

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

MODEL SENTRA

TK MARDI LUHUR SUMBERREJO

Alamat: Jln. Rya Tayu – Gunungwungkal KM 04 kode pos 59156

Semester/bulan/minggu:2/10/14

Hari/tanggal/waktu :senin, 14/10/2020/07.30-10.00

Kelompok usia : 4-5 tahun

tema/sub tema :binatang/ binatang air

kegiatan main : SENTRA PERSIAPAN

kosa kata : air,berenang,sisik,insang,ekor

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 - Menerima ajaran Agama yang dianutnya

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

KI 3 - Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik/pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD, dengan cara ; mengamati dengan indra (melihat , mendengar, mengiduk, merasa, meraba); menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasi, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

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

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.1 mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya	- membuktikan binatang air ciptaan Tuhan
3.3 mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	- Mengembangkan kemampuan fisik motoric bergerak sambil bernyanyi lagu binatang air
3.6 mengenal benda – benda disekitarnya (nama , warna, bentuk, ukuran pola , sifat, suara , tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) 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	- mengelompokkan binatang air berdasarkan 2 series (ukuran dan warna) - menghitung binatang air
3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- Menyusun kartu huruf menjadi nama – nama binatang air - membentuk huruf yang menyusun kata nama - nama binatang air dengan kerikil
2.12 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	- Mengembangkan sikap tanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan
3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan media	- mengkreasikan gambar binatang air dengan finger print

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mengamati video tentang binatang air siswa dapat membuktikan binatang air ciptaan Tuhan (NAM.1.1)
- Setelah mengamati video tentang binatang air siswa dapat menganalisis ciri – ciri binatang air (Kog.3.6-4.6)
- Setelah mengamati video tentang binatang air siswa dapat meningkatkan kemampuan motoric dengan bernyanyi sambil bergerak lagu “ binatang air” (FM.3,3-4.3)
- Setelah mengamati video tentang binatang air siswa dapat menghitung jumlah binatang air (1-20) (kog.3.6-4.6)
- Setelah mengamati video tentang binatang air siswa dapat mengelompokkan binatang air 2 series berdasarkan ukuran dan warna (KOG 3.6-4.6)
- Setelah mengamati video tentang binatang air siswa dapat membentuk huruf yang menyusun kata binatang air dengan kerikil (BHS 3.12-4.12)
- Setelah mengamati video tentang binatang air siswa dapat menyusun kartu huruf kata nama - nama binatang air (BHS 3.12 – 4.12)
- Setelah mengamati video tentang mamalia siswa dapat mengkreasikan gambar binatang air dengan finger print (3.15-4.15)
- Siswa dapat mengembangkan sikap tanggung jawab dengan menyelesaikan tugas yang diberikan (SOSEM 2.12)

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
<ul style="list-style-type: none"> - Religiositas - Nasionalisme - Kemandirian - Integritas

MATERI PEMBELAJARAN	
Materi Pembiasaan <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris, Lagu Indonesia Raya - Berdoa sebelum/ sesudah belajar dan makan - Cuci tangan setelah kegiatan dan sebelum makan - Membalas dan mengucapkan salam waktu datang dan pulang - Hafalan surat pendek, do'a sehari – hari, fasholatan 	Materi kegiatan <ul style="list-style-type: none"> - Ciri – ciri binatang air - Jenis – jenis binatang air - Tempat hidup binatang air - Tanggungjawab - Huruf konsonan dan vokal - Konsep bilangan 1-5 - Bentuk binatang air - Koordinasi motoric halus

PENDEKATAN	STRATEGI	METODE
Scientific	PROBLEM BASED LEARNING	Tanya jawab, diskusi, praktek langsung

Media, bahan dan sumber pembelajaran
Media pembelajaran = link youtube tentang video, gambar binatang air, kartu huruf, HVS
Bahan= lem, pewarna, kerikil

LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN
<p>❖ PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN Menyiapkan link video, buku – buku dan gambar untuk mendukung tema, menata lingkungan main yang terdiri dari ragam main untuk divideokan oleh guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fingerprint gambar binatang air 2. Menghitung binatang air 3. Mengelompokkan binatang air 2 series 4. Menyusun kartu huruf menjadi kata 5. Membentuk huruf dari kerikil <p>Guru membuat video pembelajaran hari ini tentang tema dan kegiatan yang sudah ditentukan</p>
<p>❖ PIJAKAN SEBELUM MAIN 30 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengirim video pembelajaran lewat grup whats up dipagi hari pukul 08.00 WIB kepada walimurid 2. Siswa dan orang tua menyiapkan media alat dan belajar yang digunakan dari informasi grup WA yang dikirim guru. 3. Orang tua mendampingi anak melihat video kiriman guru di grup WA 4. Orang tua menyiapkan ragam main sesuai dengan materi pembelajaran hari itu yang di sesuaikan dengan kiriman video di Grup WA 5. Siswa dipandu orang tua berdo'a sebelum belajar 6. Orang tua mengajak anak untuk bernyanyi sambil bergerak lagu binatang air sesuai yang ada di video grup WA 7. Orang tua mengajak anak untuk berdiskusi tentang tema hari ini tentang ciri – ciri, jenis – jenis dan tempat hidup 8. Orang tua menjelaskan kepada anak alat main dan cara kerja dan memilih ragam main
<p>❖ PIJAKAN SAAT MAIN 60 MENIT</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengamati Orang tua mendampingi anak mengamati video pembelajaran tentang binatang air b. Menanya Orang tua merangsang anak untuk bertanya tentang <ul style="list-style-type: none"> - apa itu binatang air? - siapa yang menciptakan binatang air? - bagaimana ciri – ciri binatang air? - dimana binatang air hidup? c. Anak mengumpulkan informasi dan menalar Orang tuaa mengajak untuk bercakap-cakap tentang binatang air, menganalisa ciri – ciri binatang air, jenis – jenis binatang air dan dimana tempat hidupnya, kemudian memilih ragam main yang sudah disediakan

<ol style="list-style-type: none"> 1. Fingerprint gambar binatang air 2. Menghitung binatang air 3. Mengelompokkan binatang air 2 serie ukuran dan warna 4. Menyusun kartu huruf menjadi kata nama – nama binatang air 5. Membentuk huruf dari kerikil menjadi nama- nama binatang air <p>d. Anak mengkomunikasikan</p> <p>Anak mengkomunikasikan kegiatan yang telah dilakukan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orang tua membantu anak memvidokan kegiatan anak diragam main
<p>❖ PIJAKAN SETELAH MAIN 30 MENIT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memandu anak untuk mengirim video rekaman ke Guru digrup WA 2. Guru merespon kiriman video dari anak dengan memberikan reward ats kegiatan yang sudah dilakukan anak 3. Guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu menyelesaikan kegiatan dengan baik

PENILAIAN
<ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Catatan anekdot - Hasil karya

Sumberrejo, September 2020

Mengetahui

Kepala TK Mardi Luhur

Jariyatun,S.Pd

Guru kelompok B

Sulikah,S.Pd

Rencana Penilaian (mencantumkan teknik penilaian dan Indikator Pencapaian Kompetensi)

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

KI/ KD	ASPEK PENGEMBANGAN	INDIKATOR KOMPETENSI YANG DICAPAI	PENILAIAN			
			Zea	lala	nadif	Ahes
Sikap spiritual (1.1)	Nilai Agama dan Moral	- Membuktikan binatang air ciptaan Tuhan				
Sikap sosial (2.12)	Sosem	- Tanggungjawab menyelesaikan tugas/ kegiatan yang sudah dipilih				
Pengetahuan (3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12)	Fisik motorik	- Mampu menyeimbangkan tubuh saat bergerak sambil bernyanyi				
	Bahasa	- Mampu menyusun huruf yang sama - Mampu meniru membentuk huru				
Keterampilan (3.15, 4.15)	Kognitif	- Membilang benda 1-5 - Mengenal lambang bilangan 1-5 - Mengelompokkan 2 series ukuran dan warna				
		Seni	- Mampu mengkreasikan gambar dengan finger print			

Keterangan Kriteria Pencapaian Perkembangan Anak:

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Catatan Anekdote

Nama : _____ Kelas : TK B

Periode: _____ Tahun : _____

Tuliskan peristiwa/ perilaku anak didik secara spesifik. Capaian perkembangan sesuai kriteria pencapaian perkembangan anak (BB/MB/BSH/BSB)

Tanggal	Peristiwa/ Perilaku	KD & Indikator	Capaian Perkembangan

Keterangan Kriteria Pencapaian Perkembangan Anak:

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Data Hasil Karya

Nama : _____ Kelas : TK B

Periode: _____ Tahun : _____

NO	Hasil Karya & Pengamatan	KD & Indikator	Capaian Perkembangan
1.	(contoh)	3.15-4.15	

		- menampilkan hasil karya seni dalam bentuk kolase	

EVALUASI & PENGAYAAN
Guru mencatat dan mendokumentasikan perkembangan anak melalui penilaian, hasil karya