

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING
TEMA : BINATANG
KELOMPOK : B**



Belajar dari Rumah

Oleh : SITI MUFIDAH

**PPG DALAM JABATAN TAHAP 2
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS KHAIRUN TERNATE
TAHUN 2020**



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING 1
TK DHARMA WANITA PESATUAN 2 SLAMET
TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021

Tema : Binatang
Sub.Tema : Binatang Air
Sub-sub Tema : Ikan
Kelompok : B (5-6 Tahun)
Alokasi Waktu : 1 X 150 menit

KOMPETENSI DASAR DAN IPK (INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI)

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
NAM 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.1-4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	1.1 Menyebutkan ikan sebagai ciptaan Tuhan 3.1.1-4.1.1 Menunjukkan sikap berdo'a sebelum dan sesudah belajar sesuai dengan atura (tangan diangkat kepala menunduk)
SOSIAL EMOSIONAL 2.14 Mengenal kebutuhan , keinginan, dan minat anak	2.14.Menyelesaikan tugas dengan baik
BAHASA 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1-4.12.1 Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenaldilingkungan sekitar
KOGNITIF 3.9-4.9 Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana	3.9.2-4.9.2 Mengenal alat dan bahan untuk menggoreng
FISIK MOTORIK 3.3-4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3.1-4.3.1 Mengekspresikan gerakan berjalan
SENI 3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	3.15.2-4.15.2 Mengkreasikan kertas menjadi bentuk ikan

Materi Kegiatan:

- Macam-macam binatang yang hidup di air

- Gerakan / jalannya binatang
- Cerita pengalaman anak
- Konsep bilangan
- Konsep ukuran
- Permainan menjaring ikan
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Do'a sebelum dan sesudah belajar

Tujuan :

- Mengenalkan binatang yang hidup di air
- Mengenal ciptaan Tuhan melalui binatang
- Melalui kegiatan menangkap ikan anak dapat menyebutkan bagian-bagian tubuh ikan
- Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan kerjasama dengan orang tua
- Melalui kegiatan bermain anak dapat mencerikan kembali pengalaman yang didapat dari kegiatan yang dilakukan dengan benar dan urut
- Melalui kegiatan bermain menggoreng ikan anak dapat menyajikan hasil karya yang dibuat sendiri

Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Model : kooperatif learning

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan, studi sosial

Alat dan bahan : Buku ,Kertas origami, jaring, kompor, pisau, bumbu dapur, minyak ,
penggorengan

Sumber dan media belajar :

- Lingkungan sekitar anak
- Handphone, aplikasi Whats App, video

Persiapan

- Pukul 07:00 Guru mengingatkan wali murid bahwa hari ini pukul 08:00 kita akan belajar dengan tema: binatang, sub tema: binatang air, sub-sub tema: ikan
- Guru membuka kegiatan melalui grup WhatsApp dengan menyapa, salam dan anak dibantu orang tua untuk menyiapkan beberapa kegiatan yang diantar oleh guru kemarin, sambil menunggu menyiapkan kegiatan anak diminta untuk sarapan, guru menutup grup WhatsApp dengan perjanjian nanti dilanjutkan pukul 08:00

A. Pembukaan (30 menit)

- Guru mengucap salam dan berdo'a sebelum melaksanakan belajar
- Guru melakukan absensi anak
- Guru menjelaskan kegiatan hari ini yaitu tentang ikan

- Guru menyanyi lagu ikan dengan gerakan-gerakan melalui video WhatsApp dan anak menirukan

B. Kegiatan Inti (90 menit)

- Anak diajak berkunjung kekolam ikan untuk memberi makan pada ikan. Dan orang tua hanya memantau dan mengarahkan saja dan mendokumentasikan untuk guru
- Anak diajak untuk menangkap ikan dengan jaring dan menghitung jumlah ikan
- Anak diajak untuk mengolah ikan dengan cara digoreng dengan menyebut alat dan bahan yang digunakan tentunya dengan bantuan orang tua
- Melipat membentuk ikan
- Menulis kata “ ikan “

C. RECALLING dan Penutup (30 menit)

- Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman kegiatan hari ini
- Guru memotivasi anak dengan beberapa pertanyaan
 - Binatang Apa yang dilihat anak?
 - Siapa yang menciptakan ikan?
 - Kapan ikan tidur?
 - Dimana tempat hidupnya ikan ?
 - Mengapa kita membutuhkan ikan?
 - Bagaimana cara menggoreng ikan?
- Guru mengucapkan terima kasih kepada anak tentang kegiatan hari ini, terutama kepada orang tua yang telah banyak membantu terlaksananya kegiatan
- Guru menutup kegiatan dengan do'a sesudah belajar
- Salam

D. RENCANA PENILAIAN

- Dapat menyebutkan macam-macam ikan
- Dapat memberi makan ikan
- Membedakan ukuran ikan
- Melipat bentuk ikan
- Menyebut alat dan bahan untuk menggoreng ikan

E. TEHNIK PENILAIAN

- Hasil karya
- Checklist
- Catatan anekdot

Malang, 13 November 2020

Mengetahui,
Kepala TK DWP 2 Slamet

Guru Kelas

YULIATI,S.Pd.AUD

SITI MUFIDAH

**SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TK DHARMA WANITA PERSATUAN 2 SLAMET**

Kelompok : B

Hari/tanggal : Senin, 13 Nopember 2020

NO	INDIKATOR	PENCAPAIAN PERKEMBANGAN							
1	Mengetahui ciptaan-ciptaan Tuhan (NAM 1.1)								
2	Berkunjung ke kolam ikan (Sosial Emosional 2.14)								
3	Menulis kata ikan di buku (Bahasa 3.12-4.12)								
4	Menyebut alat dan bahan menggoreng ikan (kognitif 3.9-4.9)								
5	Berjalan menuju kolam ikan (Motorik kasar 3.3-4.3)								
6	Melipat kertas origami membentuk ikan (Seni 3.15-4.15)								

KETERANGAN :

Kolom pencapaian perkembangan diisi dengan sekor nilai 1 (BB), 2(MB), 3 (BSB) dan 4 (BSB).

- a. 1 (BB) artinya Belum Berkembang bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru
- b. 2 (MB) artinya Mulai Berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- c. 3 (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan
- d. 4 (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan

INSTRUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

Kelompok : B

No	Hari / Tanggal	Hasil karya anak / kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil

INSTRUMEN CATATAN ANEKDOT

CATATAN ANEKDOT

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Tanggal :

Nama Guru : SITI MUFIDAH

Nama Anak	Waktu	Tempat	Peristiwa / perilaku anak
1.			



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING 1
TK DHARMA WANITA PESATUAN 2 SLAMET
TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021

Semester / minggu : 1 / 11
Hari / Tanggal : Senin, 15 November 2020
Kelompok : B (5-6 Tahun)
Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua
Alokasi waktu : 1 X 150 menit

KOMPETENSI DASAR DAN IPK (INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI)

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
NAM 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.1-4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	1.2 Menyebutkan ikan sebagai ciptaan Tuhan 3.1.1-4.1.1 Menunjukkan sikap berdo'a sebelum dan sesudah belajar sesuai dengan atura (tangan diangkat kepala menunduk)
SOSIAL EMOSIONAL 2.14 Mengenali kebutuhan , keinginan, dan minat anak	2.14.Menyelesaikan tugas dengan baik
BAHASA 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1-4.12.1 Melengkapi kata aku suka makan telur
KOGNITIF 3.6-4.6 Menyampaikan tentang apa benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat,suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lain)	3.6.1-4.6.1 Membedakan warna bulu bebek
FISIK MOTORIK 3.3-4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3.1-4.3.1 Mengekspresikan gerakan jalannya bebek
SENI 3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	3.15.2-4.15.2 Mengkreasikan krayon untuk menggambar telur

Materi Kegiatan:

- Macam-macam binatang yang hidup didarat
- Gambar-gambar binatang yang hidup didarat

- Suara-suara binatang
- Gerak dan lagu
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Berdo'a sebelum dan sesudah belajar

Tujuan : - Mengenalkan binatang berkaki dua
 - Mengenalkan ciptaan Tuhan melalui binatang bebek
 - Mengenalkan bagian tubuh bebek
 - Mengenalkan binatang bebek
 - Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus anak
 - Melalui kegiatan bermain anak dapat bekerjasama dengan orang tua untuk membuat telur asin

Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Model : kooperatif learning

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

Alat dan bahan : Buku gambar, pensil, kompor, penggorengan, minyak, spatula, garam

Sumber dan media belajar :

- Lingkungan sekitar anak
- Handphone, aplikasi Whats App, video

Persiapan

- Pukul 07:00 Guru mengingatkan wali murid bahwa hari ini pukul 08:00 kita akan belajar dengan tema: binatang, sub tema: binatang yang hidup didarat, sub-sub tema: bebek
- Guru membuka kegiatan melalui grup WhatsApp dengan menyapa, salam dan anak dibantu orang tua untuk menyiapkan beberapa kegiatan yang diantar oleh guru kemarin, sambil menunggu menyiapkan kegiatan anak diminta untuk sarapan, guru menutup grup WhatsApp dengan perjanjian nanti dilanjutkan pukul 08:00

A. Pembukaan (30 menit)

- Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum melaksanakan belajar
- Gurur melakukan absensi anak
- Guru menjelaskan kegiatan hari ini yaitu tentang bebek
- Guru menyanyi lagu bebek dengan gerakan-gerakan melalui video WhatsApp dan anak menirukan

- Guru menyarankan anak untuk melihat video yang dikirim guru tentang bebek yang dipandu oleh orang tua dan melihatnya secara berulang-ulang agar anak menjadi faham tentang bebek

B. Kegiatan Inti (90 menit)

- Anak diajak menirukan jalannya bebek
- Membuat gambar telur bebek menggunakan krayon
- Melengkapi kalimat
- Menggoreng telur bebek

C. RECALLING dan Penutup (30 menit)

- Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman kegiatan hari ini
- Guru memotivasi anak dengan beberapa pertanyaan
 - Binatang **apa** yang dilihat oleh anak?
 - **Siapa** yang menciptakan bebek?
 - **Kapan** bebek tidur?
 - **Dimana** tempat hidupnya bebek ?
 - **Mengapa** kita membutuhkan telur?
 - **Bagaimana** cara menggoreng telur ?
- Guru mengucapkan terima kasih kepada anak tentang kegiatan hari ini, terutama kepada orang tua yang telah banyak membantu terlaksananya kegiatan
- Guru menutup kegiatan dengan do'a sesudah belajar
- Salam

D. RENCANA PENILAIAN

- Dapat menyebutkan ciptaan Tuhan melalui binatang bebek
- Meniru jalannya bebek
- Menggambar telur menggunakan krayon
- Menyebut alat dan bahan untuk menggoreng telur
- Membedakan warna bulu bebek

E. TEHNIK PENILAIAN

- Hasil karya
- Checklist
- Catatan anekdot

Mengetahui,
Kepala TK DWP 2 Slamet

Malang, 13 NoPember 2020

Guru Kelas

YULIATI,S.Pd.AUD

SITI MUFIDAH

**SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TK DHARMA WANITA PERSATUAN 2 SLAMET**

Kelompok : B

Hari/tanggal : Senin, 13 Nopember 2020

NO	INDIKATOR	PENCAPAIAN PERKEMBANGAN							
1	Mengetahui ciptaan-ciptaan Tuhan (NAM 1.1)								
2	Berkerja sama dengan orang tua (Sosial Emosional 2.14)								
3	Melengkapi kata aku suka makan telur di buku (Bahasa 3.12-4.12)								
4	Menyebut alat dan bahan untuk menggoreng telur (kognitif 3.9-4.9)								
5	Meniru jalannya bebek (Motorik kasar 3.3-4.3)								
6	Menggambar telur menggunakan krayon (Seni 3.15-4.15)								

KETERANGAN :

Kolom pencapaian perkembangan diisi dengan sekor nilai 1 (BB), 2(MB), 3 (BSB) dan 4 (BSB).

- e. 1 (BB) artinya Belum Berkembang bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru
- f. 2 (MB) aritinya Mulai Berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- g. 3 (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan
- h. 4 (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan

INSTRUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

Kelompok : B

No	Hari / Tanggal	Hasil karya anak / kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1				

INSTRUMEN CATATAN ANEKDOT

CATATAN ANEKDOT

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Tanggal :

Nama Guru : SITI MUFIDAH

Nama Anak	Waktu	Tempat	Peristiwa / perilaku anak
1.			



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING 1
TK DHARMA WANITA PESATUAN 2 SLAMET
TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021

Semester / minggu : 1 / 11
Hari / Tanggal : Senin, 15 November 2020
Kelompok : B (5-6 Tahun)
Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang bisa terbang / Burung Dara
Alokasi waktu : 1 X 150 menit

KOMPETENSI DASAR DAN IPK (INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI)

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
NAM 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.1-4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	1.3 Menyebutkan ikan sebagai ciptaan Tuhan 3.1.1-4.1.1 Menunjukkan sikap berdo'a sebelum dan sesudah belajar sesuai dengan atura (tangan diangkat kepala menunduk)
SOSIAL EMOSIONAL 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8 Menyelesaikan tugas sampai selesai
BAHASA 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1-4.12.1 Melengkapi huruf dibawah gambar burung dara
KOGNITIF 3.5-4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	3.5.1-4.5.1 Mencari jejak gambar burung dara
FISIK MOTORIK 3.3-4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3.1-4.3.1 Mengekspresikan gerakan burung dara terbang
SENI 3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	3.15.2-4.15.2 Membuat bekupon dari kardus bekas

Materi Kegiatan:

- Macam-macam binatang yang bisa terbang
- Gambar-gambar binatang yang bisa terbang
- Mencari jejak rumah binatang
- Suara-suara binatang

- Gerak dan lagu
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Berdo'a sebelum dan sesudah belajar

Tujuan : - Mengenalkan binatang yang bisa terbang
 - Mengenalkan ciptaan Tuhan melalui binatang burung dara
 - Mengenal binatang burung dara
 - Mengenalkan bagian tubuh burung dara
 - Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus anak
 - Melalui kegiatan bermain anak dapat bekerjasama dengan orang tua untuk membuat bekupon dari kardus

Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Model : Kooperatif learning

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

Alat dan bahan : Gambar rumah burung dara, kardus, lem, gunting, pensil

Sumber dan media belajar :

- Lingkungan sekitar anak
- Handphone, aplikasi Whats App, video burung dara
- Buku cerita bergambar

Persiapan

- Pukul 07:00 Guru mengingatkan wali murid bahwa hari ini pukul 08:00 kita akan belajar dengan tema: binatang, sub tema: binatang yang bisa terbang, sub-sub tema: burung dara
- Guru membuka kegiatan melalui grup WhatsApp dengan menyapa, salam dan anak dibantu orang tua untuk menyiapkan beberapa kegiatan yang diantar oleh guru kemarin, sambil menunggu menyiapkan kegiatan anak diminta untuk sarapan, guru menutup grup WhatsApp dengan perjanjian nanti dilanjutkan pukul 08:00

A. Pembukaan (60 menit)

- Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum melaksanakan belajar
- Guru melakukan absensi anak
- Guru menjelaskan kegiatan hari ini yaitu tentang burung dara
- Anak di ajak menirukan gaya burung dara terbang
- Guru menyarankan anak untuk melihat video yang dikirim guru tentang burung dara yang dipandu oleh orang tua dan melihatnya secara berulang-ulang agar anak menjadi faham tentang burung dara

B. Pada saat bermain atau Inti (30 menit)

- Melengkapi huruf
- Anak diajak untuk membuat rumah burung dara atau bekupon dari kardus bekas
- Mencari jejak gambar rumah burung dara

C. Penutup (30 menit)

- Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman kegiatan hari ini
- Guru memotivasi anak dengan beberapa pertanyaan
 - Binatang **apa** yang dilihat oleh anak?
 - **Siapa** yang menciptakan burung dara?
 - **Kapan** burung dara makan?
 - **Dimana** burung dara tidur ?
 - **Mengapa burung dara** membutuhkan bekupon?
 - **Bagaimana** cara membuat bekupon ?
- Guru mengucapkan terima kasih kepada anak tentang kegiatan hari ini, terutama kepada orang tua yang telah banyak membantu terlaksananya kegiatan
- Guru menutup kegiatan dengan do'a sesudah belajar
- Salam

D. RENCANA PENILAIAN

- Dapat menyebutkan ciptaan Tuhan melalui binatang burung dara
- Mencari jejak rumah burung dara
- Membuat bekupon dari kardus bekas
- Melengkapi huruf dibawah gambar burung dara

E. TEHNIK PENILAIAN

- Hasil karya
- Checklist
- Catatan anekdot

Mengetahui,
Kepala TK DWP 2 Slamet

YULIATI,S.Pd.AUD

Malang, 13 November 2020

Guru Kelas

SITI MUFIDAH

**SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TK DHARMA WANITA PERSATUAN 2 SLAMET**

Kelompok : B

Hari/tanggal : Senin, 13 Nopember 2020

NO	INDIKATOR	PENCAPAIAN PERKEMBANGAN							
1	Mengetahui ciptaan-ciptaan Tuhan (NAM 1.1) Berdo'a sebelum dan sesudah belajar (NAM 3.1-4.1)								
2	Mau mengerjakan tugas sampai selesai (Sosial Emosional 2.8)								
3	Melengkapi huruf dibawah gambar burung dara (Bahasa 3.12-4.12)								
4	- Mencari jejak gambar rumah burung dara (Kognitif 3.5-4.5)								
5	Meniru burung dara terbang (Motorik kasar 3.3-4.3)								
6	Membuat bekupon dari kardus bekas (Seni 3.15-4.15)								

KETERANGAN :

Kolom pencapaian perkembangan diisi dengan sekor nilai 1 (BB), 2(MB), 3 (BSB) dan 4 (BSB).

- i. 1 (BB) artinya Belum Berkembang bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru
- j. 2 (MB) aritinya Mulai Berkembang bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- k. 3 (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan
- l. 4 (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan

INSTRUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

Kelompok : B

No	Hari / Tanggal	Hasil karya anak / kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1				

INSTRUMEN CATATAN ANEKDOT

CATATAN ANEKDOT

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Tanggal :

Nama Guru : SITI MUFIDAH

Nama Anak	Waktu	Tempat	Peristiwa / perilaku anak
1.			