

# SIKLUS 1

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Nama Satuan PAUD	: TKIT Nurul Fikri Juwana
Semester/bulan/minggu	: I/Oktober/ 1
Tema/Subtema	: Binatang/ Binatang air
Kelompok/Usia	: B/ 5-6 th
Hari/tanggal	: Rabu/14 Oktober 2020
Waktu Pembelajaran	: 2,5 jam
Sentra	: Persiapan
Kosakata	: Binatang air, ikan, udang, kepiting, cumi-cumi, paus, hiu, berenang ,insang,

### A. Kompetensi Inti ( KI )

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri , disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri ,jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
3. Mengenali diri, keluarga dan teman, pendidik pengasuh, lingkungan sekitar
4. Menunjukkan yang diketahui dirasa dan dibutuhkan melaui Bahasa, music, Gerakan dan karya dan karya secara produktif dan kreatif,serta mencerminkan perilaku anak yang berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.7,3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5,3.8- 4.8, 3.9-4.9,3.12- 4.12, 3.15- 4.15

KD		INDIKATOR
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	<b>Membuktikan</b> binatang adalah ciptaan Allah
2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara)untuk melatih kedisiplinan	<b>Membiasakan</b> perilaku bersabar dalam mendengarkan orang lain berbicara
3.1-4.1	Mengenal dan melakukan kegiatan beribadah sehari hari	<b>Membiasakan</b> ibadah sehari hari sesuai agama yang dianut
3.3-3.4	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	<b>Mengembangkan</b> kemampuan motoric halus
3.5- 4.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku	<b>Menggabungkan</b> puzzle gambar binatang air

	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	<b>Mengumpulkan</b> hasil pancingan ikan dengan cara <b>Menjumlahkannya</b>
3.8-4.8	Mengenal lingkungan alam ( hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll) Menyajikan berbagai karyanyadalam bentuk gambar, bercerita,bernyanyi,gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam ( hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan,dll)	<b>Menganalisis</b> jenis dan ciri-ciri binatang
3.9-4.9	Mengenal teknologi sederhana Menggunakan teknologi sederhana	<b>Melakukan</b> kegiatan memancing ikan
3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<b>Menghubungkan</b> huruf menjadi kata pada gambar binatang air
3.15-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	<b>Mengkreasikan</b> bahan-bahan yang ada dilingkungan menjadi hasil karya bentuk ikan

### C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati penjelasan guru melalui video , anak mampu **membuktikan** bahwa binatang ciptaan Allah (NAM) KD 1.1
- Anak mampu **membiasakan** berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Nam) KD. 3.1-4.1
- Setelah anak mengamati Video dari guru , anak mampu untuk **Membiasakan** perilaku bersabar dalam mendengarkan dan melihat Video sampai selesai ( SOSEM) KD 2.7
- Setelah **mengamati** video tentang perkembangbiakan binatang, anak mampu **menganalisis** ciri-ciri binatang air( kog) KD 3.1-4.1
- Setelah mengamati penjelasan guru melalui Video anak mampu Untuk **menggunakan** teknologi sederhana dengan menggunakan alat pancing memncing ikan (Kog) KD3.9-4.9
- Setelah anak melakukan kegiatan memancing, **Mengumpulkan** hasil pancingan ikan dengan cara **Menjumlahkannya** (Kog) KD 3.5- 4.5
- Setelah menjumlahkan hasil pancingan ikan anak mampu **menggabungkan** huruf menjadi kata pada gambar binatang air ( Bhs)KD. 3.12-4.12
- Setelah menggabungkan huruf menjadi kata pada gambar ikan anak mampu untuk **menggabungkan** puzzle gambar binatang air ( kog) KD.3.5-4.5

- Setelah melihat dan mendengarkan penjelasan guru melalui video ,anak mampu **Mengkreasikan** bahan-bahan yang ada dilingkungan menjadi hasil karya bentuk ikan (seni )KD **3.15-4.15**
- Setelah anak **Mengkreasikan** bahan-bahan yang ada dilingkungan menjadi hasil karya bentuk ikan, anak mampu **mengembangkan** kemampuan motoric halus(MH) KD. 3.3-3.4

#### D. Nilai Karakter

- Religius
- Nasionalisme
- Kemandirian
- Gotong royong
- Integritas

#### E. Materi (Materi Pembiasaan dan Materi Kegiatan)

##### 1. Materi Pembiasaan

- Lagu Indonesia raya
- Salam
- Do'a kegiatan
- Wujud syukur
- Wujud Sabar
- Absensi
- Hafalan surah, doa, hadist

##### 2. Materi Kegiatan

- Binatang ciptaan Allah
- Macam binatang yang hidup di air
- Ciri –ciri binatang air
- Koordinasi motoric halus
- Konsep bilangan 1-10 ikan hasil pancingan
- Huruf vocal dan konsonan
- Bentuk Ikan dari bahan yang ad di lingkungan sekitar rumah

#### F. Pendekatan & Metode

Pendekatan : Scientific

Strategi : Project Based Learning

Metode : Demonstrasi Video online, proyek, unjuk kerja

### **G. Media, alat, bahan dan Sumber belajar**

- Anak langsung dan orang tua
- Handphone, Laptop, video ciri-ciri binatang air
- Beberapa ekor ikan
- Kartu huruf dan gambar binatang
- Peraga pazzle gambar binatang 6-7 potong
- Kaset CD bekas, sponhati, lem ,gunting, daun kering, sterofom
- Gambar binatang-binatang yang ada di air
- Alat pancingan ikan, peraga ikan, ember, air ,keranjang,

### **H. Kegiatan Motorik Kasar**

- Melakukan gerakan secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan ( menirukan gerakan ikan berenang)

### **I. Langkah- langkah Kegiatan Pembelajaran**

#### **• Pijakan Lingkungan**

- Guru meminta kepada wali murid untuk bekerjasama dalam memberikan pembelajaran daring ketika dirumah
- Guru memberikan bahan dan alat main satu hari sebelumnya kepada wali murid dan memberikan petunjuk langkah-langkah cara bermain yang harus dilakukan anak
- Wali murid mempersiapkan dan menata bahan dan alat main sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan
  1. Memancing ikan kemudian
  2. Menghitung hasil tangkapan dan menulisnya
  3. Menyusun huruf membentuk kata nama-nama binatang yang hidup diair
  4. Bermain puzzle gambar binatang yang hidup diair
  5. Berkreasi membentuk ikan dari bahan-bahan yang ada dilingkungan, anak bebas memilih bahan yang akan dipergunakan
    - ✓ Dari Kaset Cd bekas
    - ✓ Dari Daun

- ✓ Dari Kain perca
- ✓ Dari sterofom

- Guru mengirimkan video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi kinemaster melalui smartphone ke WA grup wali murid

## 1. Pembukaan (30 menit)

### • Pijakan sebelum main

- Anak dan orang tua memberi salam dan berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Orangtua mengajak anak menirukan gerakan ikan berenang dan bernyanyi “ ikan”
- Orang tua dan anak membuat kesepakatan dan peraturan sebelum main
- Guru memutar video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi kinemaster melalui smartphone ke WA grup wali murid
- Anak didampingi orang tua **mengamati** video tentang ciri-ciri binatang air

## 2. Kegiatan Inti ( 70 menit)

### • Pijakan saat main

- Anak dirangsang oleh orang tua untuk dapat **menanya** ; siapa yang menciptakan binatang? Macam-macam binatang air ? apa ciri- ciri ikan? Bagaimana binatang air bisa bernafas? Kapan memberi makan binatang air?, dimana kita bisa menemukan binatang air?
- Anak didampingi orang tua **mengumpulkan informasi** dengan bercakap-cakap tentang apa yang mereka ketahui mengenai binatang air
- Kemudian anak masuk ke kegiatan inti disentra **persiapan**
  1. Anak memancing ikan kemudian
  2. Anak menghitung hasil tangkapan dan menuliskan
  3. Menyusun huruf membentuk kata nama-nama binatang yang hidup di air
  4. Bermain puzzle gambar binatang yang hidup di air
  5. Berkreasi membentuk ikan dari bahan-bahan yang ada dilingkungan, anak bebas memilih bahan yang akan dipergunakan
    - ✓ Dari Kaset Cd bekas
    - ✓ Dari Daun
    - ✓ Dari sterofom
- Anak dengan dibimbing orangtua dapat **menalar** kegiatan hari ini mulai dari anak dapat **membandingkan** binatang yang hidup di air, ciri-ciri nya , dan macamnya dan jenisnya ,

Koordinasi motoric halus, ,menghitung jumlah ikan, Huruf vocal dan konsonan, bermain puzzle ,membuat Bentuk Ikan dari bahan –bahan yang ada di lingkungan

### 3.Recalling ( 15 menit)

- **Pijakan setelah main**

1. Anak dipandu orangtua merapikan mainan
2. Tanya jawab tentang perasaan selama kegiatan bermain
3. Anak didampingi orang tua berdiskusi untuk **mengkomunikasikan** kegiatan yang sudah dilakukan dengan menceritakan dan menunjukkan hasil karya yang dibuatnya
4. Anak dipandu orang tua menciptakan video kegiatan yang telah dilakukan
5. Siswa dipandu orang tua mengirim video ke guru
6. Siswa mendapat umpan balik dan reward atas tugas yang diselesaikan dari guru
7. Guru memberikan penguatan positif dan memberikan semangat dan motivasi untuk anak yang belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik

### 4.Penutup ( menit)

- Mengucap syukur setelah melaksanakan kegiatan
- Berdoa dan salam

### J. Penilaian

- a. Pengetahuan: Scala Checklist
- b. Sikap : anekdot
- c. Keterampilan: Hasil Karya

Mengetahui  
Kepala TK IT Nurul Fikri

Juwana, Oktober2020

Guru Sentra

Asih Ristyaningsih. S.pi.M.Pd

Suciah

1. **Penilaian Bentuk Checklist per kelas** dengan menuliskan kriteria pencapaian perkembangan anak (BB/MB/BSH/BSB)

Kelompok :.....

Tanggal :.....

KI/ KD	ASPEK PENGEMBA NGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	PENILAIAN			
			Nadin	Ifa	faiha	Dst.

**Keterangan Kriteria Pencapaian Perkembangan Anak:**

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**2. Catatan Anekdot**

Nama : Nadin

Kelas : TK B

Periode : Bulan Oktober

Tahun : 2020

Tanggal	Peristiwa/ Perilaku	KD & Indikator	Capaian Perkembangan

**3. Data Hasil Karya**

Nama : Nadin

Kelas : TK B

Periode : Bulan Oktober

Tahun : 2020

NO	Hasil Karya & Pengamatan	KD & Indikator	Capaian Perkembangan
1.			

#### EVALUASI & PENGAYAAN

Guru mencatat dan mendokumentasikan perkembangan anak melalui penilaian, hasil karya

## SIKLUS 2

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TKIT Nurul Fikri Juwana  
Semester/bulan/minggu : I/Oktober/ 1  
Tema/Subtema : Binatang/ Binatang air  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 th  
Hari/tanggal : Kamis/15 Oktober 2020  
Waktu Pembelajaran : 2,5 jam  
Sentra : Persiapan  
Kosakata : Binatang air, perkembangbiakan , bertelur, beranak,

#### K. Kompetensi Inti ( KI )

5. Menerima ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri , disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri ,jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
7. Mengenali diri, keluarga dan teman, pendidik pengasuh, lingkungan sekitar

8. Menunjukkan yang diketahui dirasa dan dibutuhkan melalui Bahasa, music, Gerakan dan karya dan karya secara produktif dan kreatif,serta mencerminkan perilaku anak yang berakhlak mulia.

**L. Kompetensi Dasar (KD) :** 1.1, 2.7, 3.1-4.1,3.3-4.3, 3.5-4.5,3.8- 4.8, 3.9-4.9,3.12- 4.12, 3.15- 4.15

KD		INDIKATOR
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	<b>Membuktikan</b> binatang adalah ciptaan Allah
2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara)untuk melatih kedisiplinan	<b>Membiasakan</b> perilaku bersabar dalam mendengarkan orang lain berbicara
3.1-4.1	Mengenal dan melakukan kegiatan beribadah sehari hari	<b>Membiasakan</b> ibadah sehari hari sesuai agama yang dianut
3.3-3.4	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	<b>Mengembangkan</b> kemampuan motoric halus
3.5- 4.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	<b>Menggabungkan</b> puzzle gambar binatang air <b>Mengumpulkan</b> hasil pancingan ikan dengan cara <b>Menjumlahkannya</b>
3.8-4.8	Mengenal lingkungan alam ( hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll) Menyajikan berbagai karyanyadalam bentuk gambar, bercerita,bernyanyi,gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam ( hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan,dll)	<b>Menganalisis</b> proses perkembangbiakan binatang
3.9-4.9	Mengenal teknologi sederhana Menggunakan teknologi sederhana	<b>Melakukan</b> kegiatan memancing ikan
3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<b>Menghubungkan</b> huruf menjadi kata pada gambar binatang air
3.15-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	<b>Mengkreasikan</b> bahan-bahan yang ada dilingkungan menjadi hasil karya bentuk ikan

**M. Tujuan Pembelajaran**

- Setelah mengamati penjelasan guru melalui video , anak mampu **membuktikan** bahwa binatang ciptaan Allah (NAM) KD 1.1
- Anak mampu **membiasakan** berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Nam) KD. 3.1-4.1
- Setelah anak mengamati Video dari guru , anak mampu untuk **Membiasakan** perilaku bersabar dalam mendengarkan dan melihat Video sampai selesai ( SOSEM) KD 2.7
- Setelah **mengamatit** video tentang perkembangbiakan binatang, anak mampu **menganalisis** proses perkembangbiakan ikan dari bertelur menjadi ikan dewasa. Anak mampu untuk mengenal binatang ciptaan Allah ( kog) KD 3.1-4.1
- Setelah mengamati penjelasan guru melalui Video anak mampu Untuk **menggunakan** teknologi sederhana dengan menggunakan alat pancing memancing ikan (Kog) KD3.9-4.9
- Setelah anak melakukan kegiatan memancing, **Mengumpulkan** hasil pancingan ikan dengan cara **Menjumlahkannya** (Kog) KD 3.5- 4.5
- Setelah menjumlahkan hasil pancingan ikan anak mampu **menggabungkan** huruf menjadi kata pada gambar binatang air ( Bhs)KD. 3.12-4.12
- Setelah menggabungkan huruf menjadi kata pada gambar ikan anak mampu untuk **menggabungkan** puzzle gambar binatang air ( kog) KD.3.5-4.5
- Setelah melihat dan mendengarkan penjelasan guru melalui video ,anak mampu **Mengkreasikan** bahan-bahan yang ada dilingkungan menjadi hasil karya bentuk ikan (seni )KD **3.15-4.15**
- Setelah anak **Mengkreasikan** bahan-bahan yang ada dilingkungan menjadi hasil karya bentuk ikan, anak mampu **mengembangkan** kemampuan motoric halus(MH) KD. 3.3-3.4

## N. Nilai Karakter

- Religius
- Nasionalisme
- Kemandirian
- Gotong royong
- Integritas

## O. Materi (Materi Pembiasaan dan Materi Kegiatan)

### 2. Materi Pembiasaan

- Lagu Indonesia raya
- Salam

- Do'a kegiatan
- Wujud syukur
- Wujud Sabar
- Absensi
- Hafaln surah, doa, hadist

## 2. Materi Kegiatan

- Binatang ciptaan Allah
- Macam binatang yang hidup di air
- Perkembangbiakan binatang air
- Koordinasi motoric halus
- Konsep bilangan 1-20 ikan hasil pancingan
- Huruf vocal dan konsonan
- Bentuk Ikan dari bahan yang ad di lingkungan sekitar rumah

## P. Pendekatan & Metode

Pendekatan : Scientific

Strategi : Project Based Learning

Metode : Demonstrasi Video online, proyek, unjuk kerja

## Q. Media, alat, bahan dan Sumber belajar

- Anak langsung dan orang tua
- Handphone, Laptop, video perkembangbiakan binatang air
- Beberapa ikan, udang di aquarium kecil
- Kartu huruf dan gambar binatang
- Peraga pazzle gambar binatang terdiri dari 7-10 potong
- Kaset CD bekas, sponhati, lem ,gunting, sterofom, daun kering, kerang, kain perca
- Gambar binatang-binatang yang ada di air
- Alat pancingan ikan, peraga ikan, ember, air ,keranjang,

## R. Kegiatan Motorik Kasar

- Melakukan gerakan secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan ( menirukan gerakan ikan berenang)

## S. Langkah- langkah Kegiatan Pembelajaran

- **Pijakan Lingkungan**

- Guru meminta kepada wali murid untuk bekerjasama dalam memberikan pembelajaran daring ketika dirumah
  - Guru memberikan bahan dan alat main satu hari sebelumnya kepada wali murid dan memberikan petunjuk langkah-langkah cara bermain yang harus dilakukan anak
  - Wali murid mempersiapkan dan menata bahan dan alat main sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan
6. Memancing ikan kemudian
  7. Menghitung 1-20 hasil tangkapan dan menulisnya
  8. Menyusun kata menjadi kalimat proses perkembangbiakan binatang air
  9. Bermain puzzle gambar binatang yang hidup di air ( terdiri dari 7-10 potong)
  10. Berkreasi membentuk ikan dari bahan-bahan yang ada di lingkungan, anak bebas memilih bahan yang akan dipergunakan
    - ✓ Dari Kaset CD bekas
    - ✓ Dari Daun
    - ✓ Dari Kain perca
    - ✓ Dari sterofom
    - ✓ Kulit kerang
- Guru mengirimkan video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi kinemaster melalui smartphone ke WA grup wali murid

### 1. Pembukaan (30 menit)

- **Pijakan sebelum main**

- Anak dan orang tua memberi salam dan berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Anak dan orangtua menirukan gerakan ikan berenang dan menyanyi lagu "ikan"
- Orang tua dan anak membuat kesepakatan dan peraturan sebelum main
- Guru memutar video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi kinemaster melalui smartphone ke WA grup wali murid
- Anak didampingi orang tua **mengamati** video tentang perkembangbiakan binatang air

### 2. Kegiatan Inti ( 70 menit)

- **Pijakan saat main**

- Anak dirangsang oleh orang tua untuk dapat **menanya** ; siapa yang menciptakan ikan? Bagaimana perkembangbiakan ikan?, kapan ikan siap dipanen? Mengapa ikan banyak disukai? apa manfaat ikan ?
- Anak didampingi orang tua **mengumpulkan informasi** dengan bercakap-cakap tentang apa yang mereka ketahui mengenai binatang ikan
- Kemudian anak masuk ke kegiatan inti disentra **persiapan**
  1. Anak memancing ikan kemudian
  2. Anak menghitung 1-20 hasil tangkapan dan menuliskannya
  3. Menyusun kata menjadi kalimat proses perkembangbiakan binatang air
  4. Bermain puzzle gambar binatang yang hidup di air ( terdiri dari 7-10 potong)
  5. Berkreasi membentuk ikan dari bahan-bahan yang ada dilingkungan, anak bebas memilih bahan yang akan dipergunakan
    - ✓ Dari Kaset CD bekas
    - ✓ Dari Daun
    - ✓ Dari Kain perca
    - ✓ Dari sterofom
    - ✓ Kulit kerang
- Anak dengan dibimbing orangtua dapat **menalar** kegiatan hari ini mulai dari anak dapat **membandingkan** binatang yang hidup di air, perkembangbiakannya, Koordinasi motoric halus, ,menghitung jumlah ikan, Huruf vocal dan konsonan, bermain puzzle membuat Bentuk Ikan dari bahan –bahan yang ada dilingkungan

### 3.Recalling ( 15 menit)

- **Pijakan setelah main**

8. Anak dipandu orangtua merapikan mainan
9. Tanya jawab tentang perasaan selama kegiatan bermain
10. Anak didampingi orang tua berdiskusi untuk **mengkomunikasikan** kegiatan yang sudah dilakukan dengan menceritakan dan menunjukkan hasil karya yang dibuatnya
11. Anak dipandu orang tua menciptakan video kegiatan yang telah dilakukan
12. Siswa dipandu orang tua mengirim video ke guru
13. Siswa mendapat umpan balik dan reward atas tugas yang diselesaikan dari guru
14. Guru memberikan penguatan positif dan memberikan semangat dan motivasi untuk anak yang belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik

**4. Penutup ( menit)**

- Mengucap syukur setelah melaksanakan kegiatan
- Berdoa dan salam

**T. Penilaian**

- d. Pengetahuan: Scala Checklist
- e. Sikap : anekdot
- f. Keterampilan: Hasil Karya

Mengetahui  
Kepala TK IT Nurul Fikri

Juwana, Oktober 2020  
Guru Sentra

Asih Ristyaningsih. S.pi.M.Pd

Suciah

**4. Penilaian Bentuk Checklist per kelas** dengan menuliskan kriteria pencapaian perkembangan anak (BB/MB/BSH/BSB)

Kelompok :.....

Tanggal :.....

KI/ KD	ASPEK PENGEMBA NGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	PENILAIAN			
			Nadin	Ifa	faiha	Dst.

**Keterangan Kriteria Pencapaian Perkembangan Anak:**

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### 5. Catatan Anekdotal

Nama : Nadin

Kelas : TK B

Periode : Bulan Oktober

Tahun : 2020

Tanggal	Peristiwa/ Perilaku	KD & Indikator	Capaian Perkembangan

### 6. Data Hasil Karya

Nama : Nadin

Kelas : TK B

Periode : Bulan Oktober

Tahun : 2020

NO	Hasil Karya & Pengamatan	KD & Indikator	Capaian Perkembangan
1.			

### EVALUASI & PENGAYAAN

Guru mencatat dan mendokumentasikan perkembangan anak melalui penilaian, hasil karya

## TK A

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Nama Satuan PAUD	: TKIT Nurul Fikri Juwana
Semester/bulan/minggu	: I/Oktober/ 1
Tema/Subtema	: Binatang/ Binatang darat
Kelompok/Usia	: A/ 4-5 th
Hari/tanggal	: senin, 19 Oktober 2020
Waktu Pembelajaran	: 2,5 jam
Sentra	: Persiapan
Kosakata	: Binatang darat, Kambing, sapi, kuda, macan, jerapah, bebek, ayam , unta,gajah, ular, dll

#### U. Kompetensi Inti ( KI )

9. Menerima ajaran agama yang dianutnya.
10. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri , disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri ,jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
11. Mengenali diri, keluarga dan teman, pendidik pengasuh, lingkungan sekitar
12. Menunjukkan yang diketahui dirasa dan dibutuhkan melau Bahasa, music, Gerakan dan karya dan karya secara produktif dan kreatif,serta mencerminkan perilaku anak yang berakhlak mulia.

#### V. Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.7, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6,3.8- 4.8, ,3.12- 4.12, 3.15- 4.15

KD		INDIKATOR
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	Mensyukuri Ciptaan tuhan
2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	<b>Menunjukkan</b> perilaku bersabar dalam mendengarkan orang lain berbicara
3.1-4.1	Mengenal dan melakukan kegiatan beribadah sehari hari	<b>Melaksanakan</b> ibadah sehari hari sesuai agama yang dianut
3.3-3.4	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	<b>Mengembangkan</b> kemampuan motoric kasar bergerak sambil bernyanyi ‘ binatang darat ‘
3.6- 4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya	<b>Menyusun urutan</b> lambang bilangan 1-

	Menyampaikan tentang apa, dan bagaimana benda-benda disekitar yng dikenal	10 <b>Mengelompokkan</b> binatang darat berdasarkan ukuran dan warna
3.8-4.8	Mengenal lingkungan alam ( hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll) Menyajikan berbagai karyanyadalam bentuk gambar, bercerita,bernyanyi,gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam ( hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan,dll)	<b>Menganalisis</b> ciri-ciri Binatang yang hidup didarat
3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<b>Membentuk</b> kata binatang darat dari kerikil <b>Menyusun</b> kartu huruf menjadi nama-nam binatang
3.15-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	<b>Berkreasi</b> dengan mengecap jari membentuk macam-macam binatang darat

#### W. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati penjelasan guru melalui video , anak mampu **membuktikan** bahwa binatang ciptaan Allah (NAM) KD 1.1
- Anak mampu **membiasakan** berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Nam) KD. 3.1-4.1
- Setelah anak mengamati Video dari guru , anak mampu untuk **Membiasakan** perilaku bersabar dalam mendengarkan dan melihat Video sampai selesai ( SOSEM) KD 2.7
- Setelah **mengamati** video tentang ciri-ciri binatang darat , anak mampu **menganalisis** ciri-ciri binatang yang ad didarat ( kog) KD 3.1-4.1
- Setelah anak mengamati video tentang binatang , anak mampu **Mengembangkan** kemampuan motoric kasar bergerak sambil bernyanyi ‘ binatang darat ‘“(MK) KD 3.3- 4.3
- Setelah mengamati penjelasan guru melalui video , anak mampu **mengelompokkan** binatang darat berdasarkan ukuran dan warna ( Kog)KD. 3.6-4.6
- Setelah mengelompokkan binatang darat berdasarkan ukuran dan warna, anak mampu untuk **menyusun** kartu huruf menjadi nama-nama binatang (BHS) 3.12-4.12
- Setelah menyusun kartu huruf, anak mampu untuk **membentuk** kata binatang darat dari kerikil (BHS) 3.12-4.12

- Setelah membentuk kata binatang dari kerikil , anak mampu menyusun urutan lambang bilangan 1-10 ( kog) KD 3.6-4.6
- Setelah melihat dan mendengarkan penjelasan guru melalui video ,anak mampu **Berkreasi** dengan mengecap jari membentuk macam-macam binatang darat (seni )KD **3.15-4.15**

## **X. Nilai Karakter**

- Religius
- Nasionalisme
- Kemandirian
- Gotong royong
- Integritas

## **Y. Materi (Materi Pembiasaan dan Materi Kegiatan)**

### **3. Materi Pembiasaan**

- Lagu Indonesia raya
- Salam
- Do'a kegiatan
- Wujud syukur
- Wujud Sabar
- Absensi
- Hafalan surat pendek,do'a dan hadist

### **2. Materi Kegiatan**

- Binatang ciptaan Allah
- Koordinasi motoric halus
- Ciri-ciri Binatang yang hidup di air
- Macam-macam binatang yang hidup di air
- Urutan bilangan
- Huruf vocal dan konsonan
- Cap jari bentuk binatang darat

## **Z. Pendekatan & Metode**

Pendekatan : Scientific

Strategi : Problem Based Learning

Metode : Demonstrasi Video online, proyek, unjuk kerja

#### AA. Media, alat, bahan dan Sumber belajar

- Anak langsung dan orang tua
- Handphone, Laptop, video ciri-ciri binatang darat
- Gambar peraga macam-macam binatang darat
- Kartu huruf dan gambar binatang
- Gambar binatang, kerikil
- Peraga angka gambar binatang
- Kertas, pewarna alami dari daun dan kunyit, spidol warna

#### BB. Langkah- langkah Kegiatan Pembelajaran

- **Pijakan Lingkungan**
  - Guru meminta kepada wali murid untuk bekerjasama dalam memberikan pembelajaran daring ketika dirumah
  - Guru memberikan bahan dan alat main satu hari sebelumnya kepada wali murid dan memberikan petunjuk langkah-langkah cara bermain yang harus dilakukan anak
  - Wali murid mempersiapkan dan menata bahan dan alat main sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan
    1. Anak **Mengelompokkan** binatang darat berdasarkan ukuran dan warna
    2. Anak **Menyusun** kartu huruf menjadi nama-nama binatang
    3. Anak **Membentuk** kata binatang darat dari kerikil
    4. Anak **Menyusun urutan** lambang bilangan 1-10
    5. Anak **Berkreasi** dengan mengecap jari membentuk macam-macam binatang darat
  - Guru mengirimkan video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi kinemaster melalui smartphone ke WA grup wali murid

#### 1. Pembukaan (30 menit)

- **Pijakan sebelum main**
  - Anak dan orang tua memberi salam dan berdoa sebelum kegiatan dimulai
  - Orang tua mengajak anak untuk bernyanyi sambil bergerak lagu binatang darat sesuai yang ada di video grup WA

- Orang tua dan anak membuat kesepakatan dan peraturan sebelum main
- Guru memutar video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi kinemaster melalui smartphone ke WA grup wali murid
- Anak didampingi orang tua **mengamati** video tentang ciri-ciri binatang darat

## 2. Kegiatan Inti ( 70 menit)

- **Pijakan saat main**

- Anak dirangsang oleh orang tua untuk dapat **menanya** ; siapa yang menciptakan binatang darat ? apa ciri- ciri binatang darat ? Bagaimana perkembangbiakan binatang darat ?
- Anak didampingi orang tua **mengumpulkan informasi** dengan bercakap-cakap tentang apa yang mereka ketahui mengenai binatang darat
- Orang tua menjelaskan kepada anak alat main dan cara kerja dan memilih ragam main
- Kemudian anak masuk ke kegiatan inti disentra **persiapan**
  11. Anak **Mengelompokkan** binatang darat berdasarkan ukuran dan warna
  12. Anak **Menyusun** kartu huruf menjadi nama-nama binatang
  13. Anak **Membentuk** kata binatang darat dari kerikil
  14. Anak **Menyusun urutan** lambang bilangan 1-10
  15. Anak **Berkreasi** dengan mengecap jari membentuk macam-macam binatang darat
- Anak dengan dibimbing orangtua dapat **menalar** kegiatan hari ini mulai dari anak dapat **membandingkan** binatang yang hidup di darat , ciri-ciri dan macamanya , perkembangbiakannya, Koordinasi motoric kasar, menyusun urutan lambing bialngan, membentuk kata , menyusun kartu huruf, berkreasi membentuk macam-macam binatang darat

## 3.Recalling ( 15 menit)

- **Pijakan setelah main**

15. Anak dipandu orangtua merapikan mainan
16. Tanya jawab tentang perasaan selama kegiatan bermain
17. Anak didampingi orang tua berdiskusi untuk **mengkomunikasikan** kegiatan yang sudah dilakukan dengan menceritakan dan menunjukkan hasil karya yang dibuatnya
18. Anak dipandu orang tua menciptakan video kegiatan yang telah dilakukan
19. Siswa dipandu orang tua mengirim video ke guru
20. Siswa mendapat umpan balik dan reward atas tugas yang diselesaikan dari guru

21. Guru memberikan penguatan positif dan memberikan semangat dan motivasi untuk anak yang belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik

**4. Penutup ( menit)**

- Mengucap syukur setelah melaksanakan kegiatan
- Berdoa dan salam

**CC. Penilaian**

- g. Pengetahuan: Scala Checklist
- h. Sikap : anekdot
- i. Keterampilan: Hasil Karya

Mengetahui  
Kepala TK IT Nurul Fikri

Juwana, Oktober 2020  
Guru Sentra

Asih Ristyaningsih. S.pi.M.Pd

Suciah

7. **Penilaian Bentuk Checklist per kelas** dengan menuliskan kriteria pencapaian perkembangan anak (BB/MB/BSH/BSB)

Kelompok : .....

Tanggal : .....

KI/ KD	ASPEK PENGEMBA NGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	PENILAIAN			
			Nadin	Ifa	faiha	Dst.


**Keterangan Kriteria Pencapaian Perkembangan Anak:**

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**8. Catatan Anekdot**

Nama : Nadin

Kelas : TK B

Periode : Bulan Oktober

Tahun : 2020

Tanggal	Peristiwa/ Perilaku	KD & Indikator	Capaian Perkembangan

**9. Data Hasil Karya**

Nama : Nadin

Kelas : TK B

Periode : Bulan Oktober

Tahun : 2020

NO	Hasil Karya & Pengamatan	KD & Indikator	Capaian Perkembangan
1.			

**EVALUASI & PENGAYAAN**

Guru mencatat dan mendokumentasikan perkembangan anak melalui penilaian, hasil karya