

**PENYUSUNAN  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)  
CALON GURU PENGGERAK (CGP) ANGKATAN 4**

**NAMA LENGKAP** : SISKI YULIANI, S.Pd  
**NAMA INSTANSI** : TK AISYIYAH X BOYOLALI  
**ALAMAT EMAIL** : [siska.aisyiahxboyolali02@gmail.com](mailto:siska.aisyiahxboyolali02@gmail.com)  
**JENJANG** : PAUD/ TK  
**KELAS/ KELOMPOK** : B (usia 5-6 tahun)  
**TOPIK** : MENGENAL KEAKSARAAN AWAL  
MELALUI BERMAIN  
**TEMA** : BINATANG  
**SUB TEMA** : BINATANG BERKAKI EMPAT  
**SUB SUB TEMA** : BINANTANG TERNAK

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK AISYIYAH X BOYOLALI**  
**TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Kelas/ Kelompok : B (usia 5-6 tahun)  
 Semester/ Minggu : Ganjil/ 3  
 Tema/ Sub Tema/ Sub Sub Tema : Binatang/ Binatang Berkaki empat/ Sapi  
 Metode Pembelajaran : Demonstrasi, tanya jawab, observasi, unjuk kerja  
 Alokasi Waktu : 10 menit  
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.2, 2.8, 2.11, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.10-4.10,  
 3.15-4.15

<b>KD</b>	<b>Materi</b>	<b>Tujuan</b>
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (NAM)	Anak menghargai binatang dan alam sekitar sebagai ciptaan Tuhan
2.8	Melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain (SOSEM)	Anak terbiasa melakukan sesuatu tanpa bantuan oranglain
2.11	Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan sekitar (SOSEM)	Anak terbiasa menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan
3.1- 4.1	Melafadzkan doa, surat dan hadist (NAM)	Anak dapat melafadzkan doa, surat dan hadist
3.3- 4.3	Koordinasi mata dan tangan (FISMOT)	Anak dapat menunjukkan kemampuan koordinasi mata dan tangan
3.6-4.6	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KOGNITIF)	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang sesuai
3.10-4.10	Memahami informasi yang didengarnya (aturan permainan) (BAHASA)	Anak dapat memahami informasi yang didengarnya (aturan permainan yaitu merangkai kata sesuai dengan gambar)
3.15-4.15	Membuat karya seni (SENI)	Anak dapat membuat karya seni

**Media Pembelajaran**

- Gambar sapi
- Kartu huruf
- Kartu angka
- Kartu kata
- Kepingan gambar binatang
- Papan Kain fanel
- Kepingan gambar sapi (belum utuh)

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### PAI 07. 00 – 07. 30 WIB

- Salam
- Iqro'
- Hafalan surat-surat pendek
- Hafalan doa-doa pendek
- Hadist- hadist pendek
- Menyapa anak dan mengajak anak duduk melingkar
- Berdoa pembuka majelis, salam

### 07. 30- 08. 00 WIB

#### Kegiatan Materi Pagi

- Duduk melingkar sebelum belajar dan salam
- Menyapa dan mengabsen anak
- Menyanyikan lagu-lagu

#### Pijakan Sebelum Main

- Berjalan menirukan jalannya sapi
- Pendidik mengajak anak melihat gambar sapi
- Anak diberi kesempatan untuk mengamati, menanyakan atau memberikan pendapatnya tentang gambar keluargaku yang dilihatnya
- Diskusi hasil pengamatan anak
- Tanya Jawab tentang binatang ternak (sapi)
- Manfaat sapi
- Pendidik menyampaikan kegiatan main anak
- Membangun aturan main bersama dengan anak
- Transisi sebelum main : Kuis “menyebutkan tentang manfaat dari sapi”

### 08.00 – 09.30

#### Pijakan Lingkungan Main

No	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber, ATK	Kesempatan Main
1.	Merangkai huruf menjadi kata (sapi)	Kartu huruf, papan fanel	4
2.	Menghitung jumlah gambar sapi yang ada pada gambar kemudian menempelkan angka yang sesuai	Kartu angka	4
3.	Merangkai kepingan gambar sapi menjadi gambar utuh	Kepingan gambar sapi, papan fanel	4
4	Membaca gambar dipasangkan sesuai pasangannya	Kartu kata, gambar binatang	4

### 09.30 – 10.00

#### Istirahat

- Bermain bebas terarah didalam atau diluar tempatnya
- Cuci tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Makan Snack

### 10.00-10.30

#### Pijakan Sesudah Main (Recalling)

- Membereskan alat main dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Menanyakan kesulitan yang dialami anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif
- Membereskan alat main dan mengembalikan pada tempatnya
- Ulasan kegiatan hari ini
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Menanyakan kesulitan yang dialami anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif

### 10.00-11.00 (PAI—KEMUH/ KE' AISYIYAHAN)

#### Kegiatan Akhir

- Mengenal hadist sederhana
- Menginformasikan kegiatan anak di esok hari
- Berdoa pulang, Salam

#### Rencana Penilaian

##### 1. Indikator Hasil Pembelajaran :

Program Pengemb	KD	Indikator
SOSEM	2.8 2.11	Anak terbiasa melakukan kegiatan tanpa bantuan orang lain Anak terbiasa menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan sekitar
NAM	1.2 3.1-4.1	Anak menghargai binatang dan alam sekitar sebagai ciptaan Tuhan Allah Anak dapat melafadzkan doa, surat dan hadist pendek
FISMOT	3.3-4.3	Anak dapat menunjukkan kemampuan koordinasi mata dan tangan Anak dapat mengenal fungsi dan gerakan tubuh
KOGNITIF	3.6-4.6	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang sesuai
BAHASA	3.10- 4.10	Anak dapat memahami informasi yang didengarnya (aturan permainan yaitu merangkai kata sesuai dengan gambar)
SENI	3.15- 4.15	Anak dapat membuat karya seni
PAI		Anak dapat mengenal hadist

**2. Teknik Penilaian yang akan digunakan :**

- Catatan Hasil Karya
- Catatan Anekdote
- Skala Capaian Perkembangan

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Jumlah Anak : 16

Anak Hadir :

Ijin :

Sakit :

**Mengetahui,  
Kepala TK**

**Boyolali, Juli 2021  
Guru Kelas**

**Dra. Dedeh Kurniasih**

**Siska Yuliani, S.Pd**

**Skala Pencapaian Perkembangan Harian (ceklis)**  
**TK AISYIYAH X BOYOLALI**  
**TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Hari/ Tanggal : Senin, Juli 2021  
 Model pembelajaran : Kelompok  
 Tema / sub tema : Binatang/ Binatang berkaki empat/ Sapi  
 Nama Anak : Diza

Kelompok : B1  
 Usia : 5-6 Tahun

Program Pengembangan	KD	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Hasil Penilaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
SOSEM	2.8 2.11	Anak terbiasa melakukan kegiatan tanpa bantuan orang lain Anak terbiasa menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan sekitar	Observasi					
NAM	1.2 3.1-4.1	Anak menghargai binatang dan alam sekitar sebagai ciptaan Tuhan Allah Anak dapat melafadzkan doa, surat dan hadist pendek	Observasi					
FISMOT	3.3-4.3	Anak dapat menunjukkan kemampuan koordinasi mata dan tangan Anak dapat mengenal fungsi dan gerakan tubuh	Unjuk Kerja					
KOGNITIF	3.6-4.6	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang sesuai	Penugasan					
BAHASA	3.10-4.10	Anak dapat memahami informasi yang didengarnya (aturan permainan yaitu merangkai kata sesuai dengan gambar)	Penugasan					
SENI	3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni	Hasil Karya					
PAI		Anak dapat mengenal hadist	Observasi					

**Mengetahui,**  
**Kepala TK**

**Boyolali, Juli 2021**  
**Guru Kelas**

**Dra. Dedeh Kurniasih**

**Siska Yuliani, S.Pd**

**CATATAN ANEKDOT  
TK AISYIYAH X BOYOLALI  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Nama Anak : Diza  
Kelompok : B1  
Usia : 5-6 Tahun

Tanggal	Tempat	Peristiwa	KD DAN INDIKATOR	Capaian Perkembangan
Senin, Juli 2021				

**Mengetahui,  
Kepala TK**

**Dra. Dedeh Kurniasih**

**Boyolali, Juli 2021  
Guru Kelas**

**Siska Yuliani, S.Pd**

**CATATAN HASIL KARYA  
TK AISYIYAH X BOYOLALI  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

0

Hari / Tanggal : Senin, Juli 2021  
Nama : Diza  
Kelompok : B1  
Usia : 5-6 Tahun

Hasil Karya	Hasil Pengamatan	Indikator - KD	Skor
	Anak dapat membuat karya seni menyusun kata dengan menggunakan tutup botol warna warni	3.15- 4.15 Anak dapat membuat karya seni	

**Mengetahui,  
Kepala TK**

**Dra. Dedeh Kurniasih**

**Boyolali, Juli 2021  
Guru Kelas**

**Siska Yuliani, S.Pd**