   Menulis nama binatang yang di dapat dari kantong angka
3. Recalling
   - Merapikan mainan
   - Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain (orang tua dan anak)
   - Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Akhir / Penutup
   - Orang tua menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain

- Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah di mainkan hari ini.
- Berdo'a setelah belajar dan salam

H. RENCANA PENILAIAN

Metode : Observasi

Instrument orang tua:

Event sampling (orang tua mencatat sebelum,saat dan sesudah pembelajaran dan mendokumentasikannya)

Instrument (Guru):

1. Daftar ceklis
2. Rubrik perkembangan berhitung
3. Catatan Kelas

LAMPIRAN MATERI PEMBELAJARAN

#anak #belajar #namahewan

Anak Belajar Nama-Nama Hewan Yang Hidup Di Air

LAGU ANAK TENTANG BINATANG AIR

https://www.youtube.com/watch?v=qhVh3NqYblc